

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PAI DAN BUDI PEKERTI DI UPTD  
SD NEGERI 47 PAREPARE**

Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam ( M.Pd) pada  
Pascasarjana IAIN Parepare

**TESIS**

*Oleh:*

**NUR INTAN**

NIM: 2020203886108019

PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE

TAHUN 2024

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Intan  
NIM : 2020203886108019  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 09 Januari 2024  
Mahasiswa,



**Nur Intan**  
NIM. 2020203886108019

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

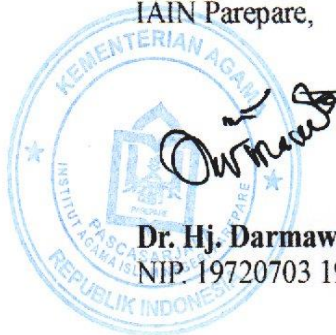
Penguji penulisan Tesis Saudari Nur Intan, NIM: 2020203886108019, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua	:	Dr. Abd. Halik. M.Pd.I.	(.....)
Sekretaris	:	Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A.	(.....)
Penguji I	:	Dr. Usman. M.Ag.	(.....)
Penguji II	:	Dr. Muzakkir, M.A.	(.....)

Parepare, 19 Januari 2024

Diketahui Oleh

\*Direktur Pascasarjana  
IAIN Parepare,



**Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19720703 199803 2 001

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَسْتَهْدِيهِ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ  
اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Puja dan puji syukur atas kehadiran Allah swt yang maha kuasa atas segala limpahan rahmat, Karunia, Inayah, Taufik dan Berkahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Sebagai syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat serta salam tak lupa pula kita kirimkan kepada baginda Nabi Muhammad saw, yang patut dijadikan suri teladan yang baik serta yang membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman Ilmiah seperti sekarang ini.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada ke dua orang tua penulis untuk ayahanda Abd. Samad dan almarhumah ibunda Nardawati tercinta yang telah menjadi orang tua yang luar biasa yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, dan perhatian, serta kasih sayang, dan doa yang tentu penulis tidak bisa dapat membalasnya. Untuk suami tercinta Muh. Fuad Rifyal Alisyah, terima kasih atas segala bantuan, perhatian, kasih sayang, motivasi, dan do'anya hingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam, patut disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare, H. Saepudin, S.Ag., M. Pd., Dr. Firman, M.Pd., dan Dr. Muhammad Kamal Zubair, M.Ag. masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. Usman. M.Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare.
4. Dr. Abd. Halik. M.Pd.I dan Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A, masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
5. Dr. Usman. M.Ag. dan Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag, masing-masing sebagai penguji I dan II yang telah memberikan ilmunya baik berupa saran, motivasi dan kritik selama penyusunan tesis.
6. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis.
7. Segenap civitas akademik di lingkungan PPs IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.

8. Kepada pihak sekolah yakni guru dan pihak orang tua yang telah memberikan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.
9. Kepada seluruh teman, saudara, terutama Fitriani, Desy Pratiwi, Aji Restu, Muh. Irfan, Rahma, dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 18 Desember 2023  
Penyusun,

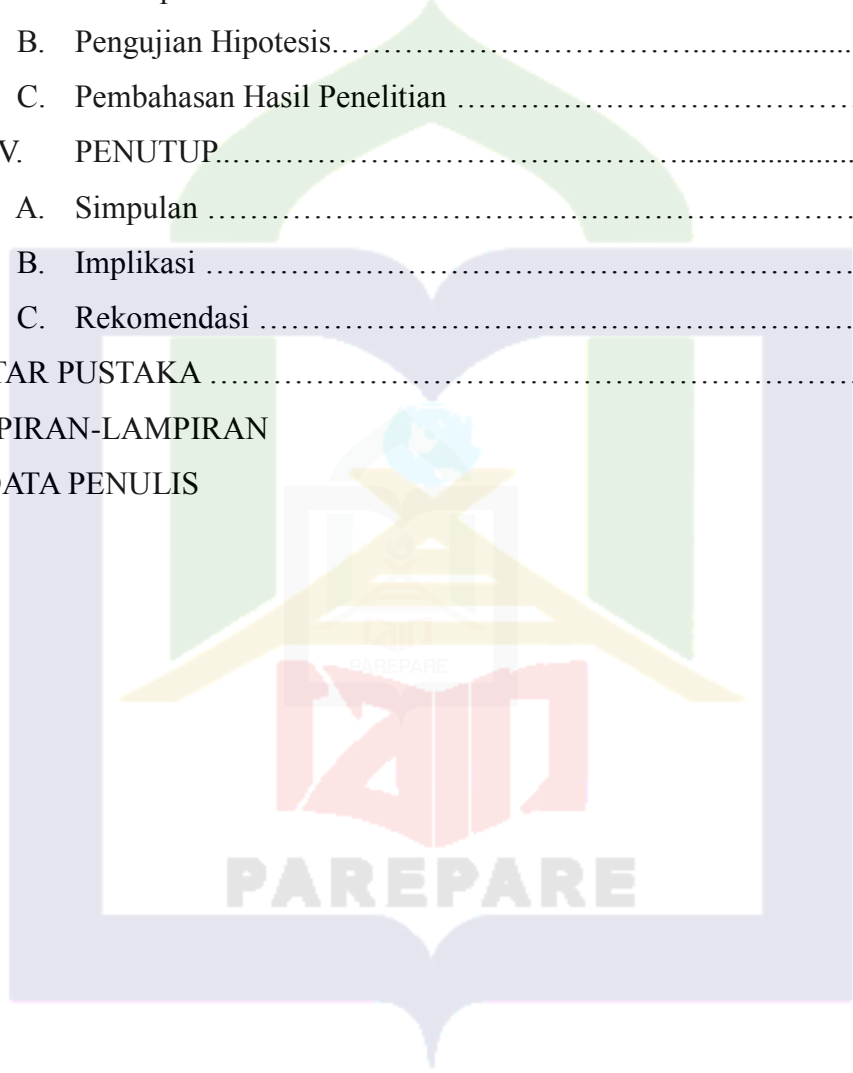


(Nur Intan)  
NIM : 2020203886108019

## DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
ABSTRAK .....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	9
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	11
F. Garis Besar Isi Tesis.....	12
BAB II. LANDASAN TEORETIS .....	15
A. Penelitian yang Relevan.....	15
B. Referensi yang Relevan.....	17
C. Analisis Teori Variabel.....	18
D. Kerangka Konseptual .....	55
D. Hipotesis Penelitian.....	57
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	58
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	58
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	60
C. Populasi dan Sampel.....	60
D. Prosedur Eksperimen.....	62
E. Instrumen Penelitian .....	64

F. Teknik Pengumpulan Data.....	65
G. Teknik Analisis Data .....	67
H. Uji Validitas dan Reliabilitas Data.....	73
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>76</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	76
B. Pengujian Hipotesis.....	93
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	96
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>109</b>
A. Simpulan .....	109
B. Implikasi .....	110
C. Rekomendasi .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>BIODATA PENULIS</b>	





### DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
1.	Desain Pretest-Posttest Control	57
2.	Sampel	60
3.	Kisi-kisi Instrumen Angket	65
4.	Tabel Skala Likert	69
5.	Hasil Statistik Penggunaan Media Articulate Storyline	73
6.	Hasil data diskriptif Frekuensi Respons Peserta Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline	74
7.	Kriteria Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline	76
8.	Hasil Statistik Tes Awal (Pretest) Kelompok Eksperimen	79
9.	Distribusi Frekuensi Tes Awal (Pre-test) Kelompok Eksperimen	79
10.	Statistik Hasil Tes Awal (pretest) Kelompok Kontrol	80
11.	Distribusi frekuensi Statistik Tes Awal (Pretest) Kelompok Kontrol	81
12.	Statistik hasil belajar (Posttest) Kelompok Eksperimen	82
13.	Distribusi hasil belajar (Posttest) Kelompok Eksperimen	83
14.	Statistik hasil belajar (Posttest) Kelompok Kontrol	84
15.	Frekuensi Nilai Hasil Belajar Zakat (Posttest) Kelompok Kontrol	84
16.	Hasil Analisis Uji Normalitas	86
17.	Hasil analisis uji Homogenitas	87
18.	Uji validitas kuesioner	88
19.	Statistik Realibilitas Kuesioner	89
20.	Hasil analisis uji Independent Samples Test	90
21.	Jumlah Perolehan angka kelas eksperimen dan kelas kontrol	91

## DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
1.	Bagan Kerangka Pikir Penelitian	54
2.	Diagram Batang Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline	75
3.	Histogram Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline	76



## DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2.	Instrumen Penelitian
3.	Dokumentasi Penelitian
4.	Surat Keterangan Penelitian
5.	Biodata Penulis



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	s\	s\	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	h}a	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	z\al	z\	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	d}ad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	t}a	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	z}a	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (').



Contoh:

مَاتَ : *ma>>ta*

رَمَى : *rama>>*

قِيلَ : *qi>>la*

يَمُوتُ : *yamu>>tu*

#### 4. Ta>' marbu>t}ah

Transliterasi untuk ta>' marbu>t}ah ada dua, yaitu: ta>' marbu>t}ah yang hidup atau mendapat harakat fath}ah, kasrah, dan d}ammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan ta>' marbu>t}ah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan ta>' marbu>t}ah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta>' marbu>t}ah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raud}ah al-at}fa>l*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madi>nah al-fa>d}ilah*

الْحِكْمَةُ : *al-h}ikmah*

#### 5. Syaddah (Tasydi>d)

Syaddah atau tasydi>d yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydi>d ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana>*

نَجَّيْنَا : *najjaina>*

الْحَقُّ : *al-h}aqq*

نُعَمُّ : *nu"ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ىِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi i>.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Ali> (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi> (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma‘arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis men-datar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bila>du*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘muru>na*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

سَيِّئٌ : *syai‘un*

أَمْرٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbenda-haraan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam

dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'a>n), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fi> Z{ila>l al-Qur'a>n*

*Al-Sunnah qabl al-tadwi>n*

### 9. Lafz} al-Jala>lah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mud}a>f ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

*اللهِ di>>nulla>h بِاللهِ billa>h*

Adapun *ta>' marbu>t}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

*اللهِ hum fi> rah}matilla>h*

### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa ma>Muh} ammadunilla>rasu>l*

*Innaawwalabaitinwud}i'alinna>si lallaz\i> bi Bakkatamuba>rakan*

*Syahruramad}a>n al-laz\i>unzila fi>h al-Qur'a>n*



Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>

Abu>> Nas}r al-Fara>bi>

Al-Gaza>li>

Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu> al-Wali>d Muh}ammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad (bukan: Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad Ibnu)

Nas}r H{a>mid Abu> Zai>d, ditulis menjadi: Abu> Zai>d, Nas}r H{a>mid (bukan: Zai>d, Nas}r H{ami>d Abu>)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subh}a&gt;nahu&gt; wa ta'a&gt;la&gt;</i>
saw.	= <i>s}allalla&gt;hu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-sala&gt;m</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS A<li 'Imra>n/3: 4

## ABSTRAK

Nama : Nur Intan  
 NIM : 2020203886108019  
 Judul Tesis : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang respons dan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare. *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis html5 (web). *Software* ini merupakan salah satu tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi eksperimental design*, dengan membandingkan dua kelas yakni kelas eksperimen dengan pemberian materi dengan media *Articulate Storiline* dan kelas kontrol dengan menggunakan konvensional. Sampel penelitian menggunakan sampling jenuh, sample yakni kelas VI A sebanyak 18 peserta didik dan VI B sebanyak 16 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare dapat ditunjukkan hasil perolehan data dari angket yang disebarkan yakni 80% yang berarti berada pada kategori baik, dari angka tersebut diketahui bahwa media *Articulate Storyline* mudah untuk digunakan (2) Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare dapat diketahui melalui hasil uji pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pretest pada kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebesar 32,33, sedangkan hasil penelitian kelas kontrol menunjukkan bahwa skor pretest dengan rata-rata (mean) sebesar 30,88. 3) Terdapat perbedaan antara penggunaan media *Articulate Storyline* dengan tidak menggunakan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Hasil analisis Independent Sampel T Test diperoleh melalui aplikasi SPSS dengan perolehan nilai signifikn 2 tailed lebih kecil ( $0.00 \leq 0.05$ ), hal ini dibuktikan dengan hasil posttest peserta didik dengan menggunakan media yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Dari perbedaan hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Articulate Storyline* lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

**Kata kunci:** Implementasi, *Articulate Storyline*, Hasil Belajar

## ABSTRACT

Name : Nur Intan  
NIM : 2020203886108019  
Title : Implementation of Articulate Storyline-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Islamic Education and Character Education at UPTD SD Negeri 47 Parepare

---

This research aims to determine the response and learning outcomes of students regarding the use of the Articulate Storyline application in Islamic Education and Character Education at UPTD SD Negeri 47 Parepare. Articulate Storyline can be used to create html5-based learning media (web). This software is one of the tools that can be used to create interactive learning media by combining text, images, graphics, sound, animation, and video.

This study is a quantitative experimental research with a quasi-experimental design, comparing two classes: the experimental class using the application with Articulate Storyline media and the control class using conventional methods. The research sample uses saturated sampling, with Class VI A consisting of 18 students and Class VI B consisting of 16 students. Data collection techniques include tests, questionnaires, and documentation, while data analysis techniques use descriptive and inferential statistical techniques with the help of SPSS version 25.

The results show that (1) The use of Articulate Storyline-based Interactive Learning Media in Islamic Education and Character Education at UPTD SD Negeri 47 Parepare, where the data obtained from the distributed questionnaires is 80%, which means it falls into the good category, indicating that Articulate Storyline media is easy to use. (2) The learning outcomes of students in Islamic Education and Character Education at UPTD SD Negeri 47 Parepare can be seen through the pretest results of the experimental class and the control class. The pretest results in the experimental class obtained an average of 32.33, while the research results in the control class showed that the pretest score with an average of 30.88. (3) There is a difference between the use of Articulate Storyline media and not using Articulate Storyline media on the learning outcomes of Islamic Education and Character Education at UPTD SD Negeri 47 Parepare. The Independent Sample T Test analysis results obtained through the SPSS application with a two-tailed significance value smaller than 0.05 ( $0.00 \leq 0.05$ ), proven by the posttest results of students using better media compared to conventional learning. From the difference in learning outcomes, it can be concluded that Articulate Storyline media is more effective in the teaching and learning process compared to conventional learning.

**Keywords:** Implementation, Articulate Storyline, Learning Outcome

## تجريد البحث

الإسم : نور إنتان  
رقم التسجيل : ٢٠٢٠٢٠٣٨٨٦١٠٨٠١٩ :  
موضوع الرسالة : تنفيذ وسائل التعلم التفاعلية المبنية على قصة واضحة في تحسين نتائج التعلم في التربية الدينية الإسلامية والشخصية في وحدة التنفيذ الفني لخدمة المدارس الابتدائية الحكومية ٤٧ فرى فرارى

يهدف هذا البحث إلى التعرف على استجابات الطلاب ونتائج التعلم لاستخدام تطبيق Articulate Storyline في تعلم التربية الدينية الإسلامية والشخصية في وحدة التنفيذ الفني لخدمة المدارس الابتدائية الحكومية ٤٧ فرى فرارى. قصة واضحة يمكن استخدامها لإنشاء وسائط تعليمية تعتمد على HTML (الويب). هذا البرنامج عبارة عن أداة يمكن استخدامها لإنشاء وسائط تعليمية تفاعلية من خلال الجمع بين النصوص والصور والرسومات والصوت والرسوم المتحركة والفيديو.

هذا النوع من البحث هو بحث تجريبي كمي حسب التصميم تصميم شبه تجريبي، وذلك من خلال مقارنة فئتين، الفئة التجريبية باستخدام تطب مادة باستخدام الوسائط Articulate Storiline والفصل الضابط باستخدام التقليدي. واستخدمت عينة البحث العينة المشبعة، وكانت العينة هي الصف السادس أ وعددهم ١٨ طالبا والصف السادس ب وعددهم ١٦ طالبا. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاختبارات والاستبيانات والتوثيق، بينما تستخدم تقنيات تحليل البيانات الأساليب الإحصائية الوصفية والاستنتاجية باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥.

أظهرت نتائج البحث أن (١) استخدام وسائل التعلم التفاعلية المبنية على Articulate Storyline في تعلم التربية الدينية الإسلامية والشخصية في وحدة التنفيذ الفني لخدمة المدارس الابتدائية الحكومية ٤٧ فرى فرارى حيث بلغت نتائج البيانات التي تم الحصول عليها من الاستبيان الموزع ٨٠٪ مما يعني أنه في الفئة الجيدة من هذا الشكل ومن المعروف أن وسائط Articulate Storyline سهلة الاستخدام. (٢) يمكن معرفة نتائج تعلم الطلاب في تعلم التربية الدينية الإسلامية وتعليم الشخصيات في وحدة التنفيذ الفني لخدمة المدارس الابتدائية الحكومية ٤٧ فرى فرارى من خلال نتائج الاختبار القبلي للفصل التجريبي والفصل الضابط. أظهرت نتائج الاختبار القبلي في الفصل التجريبي متوسطاً بلغ ٣٢.٣٣، بينما أظهرت نتائج بحث الفصل الضابط أن درجة الاختبار القبلي كانت ٣٠.٨٨ (٣). هناك فرق بين استخدام وسائط Articulate Storyline وعدم استخدام وسائط Articulate Storyline في التربية الإسلامية ونتائج تعلم الشخصيات في وحدة التنفيذ الفني لخدمة المدارس الابتدائية الحكومية ٤٧ فرى فرارى. تم الحصول على نتائج تحليل اختبار T للعينة المستقلة من خلال تطبيق SPSS بقيمة ثنائية أصغر بكثير ( $0.05 \leq 0.00$ )، وقد تم إثبات ذلك من خلال نتائج الاختبار البعدي للطلاب الذين يستخدمون وسائط أفضل مقارنة بالتعلم التقليدي. ومن خلال الاختلافات في نتائج التعلم، يمكن استنتاج أن وسائط Articulate Storyline أكثر فعالية في عملية التدريس والتعلم مقارنة بالتعلم التقليدي.

الكلمات الرئسية : القصة الواضحة، مخرجات التعلم

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan-perubahan dalam segala sisi kehidupan. Perubahan tersebut terjadi baik dalam bidang ekonomi, seni, budaya maupun pendidikan. Dunia pendidikan tidak boleh tertinggal dengan kemajuan tersebut sehingga perlu diadakannya penyesuaian-penyesuaian.<sup>1</sup> Penggunaan media pembelajaran dipandang penting dalam proses pembelajaran di sekolah, karena mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif akan membantu keefektifan penyerapan materi dan isi pesan dari proses pembelajaran oleh peserta didik. Sebagaimana Allah swt.berfirman dalam Q.S As-Syuura/26: 51.

وَمَا كَانَ لِنَشْرِ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَائِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بَأْذَنِهِ مَا يَشَاءُ إِنَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ ﴿٥١﴾

Terjemahnya:

Tidak mungkin bagi seorang manusia untuk diajak berbicara langsung oleh Allah, kecuali dengan (perantara) wahyu, dari belakang tabir, atau dengan mengirim utusan (malaikat) lalu mewahyukan kepadanya dengan izin-Nya apa yang Dia kehendaki. Sesungguhnya Dia Maha tinggi lagi Maha bijaksana.<sup>2</sup>

Ayat tersebut menggambarkan bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah perantara, sebagaimana Allah swt. memberikan wahyu kepada umatnya juga melalui perantara. Begitu pula dalam pembelajaran di kelas, seorang pendidik juga memerlukan perantara untuk menyampaikan materi pelajaran. Banyak penelitian yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran

<sup>1</sup> Asnawir dan Basyiruddin usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 1

<sup>2</sup> Kementerian Agama R.I, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihahan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 488.

mampu membantu pendidik menyampaikan isi pesan pembelajaran secara cepat dan dimengerti oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir juga membawa perubahan ke arah yang positif bagi peserta didik dan membuat tingkah laku mereka berubah menjadi lebih kreatif serta dinamis.<sup>3</sup> Hal tersebut sesuai dengan yang disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 berkaitan dengan tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>4</sup>

Dalam kurikulum 2013 peran pendidik tidak hanya untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun pendidik juga harus memainkan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal.<sup>5</sup> Seperti yang kita ketahui, kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembentukan karakter peserta didik, hal ini tentu menuntut setiap pendidik untuk mampu merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Selain menuntut pendidik untuk mampu merancang proses pembelajaran yang efektif dan bermakna, pendidik juga harus mampu mengorganisir pembelajaran secara efektif sehingga menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar.<sup>6</sup> Seorang pendidik harus mampu menyiapkan media pembelajaran karena merupakan salah satu kewajiban bagi

---

<sup>3</sup> Asnawir dan Basyiruddin usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 1.

<sup>4</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>5</sup> Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), h. 30

<sup>6</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 104-106.



pendidik.<sup>7</sup> Media pembelajaran dianggap mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan, mengingat tugas pendidik adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.<sup>8</sup> Suasana belajar yang kondusif dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar yang mendukung terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.<sup>9</sup>

Secara umum kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif mampu membantu dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik. Di samping penggunaan media pembelajaran yang interaktif, tentu harus disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang juga sesuai. Tidak bisa dipungkiri metode ceramah belum sepenuhnya diganti oleh pendidik dalam menyampaikan materi PAI dan Budi Pekerti. Dalam bukunya Daryanto menjelaskan bahwa metode ceramah adalah salah satu cara penyajian materi yang dilakukan secara lisan dan bersifat satu arah.<sup>10</sup>

Dalam materi terkait PAI, memang tugas pendidik adalah menyampaikan materi yang harus dihafalkan oleh peserta didik. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali peserta didik dalam memecahkan masalah jangka panjang. Dr. Melvin L. Siberman dalam

---

<sup>7</sup>Ayu Kurniawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 2.

<sup>8</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 17.

<sup>9</sup>Rizka Dwi Aryani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah*”, Tesis (Jember: IAIN Jember, 2022), h. 3.

<sup>10</sup>Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Jakarta: Publisher, 2009), h. 390.

bukunya *Active Learning* mengatakan “kita dapat menceritakan sesuatu kepada peserta didik dengan cepat. Namun peserta didik akan melupakan apa yang kita ceritakan dengan lebih cepat”.<sup>11</sup> Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang akan dicapai yaitu untuk menumbuhkan interaksi antara peserta didik serta memberikan pengalaman yang bermakna.<sup>12</sup>

Pembelajaran yang baik tercipta dengan adanya interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik melalui bantuan media pembelajaran.<sup>13</sup> Dalam proses pembelajaran terkadang pendidik lebih mendominasi proses interaksi atau terkadang juga peserta didik terlalu mendominasi proses interaksi. Sehingga pembelajaran lebih berpusat pada pembelajaran di mana peserta didik dapat mempelajari materi sendiri sementara pendidik lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Hal yang menyebabkan kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran adalah terkadang pendidik merasa terikat oleh materi pelajaran dan tertekan dengan terbatasnya waktu mengajar. Sehingga menyebabkan peserta didik kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar. Indikasi yang dimungkinkan adalah karena kurang efektifnya pembelajaran atau mungkin peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Ini pula yang terkadang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Sebagai contoh dalam mata pelajaran PAI dan budi pekerti. Terdapat banyak materi yang harus hanya diingat dan dihafal namun juga harus dimengerti.

Seorang pendidik tidak boleh tertinggal akan kemajuan teknologi ini, karena merupakan salah satu bentuk keprofesionalan seorang pendidik. Prinsip ini

---

<sup>11</sup>Melvin L. Sberman, *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*. Penerjemah, Raisul Muttaqien, *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik AKtif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), h. 9.

<sup>12</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), h. 58

<sup>13</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 2



tertuang dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang pendidik dan dosen bagian kedua mengenai hak dan kewajiban pendidik, pasal 20 yang berbunyi:

“Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, pendidik berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.”<sup>14</sup>

Seringkali para pendidik mengabaikan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mereka sehingga pembelajaran akan menjadi membosankan. Para pendidik menganggap penggunaan media itu sangat sulit seperti dalam hal pengoperasiannya, waktu yang lama untuk mempelajarinya, waktu yang lama untuk membuat medianya atau biaya yang banyak dalam proses pembuatan media tersebut.<sup>15</sup> Saat ini sudah sangat banyak software yang bisa digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran seperti *Microsoft Power Point, Lectora Inspire, Adobe Flash, dan Autoplay*.

Berdasarkan observasi awal peneliti, peneliti menemukan permasalahan yang mana masih banyak guru yang menggunakan Buku LKS, Buku Paket, dan Papan Tulis sebagai Sarana penyampaian materi di dalam kelas, Sehingga membuat pembelajaran jadi monoton dan membosankan untuk peserta didik. Selama proses belajar mengajar, peserta didik tidak didorong untuk menumbuhkan daya berpikirnya. Masih banyak terdapat peserta didik maupun siswi yang kurang fokus pada materi yang disampaikan. Salah satunya banyak peserta didik yang bermain, berbicara, berjalan-jalan sehingga mereka tidak fokus dalam proses pembelajaran dikelas. Disinilah peran seorang pendidik itu sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, masih ada beberapa peserta didik terlihat kurang minat dalam belajar dan terlihat motivasi belajar

---

<sup>14</sup>Undang-Undang RI. No. 14 Tahun 2005, Tentang Pendidik dan Dosen (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), h. 11.

<sup>15</sup>Rumainur, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*, (Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), h.6.

peserta didik yang rendah pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti ini. Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan sebuah Bahan Ajar (media) pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi Storyline.

*Articulate Storyline* sebagai software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai powerpoint dapat memudahkan pendidik untuk menggunakannya. Pembuatan media pembelajaran akan lebih mudah karena menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak memerlukan bahasa pemrograman/script. Menu dan tools yang ada di software ini juga mirip dengan powerpoint seperti yang diungkapkan Rivers: “*Articulate Storyline is a foundational e-learning authoring program for instructional designers, and storyline 2 providers and improved user interface and interactive learning elements*”.<sup>16</sup> Dari pernyataan di tersebut dapat dipahami bahwa Articulate Storyline adalah dasar pembuatan program e-learning untuk pembelajaran. Menurut penulis Articulate Storyline cocok digunakan pada semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran pendidikan agama Islam. Media ini nantinya akan tersedia menu-menu yang praktis dan terdapat teks, gambar, animasi, video hingga kuis sehingga peserta didik dapat langsung berinteraksi dalam penggunaan media tersebut.

Produk atau Output yang dapat dihasilkan oleh Articulate Storyline tidak terbatas digunakan pada PC saja namun juga bisa di iOS, Android dan PC. Output nya pun bisa diakses baik melalui online ataupun offline menggunakan sebuah link atau html. Hasil dari Articulate Storyline ini memudahkan pengguna dalam mengakses karena tidak terbatas pada penggunaan PC berukuran besar. Kelebihan

---

<sup>16</sup> Rizka Dwi Aryani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah*”, Tesi, h. 8.

dari media Articulate Storyline sendiri yaitu untuk meningkatkan interaksi aktivitas dan pemahaman peserta didik. Articulate storyline dapat memberikan kemudahan desain dan pengoperasian ketika pembelajaran, menambah pemahaman peserta didik dengan menyisipkan materi dengan memanfaatkan fitur berupa tulisan, suara, dan video mengenai materi yang akan diajarkan. Media berbasis internet ini juga menuntut pendidik dan peserta didik untuk terampil mengoperasikan alat elektronik sehingga peserta didik maupun pendidik menjadi terampil dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. *Articulate Storyline* juga mampu menambah kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta. Kelebihan lainnya yang dimiliki Articulate Storyline adalah fitur desain yang mirip microsoft powerpoint, sehingga mudah digunakan bagi pemula. Publikasi hasil desain yang telah dibuat dapat diubah menjadi berbasis website yang terbukti efektif mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik, hendaknya senantiasa berupaya agar peserta didik mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses belajar selalui dikaitkan dengan hasil belajar. Artinya, proses dapat dikatakan optimal apabila hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dijawab dengan melakukan kegiatan evaluasi secara cermat, sehingga akan diketahui apakah proses belajar peserta didik sudah optimal atau belum serta dapat diidentifikasi faktor penyebab kegagalan dan pendukung keberhasilan.<sup>17</sup> Berdasarkan hal tersebut maka evaluasi merupakan salah satu kegiatan yang wajib dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan suatu proses pembelajaran yang

---

<sup>17</sup> Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 8.

telah dilaksanakan sehingga diharapkan mutu dari proses pembelajaran tersebut bisa menjadi lebih baik dibanding sebelumnya

Pendidik sebagai evaluator harus mampu memahami teknik evaluasi, baik tes maupun non tes yang meliputi jenis masing-masing teknik, karakteristik, prosedur pengembangan, serta cara menentukan baik atau tidaknya ditinjau dari berbagai segi, validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal.<sup>18</sup> Seorang pendidik harus memahami berbagai jenis teknik evaluasi yang dapat digunakan dalam menilai hasil belajar peserta didik. Misalnya teknik evaluasi tes meliputi tes objektif dan tes subjektif. Sedangkan, teknik evaluasi non tes meliputi observasi, proyek, portofolio, dan wawancara. Hal ini menjadi sebuah prasyarat yang harus dikuasai oleh pendidik agar bisa melaksanakan evaluasi pembelajaran yang optimal. Dengan memahami teknik evaluasi dan karakteristiknya serta bagaimana menentukan baik atau buruknya sebuah teknik evaluasi, seorang pendidik dapat merancang evaluasi yang tepat dan efektif untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik secara akurat.

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SD Negeri 47 Parepare dengan wawancara langsung oleh guru kelas VI PAI bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline dan hanya menggunakan buku paket dan power point sehingga perlu dilakukan pengembangan dan diharapkan proses pembelajaran interaktif, lebih mudah memahami materi, dan yang terpenting pendidik tahu media yang dibutuhkan peserta didik membutuhkan media yang menyenangkan dan mudah dipahami. Berdasarkan paparan di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

---

<sup>18</sup> E. Mulyasa, *Menjadi Pendidik Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 62.

Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di UPTD SD Negeri 47 Parepare ”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti Di UPTD SD Negeri 47 Parepare sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* meliputi:
  - a. Minimnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
  - b. Pembelajaran PAI dan budi pekerti di sekolah masih mempertahankan cara lama (tradisional) seperti ceramah, menghafal sehingga kegiatan pembelajaran dianggap kurang menarik bagi peserta didik.
2. Hasil belajar meliputi, hasil belajar peserta didik masih rendah, sebahagian besar peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare ?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil pembelajaran belajar PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare ?

## **D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian**

1. Defenisi Operasional

Tesis ini berjudul: Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti Di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Untuk memperjelas arah deskripsi tesis ini dan juga guna menghindari kesalahan pemahaman maka penting untuk dijelaskan beberapa istilah yang diperlukan sebagai pegangan dalam studi ini lebih lanjut.

- a. Implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyediaan sarana untuk melaksanakan suatu pembelajaran yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap pembelajaran tersebut.
- b. Media pembelajaran interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran.
- c. *Articulate Storyline* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah perangkat lunak (software) yang menyajikan fitur0fitur seperti vide, gambar, animasi, foto, audio,dan lain-lain. *Articulate storyline* memiliki fungsi yang hamper sama dengan aplikasi microsift power point.
- d. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan

## 2. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memudahkan pemahaman terhadap pembahasan penelitian tesis ini, maka peneliti membatasi ruang lingkup pembahasannya yang terfokus pada:

- a. Deskripsi perbedaan hasil belajar PAI peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi zakat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

- b. Deskripsi peningkatan hasil belajar PAI peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi zakat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare.
- c. Deskripsi penerapan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* apakah dapat meningkatkan hasil belajar di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare
- b. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare
- c. Untuk mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam meningkatkan hasil belajar PAI dan budi pekerti di UPTD SD 47 Parepare

##### **2. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi konstruktif terhadap lembaga pendidikan. Adapun secara detail, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Secara Teoretis**

Dapat memberikan kontribusi terhadap pengelola pendidikan, di sekolah sebagai komponen penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dan pengaturan lingkungan belajar peserta didik sangat bermanfaat dalam sebuah pembelajaran dimana seiring dengan modernisasi dan kemajuan zaman yang



semakin canggih dan mudah dalam melakukan segala hal yang sedikit demi sedikit dapat mengikis kegemaran membaca dan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media dan pengaturan lingkungan belajar peserta didik sangat dianjurkan.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi Pendidik. Dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *articulate storyline* serta dapat menambah wawasan pendidik dalam menggunakan bahan ajar interaktif dengan menerapkannya pada tema dan pokok pembahasan lainnya yang cocok.
- 2) Bagi Peserta didik. Dapat membantu tujuan utama belajar khususnya dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi tersebut dan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran.
- 3) Bagi penulis. Dengan adanya penelitian ini dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya tentang pengembangan bahan ajar dan pengelolaannya dalam lingkungan belajar peserta didik, sehingga dapat mempermudah jalannya suatu proses kegiatan belajar mengajar menarik peserta didik agar gemar belajar.

**F. Garis Besar Isi Tesis**

Hasil penelitian akan dimuat dalam bentuk laporan yang terdiri dari lima bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun garis besar isinya sebagai berikut:

Sebagaimana pada karya ilmiah lainnya tesis ini di mulai dengan bab pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan tentang hal-hal yang melatar belakangi diangkatnya judul ini. Setelah menjelaskan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah kemudian merumuskan beberapa permasalahan.



Masalah yang berkaitan dengan tujuan dan kegunaan penelitian juga penulis paparkan dalam bab ini. Untuk menghindari pengertian yang sifatnya ambivalens, penulis menjelaskan definisi operasional dan ruang lingkup penelitian serta tujuan dan kegunaan penelitian. Sebagai penutup bab, penulis menguraikan garis besar isi tesis.

Pada bab kedua yakni landasan teoritis. Selanjutnya, telaah pustaka; untuk memaparkan hasil penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti atau serta kemungkinan adanya signifikansi dan kontribusi akademik. Kemudian referensi yang relevan hasil bacaan penulis terhadap buku-buku yang relevan dengan penelitian ini. Dalam bab ini diuraikan pada analisis teoritis variabel yang mencakup media, selanjutnya tentang tinjauan tentang zakat, serta menggambarkan kerangka teori penelitian yang dilakukan serta hipotesis tindakan.

Bab ketiga, metodologi penelitian. Penulis menguraikan tentang setting penelitian yang digunakan, tempat dan waktu penelitian yang disinkronkan dengan pendekatan yang relevan dengan penelitian. Selanjutnya, subjek penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan prosedur penelitian. Begitu pula dengan instrumen penelitian diuraikan dalam bab ini serta teknik pengumpulan data, sedangkan pada bagian akhir bab ini penulis memaparkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab keempat, sebagai hasil penelitian dan pembahasan. Penulis kemudian secara tabulasi untuk menguraikan variabel independen. Selanjutnya menggambarkan variabel dependen. Sebagai inti pada bab ini penulis menganalisis data secara menyeluruh data variabel independen dan variabel dependen yang diperoleh dengan menginterpretasikan dalam pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima, penutup. Dalam bab ini, penulis menguraikan simpulan dari hasil penelitian ini yang disertai implikasi sebagai dari sebuah penelitian dan rekomendasi.



## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Penelitian yang Relevan

Karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi penulis yang relevan dengan penelitian penggunaan media audio visual adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Syaiful Nur Rohman. Mahasiswa program studi Pendidikan Sekolah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2020. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas V Sekolah Ibtidaiyah”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk MI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Adapun perbedaannya yaitu peneliti terdahulu merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R&D) sedangkan penelitian yang akan digunakan penulis adalah penelitian eksperimen.<sup>19</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Silvia Rozza. Mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2022. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Articulate Storyline pada Pembelajaran Tarikh Islam di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri ”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prosedur pengembangan media telah dilakukan secara terperinci dan sistematis mengacu pada 10 tahapan model

---

<sup>19</sup> Syaiful Nur Rohman, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas V Sekolah Ibtidaiyah*, Laporan Hasil Penelitian (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), h.3.

pengembangan Borg & Gall. Juga didapatkan hasil bahwa produk media Articulate Storyline yang dikembangkan sangat layak jika digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Adapun perbedaannya yaitu peneliti terdahulu menggunakan pengembangan produk pada pembelajaran tarikh islam, sedangkan penulis menggunakan materi PAI dan Budi Pekerti.<sup>20</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Marzuki Rangkuti. Mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi pada tahun 2022. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Kota Jambi “.Hasil penelitian ini terbukti mampu memberikan semangat belajar dan keefektifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dan perhatian untuk mengikuti pembelajaran secara daringpun tergolong sangat layak, dan angket penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran interaktif articulate storyline dinyatakan valid oleh tiga validator dengan presentase 79% ahli media pembelajaran, ahli materi 80%, dan ahli praktisi pembelajaran 84%. Hasil uji coba lapangan masuk dalam kategori sangat layak memperoleh nilai dengan presentase 80,7. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan mata pelajaran PAI. Adapun perbedaannya yaitu peneliti terdahulu menggunakan pengembangan

---

<sup>20</sup> Dian Zilvia Rozza, *Pengembangan Media Articulate Storyline pada Pembelajaran Tarikh Islam di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri*, Laporan Hasil Penelitian (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2022), h. 13.

media pembelajaran game edukasi, sedangkan penulis menggunakan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>21</sup>

Merujuk pada beberapa hasil penelitian di atas, peneliti berminat dan tertarik untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian di atas yaitu menggunakan *software Articulate Storyline*, namun yang membedakan yaitu pada penelitian sebelumnya melakukan penelitian pengembangan media interaktif. Sedangkan penulis mencoba menggunakan media ini pada peserta didik di tingkat dengan penelitian eksperimen. Penulis akan mencoba untuk menggunakan media ini relevan dengan kebutuhan materi serta tingkat usia peserta didik khususnya di Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## **B. Referensi yang Relevan**

1. Buku yang ditulis oleh Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T, Rani Sofya, S.Pd., M.Pd, Dr. Asrul Huda, S.Kom., M. Kom dengan judul *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3* edisi pertama (1) di dalam buku ini dibahas secara detail tentang model desain pembelajaran interaktif dan jugapengenalan *Articulate Storyline* . Media yang dibahas dalam penelitian ini adalah pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang tentunya relevan dengan buku yang dirujuk.
2. Buku yang ditulis oleh Drs. Rudi Susilana, M.Si dan Cepi Riyana, M.Pd. dengan judul *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* di dalam buku ini dibahas tentang media pembelajaran,

---

<sup>21</sup> Ahmad Marzuki Rangkuti, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Kota Jambi*, Laporan Hasil Penelitian (Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2022), h. 11.

klasifikasi media, teknik pemilihan media dan lain sebagainya yang relevan dengan penelitian yang diangkat.

3. Buku yang ditulis oleh Ibnu Katsir dengan judul Zakat. Di dalam buku ini dibahas tentang mukjizat san sejarah para nabi.
4. Buku yang ditulis oleh Prof. Dr. Sugiyono dengan judul Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D di dalam buku ini dijelaskan tentang cara menganalisis data, mengolah data kuantitatif, kualitatif ataupun R&D yang tentunya relevan dengan penelitian ini.
5. Jurnal-jurnal yang berkaitan dengan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*

### C. Analisis Teori Variabel

#### 1. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

##### 1) Pengertian Implementasi

Secara etimologis pengertian implementasi menurut Kamus Webster yang dikutip oleh Solichin Abdul Wahab adalah :

Konsep implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement*. Dalam kamus besar Webster, *to implement* (mengimplementasikan) berarti *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu) dan *to give practical effect to* (untuk menimbulkan dampak/akibat terhadap sesuatu)<sup>22</sup>

Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan. Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Sesuatu tersebut dilakukan untuk menimbulkan dampak atau akibat itu dapat berupa undang-undang, Peraturan Pemerintah, Keputusan Peradilan dan Kebijakan yang dibuat oleh Lembaga-Lembaga Pemerintah dalam kehidupan kenegaraan.

---

<sup>22</sup> Abdul Wahab, Solichin. *Analisis Kebijakan: Dari Formulasi Ke Implementasi Kebijakan Negara*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 64.

Menurut Solichin Abdul Wahab dalam bukunya yang berjudul Analisis Kebijakan Dari Formulasi ke Implementasi Kebijaksanaan Negara dalam mengemukakan pendapatnya mengenai Pelaksanaan atau implementasi sebagai berikut :

Implementasi adalah tindakan–tindakan yang dilakukan oleh individu atau pejabat–pejabat, kelompok–kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan pada terciptanya tujuan–tujuan yang telah digariskan dalam keputusan<sup>23</sup>

Pengertian implementasi yang dikemukakan diatas, dapat dikatakan bahwa implementasi adalah tindakan–tindakan yang dilakukan oleh pihak–pihak yang berwenang dan berkepentingan, baik pemerintah maupun swasta yang bertujuan untuk mewujudkan cita–cita serta tujuan yang telah ditetapkan. Implementasi berkaitan dengan berbagai tindakan yang dilakukan untuk melaksanakan dan merealisasikan program yang telah disusun demi tercapainya tujuan dari program yang telah direncanakan, karena pada dasarnya setiap rencana yang ditetapkan memiliki tujuan atau target yang hendak dicapai.

Badan–badan tersebut dalam melaksanakan pekerjaan–pekerjaan pemerintah yang membawa dampak pada warga negaranya. Namun dalam prakteknya badan–badan pemerintah sering menghadapi pekerjaan–pekerjaan di bawah mandat dari undang–undang, sehingga membuat mereka menjadi tidak jelas untuk memutuskan apa yang seharusnya dilakukan dan apa yang seharusnya tidak dilakukan. Maka Mazmanian dan Sebastiar juga mendefinisikan implementasi sebagai berikut :

Implementasi adalah pelaksanaan keputusan kebijakan dasar, biasanya dalam bentuk undang–undang, namun dapat pula berbentuk perintah–perintah atau keputusan–keputusan eksekutif yang penting atau keputusan badan peradilan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Abdul Wahab, Solichin. *Analisis Kebijaksanaan: Dari Formulasi Ke Implementasi Kebijaksanaan Negara*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 65.

<sup>24</sup> Abdul Wahab, Solichin. *Analisis Kebijaksanaan: Dari Formulasi Ke Implementasi Kebijaksanaan Negara*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 68.

Berkaitan dengan hal tersebut menurut Mazmanian dan Sebastier, implementasi merupakan pelaksanaan kebijakan dasar, yang berbentuk undang–undang dan juga bisa berbentuk perintah atau keputusan–keputusan yang penting atau seperti Keputusan Badan Peradilan.

Proses implementasi ini berlangsung setelah melalui sejumlah tahapan tertentu seperti tahapan pengesahan undang–undang, kemudian outputnya adalah kebijakan dalam bentuk pelaksanaan keputusan dan seterusnya sampai perbaikan kebijakan yang bersangkutan. Implementasi bisa juga dianggap suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap fix.

Menurut Hanifah Harsono dalam bukunya yang berjudul *Implementasi Kebijakan dan Politik*, mengemukakan pendapatnya mengenai implementasi atau pelaksanaan sebagai berikut :

Implementasi adalah suatu proses untuk melaksanakan kebijakan menjadi tindakan kebijakan dari politik ke dalam administrasi. Pengembangan kebijakan dalam rangka penyempurnaan suatu Program.<sup>25</sup>

Pengertian implementasi yang dikemukakan oleh Hanifah Harsono, dapat dikatakan bahwa implementasi adalah suatu kebijakan dalam penyelesaian keputusan demi tercapainya tujuan yang baik dengan bergantung bagaimana implementasi yang berjalan dengan baik dalam melaksanakan proses penyempurnaan akhir. Oleh karena itu suatu implementasi baik diharapkan dalam setiap program untuk terciptanya tujuan yang diharapkan.

Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Majone dan Wildavsky ( dalam Usman dan Nurdin) mengemukakan implementasi

---

<sup>25</sup> Harsono, Hanifah, *Implementasi Kebijakan dan Politik*.( Jakarta: Grafindo Jaya, 2002), h. 67.



sebagai evaluasi. Majone dan Wildavsky mengemukakan bahwa implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan. Pengertian implementasi sebagai aktivitas yang saling menyesuaikan.

Schubert dalam Usman dan Nurdin mengemukakan bahwa implementasi adalah sistem rekayasa. Implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>26</sup>

## 2) Media Pembelajaran Interaktif

Media belajar dari bahasa latin “*modus*” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Gerlach & Ely menyatakan bahwa secara garis besar media adalah atau kejadian yang membangun kondisi, yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap<sup>27</sup>. Sharon E. Smaldino mengatakan bahwa:

*A medium (plural, media) is a mean of communication and source of information. Derived from the Latin word meaning “between”, the term refers to anything, that carries information between a source and a receiver. Example include video, television, diagrams, printed materials, computerprograms, and instructors. These are considered instructional media when they provide messages with an instructional purpose.*<sup>28</sup>

Media adalah sarana komunikasi yang merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Contohnya video, Televisi, diagram, materi cetak, program computer dan instruktur. Semua

---

<sup>26</sup> Usman dan Nurdin, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum.* ( Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,2002), h. 70.

<sup>27</sup> Gerlach dan Ely, *Pengertian Media* ,( Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,2002), h. 23

<sup>28</sup> Sharon E. Smaldino, James D. Russel Heinich, Michael Molenda, *Instructional Teaching and Media for Learning* (Columbus: Pearson, 2004), h. 9.

ini dianggap sebagai media pembelajaran saat mereka membawa pesan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, kita dapat melihat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, atau dari guru ke peserta didik, atau sebaliknya. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Motivasi peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dilakukan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggagas pesan adalah orang yang menyampaikannya (the person), pesan adalah muatan pendidikan yang terkandung dalam kurikulum, dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (encodings), dan penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut secara bergantian, media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

David Buckingham berpendapat bahwa:

*“a medium is something we use when we want to communicate with people indirectly, rather than in person on by face to face contact. The media intervene they provide us with selective versions of the world, rather than direct acces to it.”<sup>29</sup>*

Media adalah sesuatu yang kita gunakan saat kita ingin berkomunikasi dengan orang secara tidak langsung, bukan secara langsung atau dengan tatap muka. Media dapat membuat kita melihat dunia tanpa harus pergi ke sana.

Definisi media pembelajaran di atas kita dapat melihat bahwa proses pembelajaran identik dengan proses komunikasi, dan proses komunikasi memiliki komponen-komponen seperti sumber pesan, pesan, penerima pesan, dan penerima pesan, media dan umpan balik. Era teknologi yang canggih seperti saat ini sangat memudahkan seseorang untuk berkomunikasi tanpa harus bertatap muka, dan media sangat membantu dalam melakukan hal tersebut. Media dapat digunakan

---

<sup>29</sup> David Buckingham, *Media Education* (Malden: Polity Press, 2003), h.3.

untuk belajar dan mengetahui banyak hal dari belahan dunia tanpa harus mendatangi tempat tersebut. Dalam proses belajar mengajarpun seperti itu, belajar bukan hanya melalui buku, tapi belajar bisa dilakukan dengan menggunakan media atau *e-learning* yang sudah ada seperti sekarang ini.

Media pembelajaran menurut Yudhi Munadi adalah alat segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar mengajar secara efisien.<sup>30</sup> Apapun yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari sumber belajar kepada peserta didik sebagai pebelajar dalam proses belajar mengajar bisa disebut sebagai media pembelajaran.

Seorang guru dalam dunia pendidikan dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai metode dan media yang menarik dalam pembelajaran dengan harapan peserta didik tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi yang harus mereka hafalkan dan peserta didik merasa terus tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut maka salah satunya adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.<sup>31</sup>

Mengingat betapa pentingnya tugas dan peran seorang pendidik, maka sudah menjadi sebuah keharusan untuk memberikan pemahaman terhadap pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik, terutama materi dan juga media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pelajaran serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk membantu proses jalannya pendidikan itu sendiri. Apalagi

---

<sup>30</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Referensi, 2013.), h. 7.

<sup>31</sup> Anwar Sewang, dan Abdul Halik. "Model Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Berbasis Masalah: Studi Kasus pada Jurusan Tarbiyah dan Adab IAIN Parepare." *JPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)*, Volume 3.1 (2019): 1-15.

teknologi informasi berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman saat ini, interaksi dan penyediaan informasi akan berlangsung dengan sangat cepat, menyebabkan terjadinya pertukaran informasi, pengetahuan dan pemanfaatan teknologi informasi. sehingga perlu bersaing untuk mendapatkannya. Persaingan mengarah pada kesenjangan digital (*distinct difference*) dalam akses teknologi, yang pada gilirannya membutuhkan pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkualitas sebagai produsen dan pengguna teknologi.<sup>32</sup>

Fungsi media pembelajaran ini kemudian lebih difokuskan pada dua hal, yakni fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, fungsi yang didasarkan pada medianya terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni : (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik dan (3) fungsi maipulatif. Kedua, fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) fungsi psikologis dan (2) fungsi sosiokultural.<sup>33</sup> Fungsi media pembelajaran baik itu didasarkan pada medianya maupun pada penggunaannya, keduanya sama-sama membantu proses pembelajaran untuk peserta didik.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mulyanta dalam buku Rayandra Asyhar menyebutkan ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan.<sup>34</sup> Sedangkan menurut Bachtiar, beberapa kriteria dalam pemilihan media antara lain kesesuaian dengan

---

<sup>32</sup> Usman, "Dinamika Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi pada Lembaga Pendidikan Tinggi", No. 1, Mei 2017 (online), h. 62 Dalam [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=jk8Hpy8AAAAJ&citation\\_for\\_view=jk8Hpy8AAAAJ:u-x6o8ySG0sC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=jk8Hpy8AAAAJ&citation_for_view=jk8Hpy8AAAAJ:u-x6o8ySG0sC) (diakses tanggal 17 Desember 2023)

<sup>33</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta; GP Press Group, 2013), h. 36.

<sup>34</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2012), h. 81.

tujuan, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan pendidik dan mutu teknis.<sup>35</sup>

Tidak semua media cocok digunakan dalam semua materi pembelajaran. Namun pendidik harus mampu memilih media sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, mengingat banyaknya media pembelajaran yang saat ini sudah tersedia secara online. Lebih baiknya lagi jika pendidik mampu membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik menggunakan media yang menuntut peserta didik untuk ikut berperan aktif dan berinteraksi selain melihat dan mendengarkan.<sup>36</sup>

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif antara lain:

a. Penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu menghindari atau mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik yang ditimbulkan dari adanya penafsiran yang berbeda antar pendidik.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media pembelajaran interaktif dapat menampilkan gambar, suara, gerakan dan warna sehingga membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

---

<sup>35</sup> Harsyarja W. Bactiar, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2010), h.85.

<sup>36</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan KOMunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Pendidik* (Jakarta Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada, 2011), h. 63.

Media ini bisa menimbulkan adanya komunikasi dua arah secara aktif.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan belajar secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Seorang pendidik bisa menjelaskan materi sekaligus memberikan gambaran kepada peserta didik melalui media sehingga peserta didik akan lebih mudah memahaminya.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menyerap materi pelajaran dengan baik.

f. Proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa tergantung oleh pendidik.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuan dan bakat yang dimiliki.

h. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif

Seorang pendidik bisa menjadi tenaga pendidik yang lebih kompeten karena mampu memanfaatkan teknologi dengan tepat guna. Jenis-jenis media pembelajaran interaktif dilihat dari jumlah peserta didik menurut Schramm dalam buku Yamin dibagi menjadi 3 yaitu massal (banyak yang tersebar di area yang luas), klasikal (cukup sempit dan terpusat di suatu tempat) dan individual. Media untuk audiens besar terdiri dari televisi, radio dan *facsimile*. Media untuk audiens kecil terdiri dari film suara, film bisu, videotape, filmstrip suara, slide, audiotape,

audiodisc, foto dan poster. Sedangkan media untuk individual adalah media cetak, telepon dan CAI (*Computer Assisted Instruction*).<sup>37</sup>

## 2. *Articulate Storyline*

### 1) Pengertian *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Tidak jauh beda dengan Microsoft Power Point, namun *Articulate Storyline* memiliki kemampuan lebih unggul dengan bisa menghasilkan presentasi lebih komprehensif dan kreatif. Perangkat lunak ini mempunyai fitur seperti *timeline*, *picture*, *character* dan lainnya tentu dengan bahasa pemrograman yang tidak rumit sehingga memudahkan pengguna.<sup>38</sup>

Aplikasi ini dikatakan lebih unggul dari Microsoft Power Point karena proses pembuatan media yang lebih mudah digunakan, lebih simpel, dan lebih mudah untuk dipublikasikan. *Articulate Storyline* cukup mudah dipelajari bagi para pemula, terutama para guru yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran menggunakan ms. Powerpoint, karena *Articulate Storyline* memiliki fitur yang sangat mirip dengan fitur yang ada pada ms. Powerpoint. *Articulate Storyline* yang merupakan software authoring tools memiliki beberapa persamaan dengan Microsoft Powerpoint akan tetapi software ini memiliki beberapa keunggulan dalam memproduksi media pembelajaran yang sangat menarik karena mempunyai fitur menu yang mudah untuk dapat menambah quiz, sehingga saat peserta didik mengoperasikan media mampu berinteraksi langsung dan mensimulasikan sebuah materi pembelajaran, dan juga produk *Articulate Storyline* ini bisa dipublikasikan ke berbagai bentuk output.

---

<sup>37</sup> Yamin, Martinis dan Maisah, *Standarisasi Kinerja Pendidik* (Jakarta: Persada Press, 2010), h. 205.

<sup>38</sup> Pustekom, "*Articulate Storyline Untuk Media Pembelajaran Pendidik SD*" <https://pustekom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-pendidik-sd/> (Diakses pada 07 April 2023)



*Articulate Storyline* juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis html5 (web). *Software* ini merupakan salah satu tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi dari *Software Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan diberbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone.<sup>39</sup> Produk dari *software* ini bisa juga bisa dipublish secara offline, sehingga memudahkan pengguna memformatnya dalam bentuk web personal, CD, *word processing* dan *learning Managemenet System* (LMS). Format output dari *software* ini sangat beragam bahkan tersedia juga untuk pengguna iPad, dekstop, laptop dan berbagai macam media lainnya. Hal ini dikarenakan program sudah support dengan format flash sebagai salah satu media portable yang populer saat ini.<sup>40</sup>

Software Articulate Storyline ini sangat menarik dikarenakan memiliki fitur seperti flash pada pembuatan animasi tetapi selain itu juga memiliki tampilan yang simple. Banyak template yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik tampilan yang simple membuat pengguna tidak terlalu bingung jika dibandingkan dengan Power Point. Software ini mempunyai fitur tombol-tombol seperti Zoom tombol next yang melengkapi interaktivitas media ini. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat slide materi maupun soal latihan dan kuis.

## 2) Fitur *Articulate Storyline*

Beberapa fitur yang terdapat dalam *Articulate Storyline* antara lain:<sup>41</sup>

<sup>39</sup> <http://nenyjos.blogspot.com/2019/01/membuat-media-pembelajaran-dengan.html>

<sup>40</sup> Giga Purbalingga “*Articulate Storyline 3.6.18134.0*” <https://gigapurbalingga.net/articulateline-2-full/> (diakses pada 07 April 2023)

<sup>41</sup> IPeenk “*Articulate Storyline 2.8.1605.515 Full Version*” <https://download.ipeenk.com/articulate-storyline-2-full-version.html> (diakses pada 07 April 2023)



a) Intuitive User Interface

*Software* ini dirancang untuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sehingga user tidak memerlukan pelatihan khusus untuk menggunakannya. Menu yang disediakan pun tidak jauh berbeda dengan microsoft powerpoint sehingga ketika membuka *Articulate Storyline* sama seperti membuka Microsoft powerpoint.

b) Slide Templates

Beberapa model dan bentuk slide templates sudah disediakan namun user bisa membuat templates sendiri sesuai keinginan mulai dari nol.

c) Insert Characters

Character adalah salah satu yang disediakan oleh *software* ini sehingga tidak perlu lagi membuat karakter sendiri atau harus online untuk mencari sebuah karakter. Cukup dengan klik sudah bisa memilih karakter dan mengubah berbagai bentuk pose. Tersedia juga paket karakter tambahan yang dapat memperluas perpustakaan karakter user.

d) Slide Layer

Jika sudah pernah menjalankan program *Adobe Photoshop* maka tidak akan asing lagi dengan kata layer. Ini merupakan cara baru yang interaktif yaitu dengan menggabungkan slide menjadi sebuah lapisan sehingga membuat menjadi lebih cepat karena tidak perlu mengelolah beberapa slide.

e) Triggers

Bagian ini memungkinkan untuk lompat ke slide tertentu. Hampir mirip dengan *hyperlink* pada *Microsoft Power Point*

f) States

Fitur ini memungkinkan untuk mengubah warna pada point yang sudah dikunjungi atau mengubah ekspresi karakter saat peserta didik mengeklik objek yang salah dan lain sebagainya.

## g) Variabel

Variabel bisa digunakan untuk membuat sebuah tampilan aplikasi menjadi sangat menarik dan interaktif. Biasanya variabelas digunakan untuk membuat user login atau penilaian di sebuah game.

## h) HTML5, Flash, and Mobile Devices

*Software* ini memungkinkan untuk diakses dimana pun oleh user karena *Articulate Storyline* telah menerbitkan Flash yang telah didukung oleh sebagian besar komputer pribadi, *Storyline* juga menerbitkanHTML5 yang dapat diakses dengan online di sebuah web.

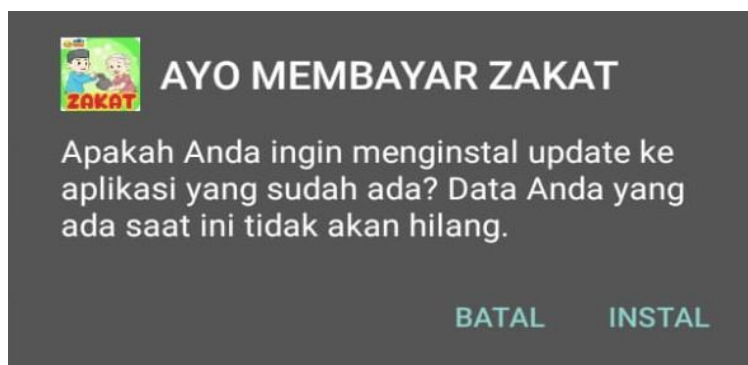
3) Langkah-langkah penggunaan *Articulate Storyline*

Penggunaan *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran perlu dipahami agar dapat digunakan dengan baik. Pada pembahasan kali ini akan dijabarkan dua langkah dalam penggunaan *Articulate Storyline* yaitu langkah-langkah penginstalan sampai dengan penggunaan *Articulate Storyline*.

## a) Aplikasi dibuat dalam bentuk Apk



## b) Apk kemudian diinstal di Hp/Android



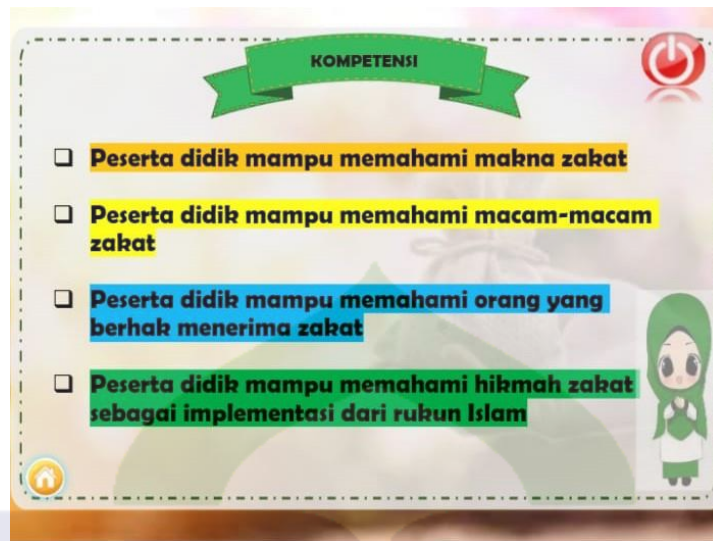
- c) Maka akan muncul 2 pilihan yaitu Continue dan Restart lalu klik Continue



- d) Sebelum ke Menu Utama peserta diwajibkan menuliskan nama dan Asal Sekolah terlebih dahulu, setelah itu tampilan menu utama akan menampilkan 5 menu



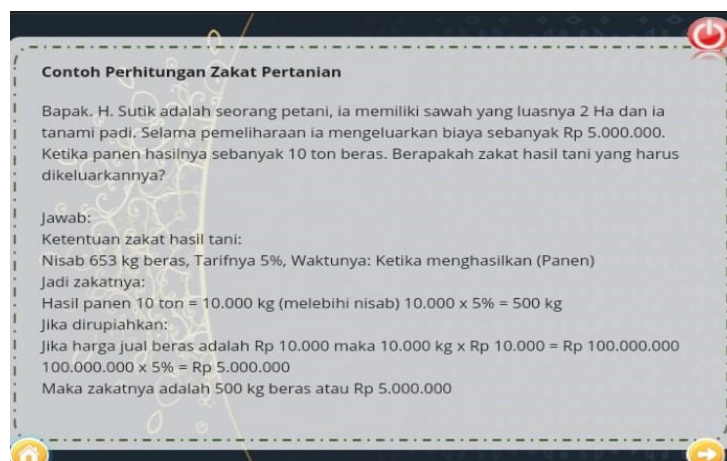
- e) Pada menu Kompetensi akan muncul kompetensi dasar pembelajaran



- f) Pada menu materi akan ditampilkan 4 sub bab yang akan dipelajari oleh peserta didik



- g) Pada menu contoh akan ditampilkan contoh dari materi yang diajarkan



- h) Pada menu video akan ditampilkan video pembelajaran sesuai dengan materi



- i) Menu terakhir yaitu menu evaluasi atau menu game, dimana akan disajikan beberapa soal yang akan dijawab oleh peserta dan ditampilkan skor sesuai dengan banyaknya jawaban yang benar diakhir game





#### 4) Keunggulan dan Kelemahan *Articulate Storyline*

Dengan fitur tersebut maka *software Articulate Storyline* memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media yang biasa digunakan untuk presentasi yaitu *powerpoint*.

##### a) Kelebihan *Articulate Storyline* antara lain:

- (1) Dapat dibuat dalam bentuk aplikasi;
- (2) Dapat dibuat dalam bentuk web sehingga dapat digunakan di HP atau Gadget Android user;
- (3) Disertai dengan aplikasi yang dapat merekam layar (*record screen*);
- (4) Dilengkapi dengan perintah-perintah sederhana untuk membuat *link*;
- (5) Dilengkapi dengan berbagai macam karakter yang dapat membuat presentasi menjadi semakin menarik.<sup>42</sup>

##### b) Kekurangan *Articulate Storyline* antara lain:

- (1) Tampilan media ketika dijalankan di smartphonetidak bisa benar-benar *full screen*. Jadi masih ada margin kira-kira 1-3 *pixel* dari batas layar. Namun dari sisi konten semua dapat dijalankan dengan baik.
- (2) Jika menggunakan *backsound* pada media, maka *backsound* akan dijalankan hanya pada *slide/layer* dimana media tersebut ditambahkan. Namun jika ingin *backsound* dijalankan sepanjang media, maka dapat menambahkan *script* tertentu untuk mensiasatinya.<sup>43</sup>

Dalam penginstalan *software* ini mempunyai beberapa syarat dalam sistemnya antara lain:<sup>44</sup>

- (a) CPU: 2.0 gigahertz (GHz) processor atau lebih tinggi (32-bit or 64- bit)

<sup>42</sup> Suryadi, "Workshop *Articulate Storyline*" <http://suryadiaryadewa.blogspot.com/2017/09/workshop-articulate-storyline.html> (diakses pada 07 April 2023)

<sup>43</sup> <https://amiroh.web.id/kenapa-harus-articulate-storyline/> jumat, 25 Agustus 2023

<sup>44</sup> Ipenk "ArticulateStoryline2.8.1605.515FullVersion" <https://download.ipeenk.com/articulatestoryline-2-full-version.html> (diakses pada 08 April 2023)

- (b) Memory: 2 GB RAM
- (c) Hard Disk : 500 MB ruang Disk kosong
- (d) Display: 1,024 x 768 screen resolution (1,280 x 800 atau lebih tinggi yang direkomendasikan)
- (e) Multimedia: Sound card, microphone, and webcam untuk merekam video/narasi
- (f) Sistem Operasi : Windows 10, windows 8, windows 7 SP1, windows Vista SP2
- (g) Net Framework NET 4.0 atau lainnya
- (h) Adobe Flash Player 10 atau versi terbaru

#### c. Hasil Belajar

##### 1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>45</sup> Penjabaran di atas memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes.

Untuk mengetahui hakikat hasil belajar, ada beberapa pandangan para ahli mengenai hasil belajar. Sujana dalam Iskandar mengemukakan bahwa:

“hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.”<sup>46</sup>

<sup>45</sup> Sardiman A,M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 19.

<sup>46</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h. 128.

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan menjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>47</sup> Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa :

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi guru, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.<sup>48</sup>

Berdasarkan definisi hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes.

Telah diuraikan bahwa belajar ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang akibat dari pengalaman dan latihan. Jadi hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku dalam pendidikan agama diharapkan mengarah pada tiga aspek yaitu: *pertama*, aspek kognitif, aspek ini meliputi perubahan-perubahan dari segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, *kedua*, aspek afektif, pada aspek ini ditandai dengan perubahan-perubahan dari segi sikap mental, perasaan dan kesadaran. Dan *ketiga*, aspek psikomotorik, yaitu ditandai dengan adanya perubahan dalam bentuk tindakan motorik.

Tujuan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik di rumah, sekolah atau dimanapun adalah agar dapat memperoleh hasil belajar yang dianggap baik,

---

<sup>47</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdakarya, 2005), h. 22.

<sup>48</sup> <http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/04/pengertian-hasil-belajar.html> diakses tanggal 16 April 2023



yaitu telah memenuhi standar hasil belajar yang telah ditetapkan, atau melebihinya sehingga dapat digolongkan menjadi hasil belajar yang baik. Dalam memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan perencanaan atau strategi pembelajaran yang tepat serta metode yang sesuai, salah satu strategi yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah strategi pembelajaran *Word Square*.

Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik, hal ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari peserta didik itu sendiri. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya, sehingga untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka harus melalui proses belajar yang baik pula.

## 2) Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Benyamin Bloom secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.<sup>49</sup>

### a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir antara lain yaitu: (1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*Knowledge*), (2) Pemahaman (*Comprehension*), (3) Penerapan (*Application*). (4) Analisis (*Analysis*), (5) Sintesis (*Synthesis*), (6) Penilaian (*Evaluation*).

---

<sup>49</sup> Annas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h. 50.

Perubahan yang terjadi pada ranah kognitif ini tergantung pada tingkat kedalaman belajar yang dialami oleh peserta didik. Dengan pengertian bahwa perubahan yang terjadi pada ranah kognitif diharapkan peserta didik mampu melakukan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi sesuai dengan bidang studi yang dihadapinya.

b) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa setiap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Adapun jenis kategori dalam ranah ini adalah sebagai hasil belajar mulai dari tingkat dasar sampai dengan kompleks yaitu : (1) Menerima rangsangan (*Receiving*), (2) Merespon rangsangan (*Responding*), (3) Menilai sesuatu (*Valuing*), (4) Mengorganisasikan nilai (*Organization*), (5) Menginternalisasikan mewujudkan nilai-nilai (*Characterization by Value or Value Complex*).<sup>50</sup>

Pada ranah ini peserta didik mampu lebih peka terhadap nilai dan etika yang berlaku, dalam bidang ilmunya perubahan yang terjadi cukup mendasar, maka peserta didik tidak hanya menerimanya dan memperhatikan saja melainkan mampu melakukan suatu sistem nilai yang berlaku dalam ilmunya.

c) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

---

<sup>50</sup> Muhibbin dkk, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Citra Media Karya Anak Bangsa, 1996), h. 71-72.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah proses yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif menatap dalam tingkah laku seseorang yang sesuai dengan tujuan pendidikan Islam. Baik yang meliputi kognitif, afektif, psikomotorik, maupun aspek-aspek yang lain sehingga perubahan sifat yang terjadi pada masing-masing aspek tersebut tergantung pada kedalaman belajar.

### 3) Indikator Hasil Belajar Peserta Didik

Pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, yang dapat dilakukan oleh guru dalam hal ini adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar peserta didik, apakah itu berdimensi cipta dan rasa, maupun berdimensi karsa.

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik adalah mengetahui garis-garis besar indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.<sup>51</sup>

Penjabaran di atas, memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar tidak hanya disimpulkan pada satu aspek saja. Idealnya bahwa indikator hasil belajar haruslah meliputi segenap ranah psikologi yang dialami oleh peserta didik dimana keadaan tersebut merupakan akibat dari seluruh pengalaman dan proses belajar peserta didik. Pengalaman dan proses belajar tersebut hendaklah

---

<sup>51</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), h. 214.

mencerminkan suatu perubahan. Seorang guru perlu mengetahui indikator-indikator penting atau garis-garis besar indikator terhadap prestasi belajar peserta didik yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang akan di ungkapkan baik pada aspek cipta, rasa dan karsa.

#### 4) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya akan tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja. Menurut Slameto "faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu faktor intern dan faktor ekstern".<sup>52</sup> kedua faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

##### a) Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor-faktor intern itu antara lain:

##### (1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Demikian halnya kesehatan rohani (jiwa) kurang baik misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena ada konflik atau permasalahan yang sedang dialaminya, atau masalah yang lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

##### (2) Intelegensi dan bakat

Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam

---

<sup>52</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Cet. III; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1995), h. 54.

bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

### (3) Minat dan Motivasi

Sebagaimana dengan halnya intelegensi dan bakat minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

### (4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.<sup>53</sup>

Penjabaran di atas, memberikan suatu pengertian bahwa kondisi fisik yang sehat, sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar terutama yang berkaitan dengan konsentrasi. Dengan demikian anak yang kurang sehat, dapat memberi pengaruh pada daya tangkap dan kemampuan belajarnya menjadi

---

<sup>53</sup> Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007), h. 55.

kurang.

b) Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor-faktor ekstern itu antara lain:

(1) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu dan anak-anak serta family yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

(2) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas disekolah, keadaan ruangan, pelaksanaan tata tertib sekolahan, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

(3) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan terutama anak-anaknya bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

#### (4) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.<sup>54</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang telah dijabarkan di atas pada cakupan yang sempit terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi segala aspek yang terkait dengan kepribadian peserta didik (dalam diri peserta didik) yang meliputi kesehatan dimana hal ini menyangkut pada kesehatan jasmani dan rohani yang memiliki pengaruh terhadap kemampuan belajar. Kemudian terkait dengan intelegensi dan bakat dalam hal keduanya haruslah sejalan dimana bakat harus diiringi dengan intelegensi agar proses pembelajaran peserta didik berjalan dengan lancar dan sukses. Selanjutnya adalah minat dan motivasi. Minat tanpa adanya motivasi akan mengalami keadaan yang cenderung menurun dalam proses pembelajaran, namun jika minat tersebut didukung dengan motivasi yang kuat maka proses pembelajaran akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi. Faktor intern yang terakhir adalah terkait dengan cara belajar.

Cara belajar peserta didik akan memberikan pengaruh besar terhadap capaian belajar. Untuk itu dalam cara belajar perlu untuk memperhatikan faktor fisiologis, psikologis dan kesehatan. Sedangkan pada faktor ekstern, faktor yang

---

<sup>54</sup> Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007), h. 56.

pertama adalah keluarga. Keadaan keluarga baik pada kedua orang tua dan lingkungan keluarga yang diciptakan akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak. Selanjutnya adalah sekolah. Segala hal yang berkaitan dengan sekolah akan memberikan pengaruh keberhasilan belajar peserta didik. Kemudian keadaan masyarakat.

Keadaan masyarakat yang dimaksud adalah keadaan dimana seorang anak hidup dan bergaul dengan orang-orang di sekitarnya. Selain dari faktor keluarga, sekolah, masyarakat, keadaan lingkungan sekitar juga sangat penting untuk diperhatikan sebab keadaan ini merupakan situasi dimana seorang anak akan senantiasa beradaptasi dan bergaul dengan lingkungan sekitarnya dan hal ini tentu akan mempengaruhi hasil belajar seorang anak.

#### d. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

##### 1) Pengertian PAI dan Budi Pekerti

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu *paedagigie* yang berarti “pendidikan” dan *paedagogia* yang berarti “pergaulan dengan anak-anak”. Sedangkan istilah untuk orang yang membimbing atau mendidik disebut *paedagogos*. Istilah *paedagogos* berasal dari kata *paedos* (anak) dan *agoge* (saya membimbing). Dari istilah di atas pendidikan bisa diartikan sebagai sebuah usaha yang dilakukan oleh orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk membimbing perkembangan jasmani dan rohani ke arah kedewasaan.<sup>55</sup>

Menurut etimologi kata agama mengandung arti menguasai, ketaatan dan balasan. Sedangkan menurut terminologi agama diartikan sebagai sekumpulan keyakinan, hukum dan norma yang akan membawa manusia kepada kebahagiaan

---

<sup>55</sup> Armai Arief, *Reformulasi Pendidikan Islam* (Ciputat: Ciputat Press Group, 2007), h. 15.



dunia dan akhirat.<sup>56</sup> Sehingga pengertian PAI dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam.

## 2) Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah mempunyai dasar yang kuat. Dasar tersebut menurut Zuhairini, dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu:

### a) Dasar Yuridis/Hukum

Dasar pelaksanaan pendidikan agama berasal dari perundang undangan yang secara tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah secara formal.

### b) Segi Religius

Dasar religius adalah dasar yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya.<sup>57</sup>

### c) Aspek Psikologis

Psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa dalam hidupnya, manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tentram sehingga memerlukan adanya pegangan hidup. Mereka merasa bahwa dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya Zat yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan tempat mereka memohon pertolongan-Nya.

## 3) Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

---

<sup>56</sup> Ahmad Wahyuddin, *Pendidikan Agama Islam untuk Perpendidikan Tinggi* (Jakarta: PT. Grasindo, 2009), h.12.

<sup>57</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013). h. 132-133.

Tujuan pendidikan agama Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengalaman serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup. Zakiah Daradjat mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah swt. Selama hidupnya, dan mati pun tetap dalam keadaan muslim.<sup>58</sup>

Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat. Tujuan Pendidikan Agama Islam tidak hanya menyangkut masalah keakhiratan akan tetapi juga masalah-masalah yang berkaitan dengan keduniawian. Dengan adanya keterpaduan ini, pada akhirnya dapat membentuk manusia sempurna (insan kamil) yang mampu melaksanakan tugasnya baik sebagai seorang Abdullah maupun Khalifatullah. Yaitu manusia yang menguasai ilmu mengurus diri dan mengurus sistem.

Nusa dan Santi menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang sangat kompleks. Tujuan PAI secara umum dapat diklasifikasikan dalam tiga kelompok, yaitu:

- a) Jismiyyat yaitu tujuan berorientasi pada tugas manusia sebagai khalifah fil-ardh.
- b) Ruhiyyat yaitu tujuan berorientasi pada ajaran islam secara kaffah.
- c) Aqliyat yaitu tujuan yang berorientasi kepada pengembangan intelligence otak peserta didik.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Akmal Hawi, *Kompetensi Guru PAI*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2013), h. 20.

<sup>59</sup> Nusa Putra & Santi, Lisnawati, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 4.

Menurut Hamdan, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk:

- (1) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah swt.
- (2) Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.
- (3) Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan secara harmonis.
- (4) Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.<sup>60</sup>

E. Mulyasa menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah untuk menumbuh dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>61</sup> Oleh karena

---

<sup>60</sup> Hamdan, *Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum* (Teori dan Praktek Kurikulum PAI), (Banjarmasin: 2009), h. 42-43.

<sup>61</sup> . E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013), h. 135-136.

itu berbicara Pendidikan agama islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial.

Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu menambahkan kebaikan di akhirat kelak. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk manusia lebih sempurna lagi bukan hanya di dunia tetapi juga di akhirat yang mana kesempurnaan itu dapat didapatkan melalui menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran agama Islam itu dengan sebaik-baiknya agar menjadi manusia muslim seutuhnya sebagai Abdullah maupun Khalifatullah dengan baik. Dan membentuk manusia yang hanya beribadah hanya kepada Allah swt.

#### 4) Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Muhaimin menjelaskan bahwa diantara fungsi pendidikan agama Islam bagi peserta didik yaitu untuk membimbing dan mengarahkan manusia agar mampu mengemban amanah dari Allah, yaitu menjalankan tugas-tugas hidupnya di muka bumi, baik sebagai, Abdullah (hamba Allah yang harus tunduk dan taat terhadap segala aturan dan kehendak-Nya serta mengabdikan hanya kepada-Nya) maupun sebagai khalifah Allah di muka bumi, yang menyangkut pelaksanaan tugas kekhilafahan terhadap diri sendiri, dalam keluarga/rumah tangga, dalam masyarakat, dan tugas kekhilafahan terhadap alam.<sup>62</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi pendidikan agama Islam, antara lain: Pertama, menumbuhkan dan memelihara keimanan. Kedua, membina dan menumbuhkan akhlak mulia. Ketiga, membina dan meluruskan ibadah. Keempat,

---

<sup>62</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 23-24.

menggairahkan amal dan melaksanakan ibadah. Kelima, mempertebal rasa dan sikap keberagamaan serta mempertinggi solidaritas sosial.

#### 5) Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi kurikulum PAI didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber pokok, yaitu: Al-quran dan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Di samping itu, materi PAI juga diperkaya dengan hasil istimbat atau ijtihad para ulama, sehingga ajaranajaran pokok yang bersifat umum, lebih rinci dan mendetail. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang ditujukan untuk dapat menserasikan, menselaraskan dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan. yang diwujudkan dalam:

- a) Hubungan Manusia dengan Pencipta. Membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt serta berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur.
- b) Hubungan Manusia dengan Diri Sendiri. Menghargai dan menghormati diri sendiri yang berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.
- c) Hubungan Manusia dengan Sesama. Menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama.
- d) Hubungan Manusia dengan Lingkungan Alam. Penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial.<sup>63</sup>

Keempat hubungan tersebut di atas, tercakup dalam kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi, yaitu:

- (1) Al-Quran-Al-Hadis, yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan Al-Quran-Al-Hadits dengan baik dan benar.

---

<sup>63</sup> Hamdan, *Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum* (Teori dan Praktek Kurikulum PAI), (Banjarmasin: 2009), h. 41.

- (2) Akidah, yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati, serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.
  - (3) Akhlak dan Budi Pekerti, yang menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.
  - (4) Fiqih, yang menekankan pada kemampuan untuk memahami, meneladani dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar.
  - (5) Sejarah Peradaban Islam, yang menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>64</sup>
- 6) Tinjauan tentang Materi Zakat

(1) Pengertian Zakat

Zakat menurut bahasa yaitu tumbuh dan tambah. Kata ' zakat' juga di gunakan untuk ungkapan pujian, suci, keshalehan, dan berkah.<sup>65</sup> Saaikh Taqiyudin berkata, "Lafaz zakat secara bahasa menunjukkan arti tumbuh."<sup>66</sup> Di dalam buku Al Mughni karangan Ibnu Qudamah Abu Muhammad bin Abu Qutaibah mengatakan: zakat berasal dari kata *zakat* (bersih), *namaa* (tumbuh dan berkembang) dan *ziadah* pengembangan harta.<sup>67</sup>

---

<sup>64</sup> Hamdan, *Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum* (Teori dan Praktek Kurikulum PAI), (Banjarmasin: 2009), h. 42.

<sup>65</sup> Sa'ad Yusuf Abdul Aziz, *Sunnah Dan Bid'ah*, alih bahasa oleh H. Masturi Irham Lc,dkk, ( Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2008 ), Cet. 4, h. 345.

<sup>66</sup> Abdullah bin Abdurrahman, *Syarah Bulughul Marom*, alih bahasa oleh Thahirin Suparta dkk, ( Jakarta: Pustaka Azzam, 2006 ), Cet. 1, h. 308.

<sup>67</sup> Ibnu Qudamah, *Al Mughni*, alih bahasa oleh Amir Hamzah, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), Cet. 3, h. 433.

Secara terminologis zakat yang berarti hak yang wajib di ambil dari harta yang banyak (yaitu harta yang mencapai nishab) untuk di berikan kepada kelompok tertentu, yaitu mereka yang berhak mendapatkan sebagian dari harta tersebut. Sebagaimana Allah swt.berfirman dalam Q.S At Taubah/9:103.

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلِّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ  
وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿١٠٣﴾

Terjemahnya:

Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka.<sup>68</sup>

Mazhab maliki mendefenisikan dengan mengeluarkan sebagian yang khusus pula yang telah mencapai *nishab* (batas kuantitas yang mewajibkan zakat) kepada orang yang berhak menerimanya. Dengan catatan, kepemilikan itu penuh dan mencapai *hawl* (setahun), bukan barang tambang dan bukan juga pertanian.<sup>69</sup>

Dari defenisi di atas tentang makna zakat yang di kemukakan para ulama di atas maka penulis dapat memasukkan zakat adalah harta yang dimiliki orang muslim yang apa bila apa bila sudah mencapai nasabnya maka wajib di keluarkan zakatnya dan diberikan kepada mustahik sesuai dengan perintah Allah swt, hal ini di jelaskan dalam al-Qur'an bahwa dalam harta orang orang kaya terdapat bagian yang merupakan bagian hak orang miskin, Islam telah memberi tuntunan kepada umat manusia, dan ini salah satu bentuk cara hidup sosial yang peduli sesama manusia, dimana zakat merupakan jembatan untuk memperdekat hubungan kasih

<sup>68</sup> Kementerian Agama R.I, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Jakarta: Lajnah Pentashihahan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h.. 203

<sup>69</sup> Wahbah Alzuhaili, *Zakat Kajian Berbagai Mazhab*, alih bahasa oleh Abdul Hayyie Al Kattani, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008) Cet ,7, h. 83

sayang antara umat manusia dan membuktikan bahwa Islam itu bersaudara dan saling tolong menolong.

Seorang muslim yang mengeluarkan zakat akan dapat membersihkan dirinya dari sifat kikir dan dosa, dia akan mendapat berkah dalam hartanya, keluarga dan peninggalannya. Begitu juga orang muslim yang memberikan zakat, dia akan membersihkan dirinya dari dosa dan dari harta yang haram.<sup>70</sup>

## (2) Macam Macam Zakat

### (a) Zakat fitrah

Zakat fitrah merupakan zakat jiwa ( *Zakat Al-Nafs* ), yaitu kewajiban berzakat bagi setiap individu baik untuk orang yang sudah dewasa maupun yang belum dewasa, dan di barengi dengan ibadah puasa (*Shaum*).<sup>71</sup>

### (b) Zakat Maal

Seperti diuraikan terdahulu bahwa zakat sepadan dengan kata *shadaqah*, juga bahkan dengan kata *infaq*. Ketiga istilah tersebut merupakan kata yang mengindikasikan adanya ibadah maliyah, ibadah yang berkaitan dengan harta konsep ini sudah di sepakati oeh para ahli Islam.<sup>72</sup>

## (3) Syarat wajib zakat

- (a) Merdeka
- (b) Islam
- (c) Baligh- berakal
- (d) Kodisi harta itu dapat berkembang
- (e) Kondisi harta sampai nishab

---

<sup>70</sup> Gazi Inayah, *Teori Komprehensip tentang Zakat dan Pajak*. (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 2003) h. 23.

<sup>71</sup> Mursyidi , *Akuntansi Zakat Kontemporer*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), Cet. 1, h. 78.

<sup>72</sup> Mursyidi , *Akuntansi Zakat Kontemporer*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), Cet. 1, h. 79.



- (f) Kepemilikan yang sempurna terhadap harta
  - (g) Berlalu selama satu tahun, genapnya satu tahun adalah syarat untuk zakat tanaman dan buah buahan.
  - (h) Tidak ada utang
  - (i) Lebih dari kebutuhan pokok.<sup>73</sup>
- (4) Harta yang Wajib di Zakati
- (a) Barang dagangan
  - (b) Emas dan perak serta harta yang disamakan dengan emas dan perak.
  - (c) Hasil pertanian dan buah-buahan
  - (d) Hewan ternak
  - (e) Hasil tambang<sup>74</sup>
- (5) Orang yang Berhak Menerima Zakat
- (a) Orang fakir
 

Orang orang fakir adalah orang orang yang tidak mempunyai sesuatu untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka dan mereka tidak mapu berusaha. Atau, mereka adalah orang orang hanya memiliki sedikit harta untuk memenuhi kebutuhan mereka.
  - (b) Orang orang miskin.
 

Orang orang miskin adalah orang yang mempunyai harta yang hanya cukup untuk memenuhi setengah atau lebih dari kebutuhan mereka. Dan, mereka diberi bagian dari zakat yang dapat menutupi kekurangan dalam memenuhi kebutuhan mereka selama satu tahun
  - (c) Para amil zakat

---

<sup>73</sup> Wahbah Az- Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu*, bahasa oleh Abdul Hayyie Al Kattani, (Jakarta: Gema Insani, 2011), Cet. 1, h. 172.

<sup>74</sup> Wahbah Alzuhaili, *Zakat Kajian Berbagai Mazhab*, alih bahasa oleh Abdul Hayyie Al Kattani, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008) Cet ,7, h.164.

Mereka adalah para petugas yang ditunjuk oleh pemimpin kaum muslimin untuk mengumpulkan zakat dari para pembayarnya, menjaganya dan membaginya kepada orang-orang yang berhak menerimanya.

(d) Orang-orang muallaf.

Orang-orang *muallaf* ada dua macam yaitu orang-orang kafir dan orang-orang muslim. Orang kafir di beri bagian zakat apa bila dengannya, maka kemungkinan besar ia akan masuk Islam. Jadi pemberian zakat kepadanya adalah untuk menguatkan niat dan keinginannya dalam masuk Islam. Atau juga apabila diberi bagian zakat, maka ia akan menghentikan kejahatan terhadap orang lain.

Adapun *muallaf* muslim maka diberi bagian zakat untuk menguatkan imannya atau untuk menarik temannya agar masuk Islam.

(e) Ar-Riqaab.

Ar-Riqaab adalah para budak yang ingin memerdekakan diri namun tidak memiliki uang tebusan untuk membayarnya.

(f) Al-Ghaarim.

Al-Ghaarim adalah orang yang menanggung hutang.

(g) Fii Sabilillah.

Fii Sabilillah adalah orang-orang yang berada di jalan Allah.

(h) Ibnu Sabil.

Ibnu Sabil adalah musafir yang terlantar dalam perjalanannya karena bekal yang ia miliki telah habis atau hilang.<sup>75</sup>

(6) Hikmah Membayar Zakat

---

<sup>75</sup> Shaleh al-Fuzan, *Fiqh Sehari-Hari*, alih bahasa oleh Abdul Hayyie Al Khatani dkk, (Depok: Gemma Insani Press, 2005) Cet. 1, h. 279-281.

- (a) Membersihkan jiwa orang kaya dari sifat kikir dan hati yang tergiur dengan dunia.
- (b) Mensucikan jiwa orang yang faqir dari iri dan dengki terhadap orang yang kaya.
- (c) Mensucikan harta, dalam suatu hadits di jelaskan, *barang siapa yang menunaikan zakat hartanya maka hilang lah kejahatan harta itu,*
- (d) Menyebabkan berkembang hartanya dan menjadikan terjaga.
- (e) Terwujudnya solidaritas dalam kehidupan.
- (f) Dekatnya jarak antara orang kaya dan orang miskin.
- (g) Memotivasi untuk menginvestasikan harta karena khawati terkena zakat.
- (h) Dengan mengeluarkan zakat, seseorang mendapatkan pahala yang besar, sesuap makanan, di mata allah menjadi sebesar gunung uhud,
- (i) Meredakan kemarahan Allah swt.
- (j) Menolak penyakit dan bencana.
- (k) Mendapatkan syurga yang kekal.<sup>76</sup>

#### **D. Kerangka Konseptual**

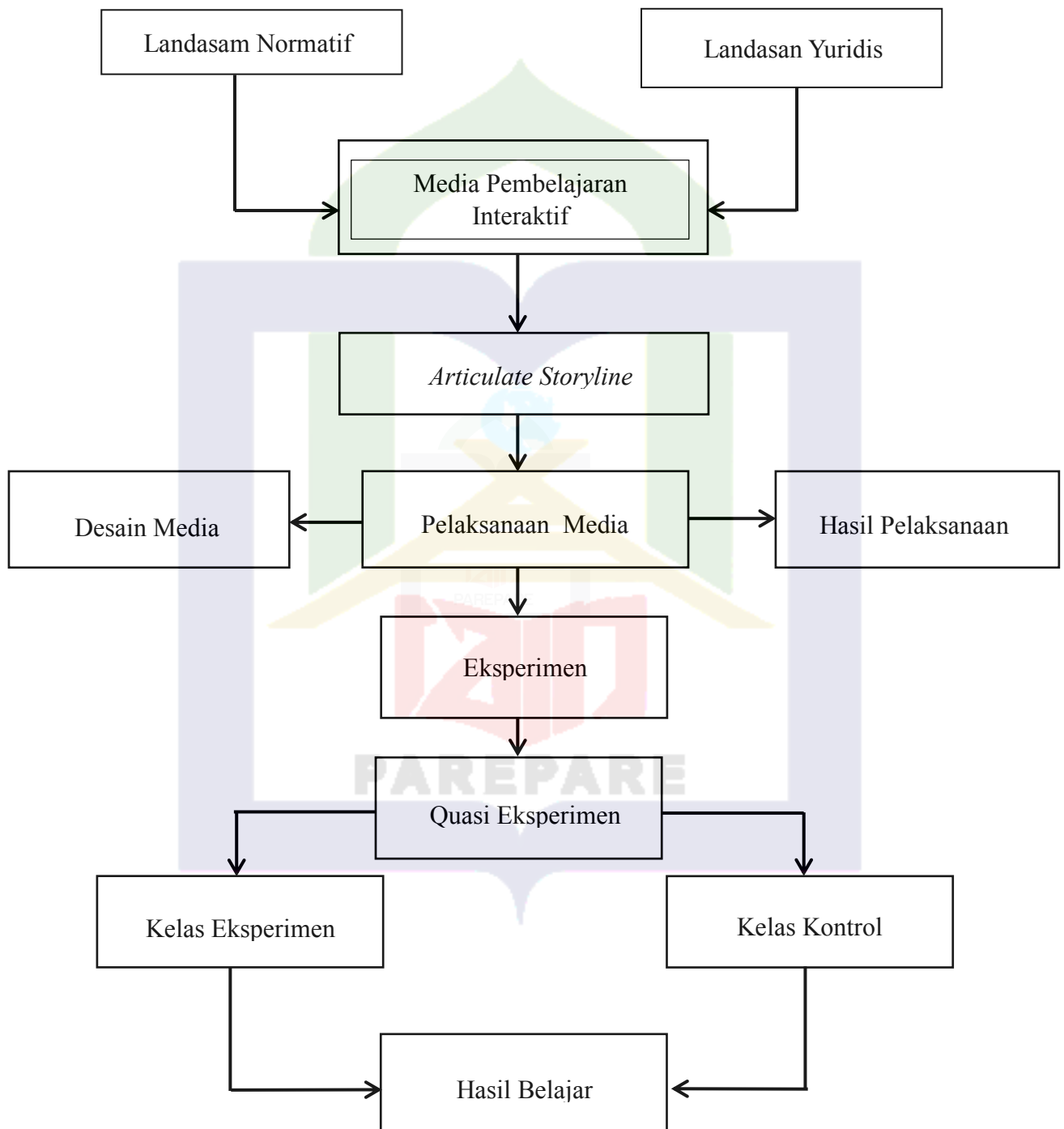
Kerangka berpikir adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka berpikir disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan.<sup>77</sup> Kerangka pikir disusun berdasarkan alur berpikir peneliti merujuk pada teori yang mendukung penelitian yang dilakukan. Kerangka pikir dituangkan dalam bentuk skema. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan diri pada hal Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi

---

<sup>76</sup> Shaleh al- Fuzan, *Fiqih Sehari-Hari*, alih bahasa oleh Abdul Hayyie Al Khatani dkk, (Depok: Gemma Insani Press, 2005) Cet. 1, h. 345.

<sup>77</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 34.

Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Berikut merupakan model kerangka berpikir yang penulis gunakan.



Gambar 3.1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang akan dijadikan acuan dalam mencari jawaban yang benar dan konkrit, sehingga diperoleh kebenaran melalui pembuktian di lapangan. Hal tersebut sepadan dengan pendapat Suharsimi Arikunto hipotesis didefinisikan sebagai alternative dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya.<sup>78</sup>

Hipotesis sebagai dugaan sementara yang kemudian akan dicari kebenarannya dengan mengumpulkan data melalui penelitian, sehingga diperoleh fakta yang ada dan terjadi di lapangan. Hipotesis dalam penelitian ini bukan hipotesis perbedaan atau hubungan melainkan hipotesis tindakan. Rumusan hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan.

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- Ha : Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar kelas VI UPTS SD Negeri 47 Parepare.
- H<sub>0</sub> : Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* tidak dapat meningkatkan hasil belajar kelas VI UPTS SD Negeri 47 Parepare.

---

<sup>78</sup> Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2007), h.162.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mencari akibat dari sesuatu yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian eksperimen berasal dari Bahasa Latin *ex-periri* yang berarti menguji coba. Penelitian eksperimen adalah suatu tindakan dan pengamatan yang dilakukan untuk mengecek hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala.<sup>79</sup> Melalui penelitian eksperimen ini menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar pengaruhnya dengan cara memberikan tindakan, perlakuan, atau *treatment* tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding.

Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Sugiyono mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.<sup>80</sup> Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto yang mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Cara untuk

---

<sup>79</sup> Salma, *Penelitian Eksperimen: Pengertian, Karakteristik, dan langkah-langkahnya* (Jakarta: Deepublish Beraksi 2021), h.12.

<sup>80</sup> Sugiyono.. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,( Bandung: Alfabeta, 2013), h. 107.

mengetahuinya yaitu membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*.<sup>81</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *quasi experimental design* adalah jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara *random*. Peneliti menggunakan desain *quasi experimental design* karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti.

Menurut Sugiyono *quasi experimental design* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Sebelum diberi *treatment*, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *test* yaitu *pretest*, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment*. Kemudian setelah diberikan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *test* yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*.<sup>82</sup> Berikut merupakan gambar *quasi experimental design* model *nonequivalent control group design*:

Tabel 3.1. Desain Pretest-Posttest Control

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-Test</b>
Kelas Eskperimen	$O_1$	$X_1$	$O_2$
Kelas Kontrol	$O_3$	$X_2$	$O_4$

<sup>81</sup> Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta., 2000), h.272.

<sup>82</sup> Sugiyono.. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,( Bandung: Alfabeta, 2013), h. 109.



**Keterangan :**

- $O_1$  = Kelas eksperimen sebelum perlakuan (pre-test)  
 $O_2$  = Kelas eksperimen setelah perlakuan (posttest-test)  
 $O_3$  = Kelas kontrol sebelum perlakuan (pre-test)  
 $O_4$  = Kelas kontrol sesudah perlakuan (post-test)  
 $X_1$  = mendapat perlakuan penggunaan media interaktif  
 $X_2$  = mendapat perlakuan model ceramah

**B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

## 1. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SD Negeri 47 Parepare dan yang menjadi objek penelitiannya adalah peserta didik kelas VI. Alasan peneliti memilih tempat penelitian di UPTD SD Negeri 47 Parepare yaitu berdasarkan hasil diskusi dengan guru PAI di UPTD SD Negeri 47 Parepare yang mengatakan bahwa di sekolah tersebut masih perlu inovasi dalam belajar mengajar, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan eksperimen di UPTD SD Negeri 47 Parepare dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu selama 2 bulan yaitu bulan September sampai November 2023 dengan berbagai tahapan, mulai dari pengurusan surat penelitian hingga selesainya tahap analisis data dalam penelitian.

**C. Populasi dan Sampel**

Dalam sebuah penelitian, tidak akan terlepas dari adanya penetapan mengenai populasi, sampel dan metode sampling. Ini terjadi karena populasi dan sampel merupakan subjek penelitian dan keduanya merupakan sumber data dalam sebuah penelitian. Berikut ini adalah populasi dan sampel dalam penelitian ini:

## 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>83</sup> Sedangkan menurut Sanjaya populasi adalah keseluruhan yang menjadi target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi merupakan jumlah keseluruhan subjek atau target dalam sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare tahun ajaran 2023/2024 yaitu sejumlah 34 peserta didik.

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian bagian dari populasi dalam artian hanya sebagian data dari populasi yang dapat kita jadikan sebagai sampel.<sup>84</sup> Apabila populasi sangat besar lalu peneliti tidak memungkinkan untuk mengambil secara keseluruhan karena disebabkan oleh tenaga, waktu, dana dan sebagainya maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.<sup>85</sup>

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih dan mewakili populasi tersebut.<sup>86</sup> Menurut Arikunto, jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah

---

<sup>83</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), h. 80.

<sup>84</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), h. 121.

<sup>85</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: CV. Alfabeta, 2002), h. 58.

<sup>86</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, h. 150.

populasinya.<sup>87</sup> Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya tidak besar dari 100 orang responden, maka penulis mengambil 100% jumlah populasi yaitu sebanyak 34 orang.

Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu sampel jenuh. Sampling Jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik sampling jenuh dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel. Sampel penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare dengan jumlah 34 orang, peserta didik tersebut akan mengisi angket penilaian respon yang akan diberikan setelah proses uji coba.

Tabel. 3.2 Sampel

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	VI A	18	Kelas Eksperimen
2	VI B	16	Kelas Kontrol

#### D. Prosedur Eksperimen

Pada penelitian eksperimen dengan menggunakan model *nonequivalent control group design* terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan.

##### a. Tahap persiapan

- 1) Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.

---

<sup>87</sup> Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 104.

- 2) Studi literatur mengenai materi yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 3) Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Membuat kisi-kisi instrumen.
- 6) Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif.
- 7) Membuat kunci jawaban.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan dalam hal ini ke sekolah yang menjadi tempat penelitian. Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

- 1) Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada. Pada penelitian ini sampel penelitian yakni kelas VI sebagai kelompok eksperimen dan sekaligus sebagai kelompok kontrol.
- 2) Pemberian soal Pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum melakukan proses pembelajaran/ *treatment*
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran pada materi Zakat berdasarkan RPP yang telah dibuat. Pada kelompok eksperimen akan dilakukan *treatment* dengan memberikan materi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate storyline* Sedangkan pada kelompok kontrol akan diberikan materi pembelajaran dengan cara konvensional.
- 4) Memberikan soal Posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat hasil belajar setelah dilakukan *treatment*.
- 5) Memberikan angket.

### c. Tahap Pelaporan

- 1) Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian.
- 2) Pelaporan hasil penelitian.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih atau digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

“Information about the instrument to be used in data collection is an essential component of a survey method plan.<sup>88</sup> Informasi tentang instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data merupakan komponen penting dari rencana metode survey.”<sup>89</sup>

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang telah memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat digunakan untuk mengukur suatu objek atau variabel penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Tes

Instrumen penelitian sebagai data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes. Penelitian ini menggunakan tes prestasi hasil belajar, yaitu tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap informasi subjek atau bahan-bahan yang telah diajarkan.<sup>90</sup> Instrumen tes yang akan diberikan kepada peserta didik berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 nomor tentang materi Zakat yang telah dipelajari.

---

<sup>88</sup> Jhon W. Creswell, *Research Design Qualitative & Quantitative Approaches* (London: International Education and Professional Publisher, 1994), h.120.

<sup>89</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (cet. XVI; Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 1984), h.70.

<sup>90</sup> Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, (Bandung: Pustaka Pelajar, 2007), h. 9.

## 2. Angket

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dan masing-masing kelas diberikan angket yang berisi pernyataan terhadap perlakuan yang diberikan. Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk teknik pengumpulan data angket. Angket yang diberikan berbentuk daftar *check-list* yang berisikan pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan indikator-indikator variable penelitian dan alternatif jawaban yang telah disediakan. Pernyataan pernyataan yang diberikan terdiri atas pernyataan positif dan pernyataan negatif. Skala penilaian dalam setiap variabel adalah skala penilaian 1 - 4, dengan alternatif jawaban yang disediakan di angket ini mulai dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

## 3. Dokumentasi

Instrumen untuk dokumentasi berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan profil sekolah, data peserta didik, data guru PAI UPTD SD Negeri 47 Parepare, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dokumen tentang kegiatan tambahan guru Pendidikan Agama Islam, serta foto-foto yang diambil selama penelitian ini berlangsung yang berhubungan dengan penelitian ini. Instrumen atau alat yang digunakan dalam pengumpulan data ini berupa catatan-catatan kecil dan juga android pribadi peneliti untuk mengambil gambar data-data penting yang berhubungan dengan penelitian ini.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkapkan atau menjangkau informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian.<sup>91</sup> Teknik pengumpulan data dapat pula diartikan sebagai

---

<sup>91</sup> Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami* (Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2014), h. 74.

metode yang digunakan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data yang ada di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, angket dan dokumentasi.

#### 1. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>92</sup> Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi Zakat.

#### 2. Angket

Angket disebut pula sebagai kuisioner. Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian diberikan kepada responden untuk dijawab dan hasil jawabannya dikembalikan kepada peneliti.<sup>93</sup>

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk tertulis dan dijawab secara tertulis pula oleh responden. Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup secara langsung, maksudnya angket tersebut diberikan secara langsung kepada responden untuk memilih alternatif jawaban yang telah disediakan.

Data yang dikumpulkan melalui angket dalam penelitian ini adalah data tentang Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

---

<sup>92</sup> Mahmud, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 185.

<sup>93</sup> Burhan Bungin, Metode Penelitian Kuantitatif (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.123.



Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Angket

NO	Variabel	Indikator	Nomor Soal
1	Hasil Belajar Peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan</li> </ul>	3,6,13,16,18
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Keinginan dan hasil peserta didik terhadap materi yang disampaikan</li> </ul>	8,9,11,17
2	Media Belajar Interaktif Articulate Storyline	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengikuti pelajaran dengan seksama dari awal hingga selesai</li> </ul>	2,7,10,19,20
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik lebih semangat menggunakan media</li> </ul>	1,4,5,12,14,15

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.<sup>94</sup> Berdasarkan hal tersebut, maka dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan permasalahan pada objek yang akan diteliti. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data dari sekolah seperti data Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*, data hasil belajar, profil sekolah, jumlah peserta didik, sarana dan prasarana, keadaan guru, dan visi misi sekolah, dll.

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian merupakan salah satu langkah yang paling kritis dalam penelitian. Peneliti harus memastikan analisis yang digunakan

<sup>94</sup> Basrovi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 158.

dalam penelitian yang dilakukan apakah menggunakan analisis statistik atau non-statistik. Pemilihan teknik ini disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan.<sup>95</sup>

Data yang telah dikumpulkan di lapangan perlu dilakukan analisis data karena tanpa melalui analisis data maka data penelitian tidak memiliki arti oleh karena itu dalam penelitian kuantitatif analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.<sup>96</sup>

#### a. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan analisis atau metode yang digunakan dalam penelitian untuk meringkas dan menggambarkan hal-hal penting dalam penelitian, bentuk penyajian datanya berupa distribusi frekuensi, diagram batang, grafik garis dan sebagainya serta menyajikan data mengenai mean, median, modus, standar deviasi.<sup>97</sup> Adapun penjelasannya sebagai berikut.

##### 1) Rentang Skor (R)

$$R = X_{tr} - X_{tl} \dots^{98}$$

Keterangan :

$X_{tr}$  = data terbesar

$X_{tl}$  = data terkecil

##### 2) Rata-Rata (Mean)

<sup>95</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Cet. XXVII; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.40.

<sup>96</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* (Cet. II; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h.18.

<sup>97</sup> Irwan Budi Santoso, *Statistika untuk Teknik Informatika* (Cet. I; Malang: UIN Malik Press, 2013), h.13.

<sup>98</sup> Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), h.103.

$$x = \frac{\sum_{i=1}^k f_i X_i}{\sum_{i=1}^k f_i} \dots \quad 99$$

Persentase nilai rata-rata

$$p \frac{f}{n} \times 100 \% \dots \quad 100$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasinya

N = Banyaknya sampel responden.<sup>101</sup>

### 3) Standar Deviasi

Standar deviasi juga disebut sebagai simpangan baku yang berfungsi untuk menunjukkan ukuran variansi pada sampel dan mengetahui apakah sampel yang digunakan sudah mewakili populasi dalam penelitian. Adapun rumusnya yaitu sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum F_i \cdot (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

S = Standar Deviasi

n = Banyaknya Data

f<sub>i</sub> = Frekuen

X<sub>i</sub> = data ke-i

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata distribusi data.<sup>102</sup>

<sup>99</sup>Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), h.103.

<sup>100</sup>Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Cet. XIV: Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 43.

<sup>101</sup>Sudjana Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h.130.

#### 4) Variansi

Variansi merupakan bentuk akar pangkat 2 dari simpangan baku. Biasanya ukuran variansi ini diberi simbol  $s^2$  yang menjadi ukuran simpangan adalah simpangan baku, namun demikian ukuran pangkat dua dari simpangan baku, sehingga bias juga dianggap sebagai ukuran penyebaran.<sup>103</sup> Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$s^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}$$

Keterangan:

$s^2$  = Variansi

$n$  = Banyaknya Data

$x_i$  = Data ke-i

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata distribusi data.<sup>104</sup>

#### 5) Skala Likert

Skala yang digunakan adalah skala model likert yakni skala untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. indikator tersebut disajikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan. Jawaban setiap instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.<sup>105</sup>

<sup>102</sup>Andi Supangat, *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik* (Cet. I; Jakarta: Prenandamedia Group, 2007), h.101.

<sup>103</sup>Nursalam, *Statistik untuk Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h.72.

<sup>104</sup>Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), h.102.

<sup>105</sup> Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, ( Bandung : Alfabeta, 2019), h. 146

Tabel 3.3. Tabel Skala Likert

No	Jawaban	Kode	Nilai Skor
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Tidak Setuju	TS	2
4	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono (2019:147)

#### b. Analisis Inferensial

Statistik inferensial merupakan salah satu pengujian dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melakukan pengujian mengenai dugaan atau hipotesis dalam penelitian kemudian dijadikan sebagai kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan. Penelitian ini melakukan pengujian dengan dua sampel yang berbeda tentang implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar, maka adapun tahapan analisisnya adalah sebagai berikut:

##### 1) Uji Normalitas Data

Tujuan dilakukan uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistic berjenis parametric. Sedangkan bila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistic non-parametrik. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data. Untuk pengujian tersebut digunakan rumus Chi-kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut:<sup>106</sup>

<sup>106</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XII, Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 270.

$$X^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$X^2$	= Nilai Chi-Kuadrat Hitung
$O_i$	= Frekuensi Hasil Pengamatan
$E_i$	= Frekuensi Harapan
$K$	= Banyaknya Kelas

Kriteria pengujian normal apabila  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $X^2_{tabel}$  dimana  $X^2_{tabel}$  diperoleh dari daftar  $X^2$  dengan  $dk = (k-3)$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

## 2) Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek (tiga sampel atau lebih) yang diteliti memiliki varian yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan rumus uji Herley dalam uji homogenitas. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$F(\max) = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

Hasil L hitung  $F(\max)$  dibandingkan dengan  $F(\max)$  tabel, adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut:

$H_0$  diterima jika  $F(\max)_{hitung} \leq F(\max)_{tabel}$

$H_0$  ditolak jika  $F(\max)_{hitung} > F(\max)_{tabel}$

Jika  $H_0$  diterima maka variansi homogeny, sedangkan jika  $H_1$  diterima maka variansi tidak homogen. Uji homogenitas variansi dengan rumus Harley bias digunakan jika jumlah sampel antar kelompok sama.<sup>107</sup>

## 3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan

---

<sup>107</sup> Agus Irianto, *Statistik: Konsep Dasar dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h.276.

menggunakan uji dua sampel adapun uji hipotesis yang digunakan yaitu Independen Sampel Test adapun rumusnya sebagai berikut:

$$t = \sqrt{\frac{n(\sum xD^2) - (\sum D^2)^2}{n-1}}$$

Keterangan:

D = Selisih Nilai Kelompok 1 dan 2

n = Ukuran Sampel

Kriteria uji dalam Uji t:

Koefisien  $\alpha = 0,5$

df (dk) = n-2

Syarat berikutnya adalah:

Jika  $\alpha < 0,05$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Jika  $\alpha > 0,05$  dan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Paparan rumus dalam analisis diatas merupakan gambaran mengenai tahapan dan analisis pada penelitian ini namun sebenarnya untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

#### **H. Uji Validitas Dan Reliabilitas Data**

Instrumen yang valid dan reliabel dibutuhkan untuk memperoleh hasil penelitian yang terpercaya. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk



mengukur apa saja yang seharusnya diukur. Reliabel berarti jika instrumen tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Uji validitas dan reliabilitas perlu diadakan pada alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Hasil pengujian validitas dan reliabilitas dari indikator-indikator dalam penelitian ini semuanya menggunakan alat bantu program komputer SPSS *Statistics 25*. Berikut ini adalah pengujian validitas dan reliabilitas indikator-indikator dari variabel dalam penelitian yang akan diujikan, dapat dilihat di bawah ini :

a) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid. Hal ini berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur. Hasil instrumen disebut valid jika data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Kuesioner valid jika nilai korelasi  $R_{hitung} > R_{tabel}$ .<sup>108</sup> Pengujian instrumen menggunakan sampel sebanyak 18 orang untuk kelas eksperimen, yang dimaksudkan agar butir pertanyaan dalam kuesioner benar-benar memiliki tingkat validitas yang dapat diandalkan karena nilai r tabel yang dimaksudkan cukup tinggi.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan reliabel. Reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Teknik pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik analisis yang sudah dikembangkan oleh *Alpha Cronbach*. Pada uji reliabilitas ini,  $\alpha$  dinilai reliabel jika

---

<sup>108</sup> Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*, ( Bandung : Alfabeta, 2008), h. 248.

lebih besar dari 0,6. Adapun kaidah untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak, adalah sebagai berikut:

- (1) Jika angka reliabilitas *Cronbach Alpha* melebihi angka 0,6 maka instrumen tersebut reliabel, kuesioner dapat dipercaya dan dapat digunakan.
- (2) Jika angka reliabilitas *Cronbach Alpha* kurang dari angka 0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel, kuesioner tidak dapat dipercaya dan tidak dapat digunakan.<sup>109</sup>

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas ( $r_{xy}$ ) tes tersebut maka digunakan kriteria berikut:

Nilai > 1,00	: sempurna
Nilai (0,81-1,00)	: sangat tinggi
Nilai (0,61-0,80)	: tinggi
Nilai (0,41-0,60)	: sedang
Nilai (0,21-0,40)	: rendah
Nilai (0,00-0,20)	: rendah sekali <sup>110</sup>

Setelah seluruh butir soal dianalisis sesuai rumus analisis *spearman-brown* dengan metode belah dua, maka koefisien korelasi reliabilitas seluruh soal berada pada kisaran 0, 69. Dengan demikian tes yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada penelitian ini dinyatakan mempunyai reliabilitas dengan kriteria tinggi. Penulis menggunakan perhitungan statistik jasa komputer *Statistical Package for Sosial Science (SPSS) for windows* versi 25.

<sup>109</sup> Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*, ( Bandung : Alfabeta, 2019), h. 146.

<sup>110</sup>Riduan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 80.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare

Pada bagian ini data yang disajikan adalah deskripsi data mengenai gambaran tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dalam proses pembelajaran PAI. Oleh karena itu data yang disajikan berdasarkan temuan penelitian yaitu mendeskripsikan nilai rata-rata, median, modus dan simpangan baku. Untuk memperoleh gambaran tentang hasil yang diperoleh melalui penelitian ini dikemukakan pula distribusi frekuensi, diagram batang dan grafik histogram.

Tabel 4.1 Hasil Statistik Penggunaan Media Articulate Storyline

Statistics		
Penggunaan Media Articulate Storyline		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		64.6667
Median		64.0000
Mode		64.00
Std. Deviation		2.40098
Variance		5.765
Range		9.00
Minimum		60.00
Maximum		69.00
Sum		1164.00

*Hasil output software SPSS versi 25*

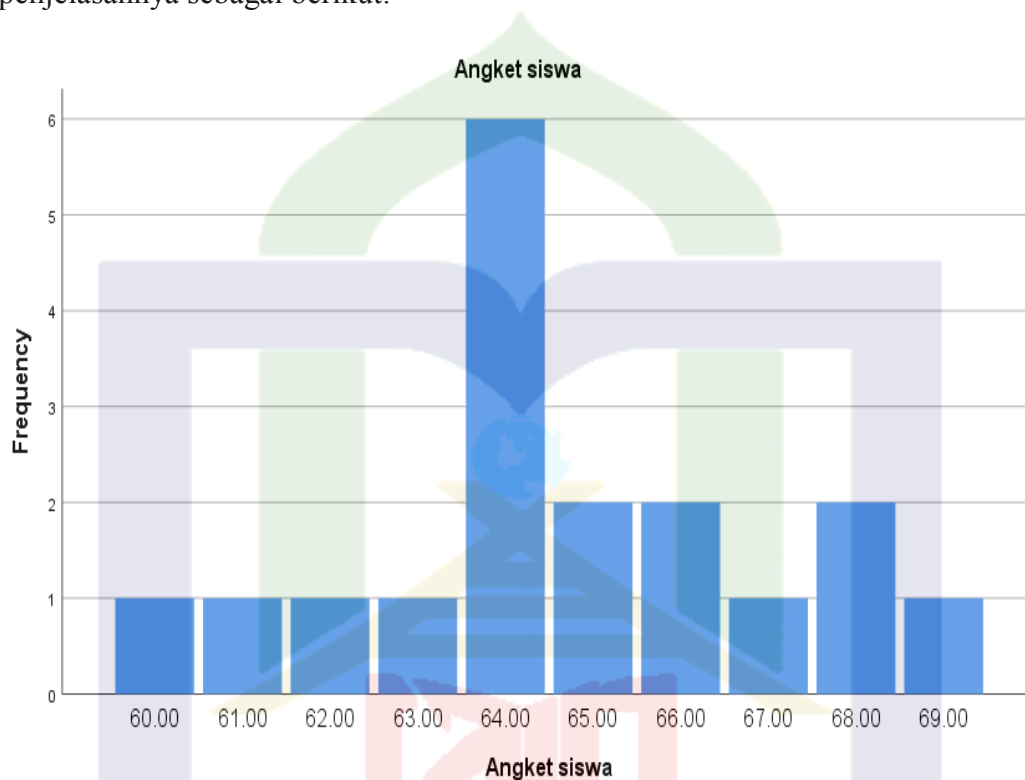
Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare berada pada nilai terendah yakni 60 sedangkan nilai tertinggi 69, nilai rata-rata (mean) 64.66, nilai tengah (median) 64.00, nilai yang sering muncul (modus) 64.00, varians 5.765, dan standar deviasi 2.400. Berdasarkan pada hasil uji statistik maka dapat disimpulkan bahwa dari 20 pernyataan angket mengenai penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare yang diberikan skor nilai tertinggi yang dapat diperoleh yakni 69 dan terendah 60 dari skor maksimum 80 skor dari skala likert 4 dengan 20 pernyataan.

Selanjutnya untuk mengetahui frekuensi setiap variable dan mengetahui distribusi jawaban peserta didik mengenai penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline maka diperlukan statistik diskriptif Frekuensi. Adapun rangkuman data diskriptif Frekuensi penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil data diskriptif Frekuensi Respons Peserta Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline

<b>Angket peserta didik</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60.00	1	5.6	5.6	5.6
	61.00	1	5.6	5.6	11.1
	62.00	1	5.6	5.6	16.7
	63.00	1	5.6	5.6	22.2
	64.00	6	33.3	33.3	55.6
	65.00	2	11.1	11.1	66.7
	66.00	2	11.1	11.1	77.8
	67.00	1	5.6	5.6	83.3
	68.00	2	11.1	11.1	94.4
	69.00	1	5.6	5.6	100.0
	Total		18	100.0	100.0

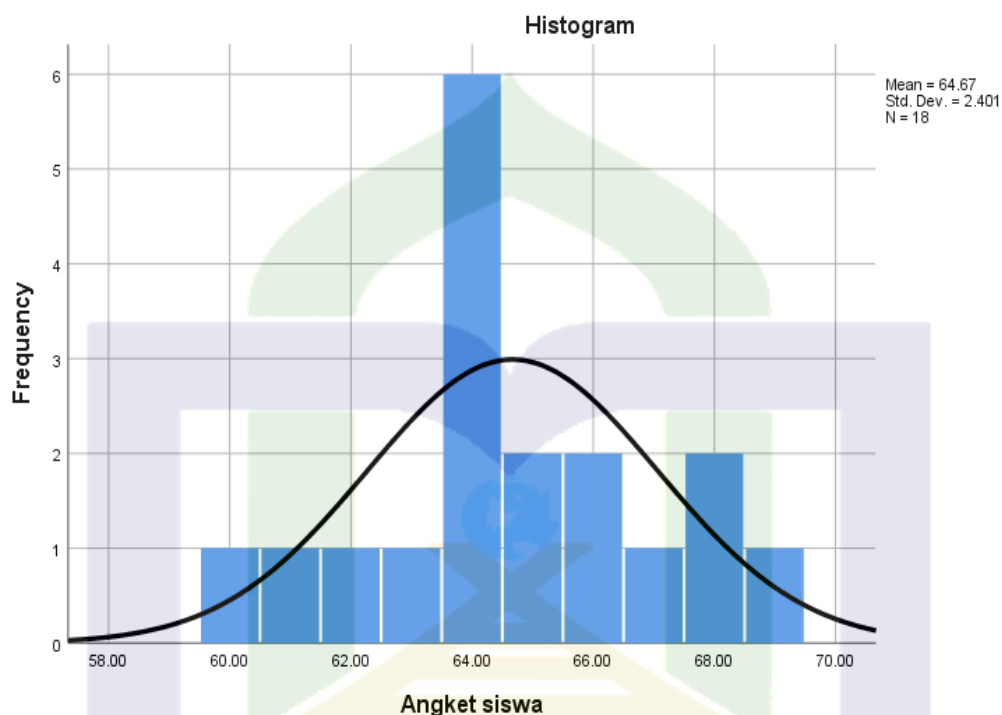
Untuk memperjelas rangkuman data diskriptif frekuensi Media Interaktif Articulate Storyline pada pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare maka dapat dilihat melalui diagram histogram penelitian. Adapun penjelasannya sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada Pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram batang di atas maka dapat dijelaskan bahwa skor total yang diperoleh setiap responden dapat diuraikan berdasarkan tabel distribusi frekuensi yakni nilai 60,61,62,63,67, dan 69 masing-masing memiliki 1 frekuensi (5,6%), nilai 65, 66, dan 68 memiliki 2 frekuensi (11,1%), sedangkan nilai 64 memiliki 6 frekuensi (33,3%). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan skor responden dengan frekuensi terbesar berada pada nilai 64 yang memiliki 6 frekuensi (33,3%), dan skor responden dengan frekuensi terkecil berada pada nilai 60,61,62,63,67, dan 69 masing-masing

memiliki 1 frekuensi (5,6%). Hal ini tergambar jelas pada diagram batang dengan menggunakan kurva. Adapun penjelasannya sebagai berikut.



Gambar 4.2 Histogram Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada Pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare

Berdasarkan histogram mengenai penggunaan media articulate storyline pada pembelajaran PAI dapat dijelaskan bahwa bentuk gambar kurva yang ada pada histogram menunjukkan data tersebut berdistribusi normal. hal ini sesuai dengan ketentuan data berdistribusi normal pada histogram yakni kurvanya berbentuk simetris. Skor total penggunaan media Articulate Storyline dalam pembelajaran PAI yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 80, skor teoritik tertinggi variabel setiap responden adalah  $20 \times 4 = 80$ , karena jumlah responden 18 orang, maka skor kriterium adalah  $80 \times 18 = 1440$ . Untuk mendapatkan hasil

berapa persen perolehan penggunaan angket peserta didik , yaitu menggunakan rumus index % berikut:

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Skor Likert}} \times 100$$

Sehingga, penggunaan media Articulate Storyline dalam pembelajaran PAI adalah  $1164:1440 = 0,80$  atau 80% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi, dapat disimpulkan respons Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada pembelajaran PAI termasuk kategori baik .Hal ini dapat dilihat dari tabel kriteria, penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada pembelajaran PAI

Tabel 4.3 Kriteria Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada Pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare

<b>Kriteria</b>	<b>Presentase</b>
Sangat Kurang	0-20
Kurang	21-40
Sedang	41-60
Baik	61-80
Sangat Baik	81-100

*Sumber Sugiyono (2010: 137)*

Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan dan observasi dalam pelaksanaan penelitian ini dikarenakan peneliti terlibat dalam mengamati proses pembelajaran PAI dan media interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar yakni media interaktif articulate storyline. Hasil perolehan angka melalui pemberian angket, peserta didik berada pada kategori sangat baik. Kondisi demikian berdasarkan pengamatan peneliti. disebabkan karena melakukan proses belajar mengajar menggunakan media articulate storyline masih merupakan hal baru, sehingga peserta didik masih membutuhkan arahan tentang penggunaan media.



Beberapa diantara peserta didik ada yang terkendala pada kapasitas memori yang tidak mencukupi dan beberapa diantaranya terkendala kuota.internet.

Articulate storyline merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media tersebut dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar menggunakan hp/leptop. Selain itu di era perkembangan teknologi sekarang ini kebutuhan akan pemahaman teknologi perlu diperhatikan agar proses pembelajaran khususnya pembelajaran PAI dapat terlaksana dengan baik dan mengikuti perkembangan zaman.

## **2. Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare**

Berdasarkan data statistik hasil belajar PAI dan Budi Pekerti peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) penggunaan media interaktif Articulate Storyline kelas eksperimen di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pretest berada antara 20 sampai dengan 46, rata-rata (mean) sebesar 32,33, median 34,50, modus 25, dan standar deviasi 9,286. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Statistik Tes Awal (Pretest) Kelompok Eksperimen

Statistics		
Pretest Kelas Eksperimen		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		32.33
Std. Error of Mean		2.189
Median		34.50
Mode		25
Std. Deviation		9.286
Variance		86.235
Skewness		.081
Std. Error of Skewness		.536
Kurtosis		-1.470
Std. Error of Kurtosis		1.038
Range		26
Minimum		20
Maximum		46
Sum		582

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Tes Awal (Pre-test) Kelompok Eksperimen

Pretest Kelas Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	3	16.7	16.7	16.7
	25	5	27.8	27.8	44.4
	34	1	5.6	5.6	50.0
	35	2	11.1	11.1	61.1
	36	1	5.6	5.6	66.7
	40	3	16.7	16.7	83.3
	45	1	5.6	5.6	88.9
	46	2	11.1	11.1	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil skor 20 sebanyak 3 peserta didik, skor 25 sebanyak 5 peserta didik, skor 34 sebanyak 1

peserta didik, skor 35 sebanyak 2 peserta didik, skor 36 sebanyak 1 peserta didik, skor 40 sebanyak 3 peserta didik, skor 45 sebanyak 1 peserta didik, dan skor 46 sebanyak 2 peserta didik.

Berdasarkan data statistik hasil belajar PAI dan Budi Pekerti peserta didik sebelum perlakuan (pretest) kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pre test berada antara 20 sampai dengan 55, rata-rata (mean) sebesar 30,88, median 28,00, modus 20, dan standar deviasi 11,494. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 4.6. Statistik Hasil Tes Awal (pretest) Kelompok Kontrol

Statistics		
Pretest Kelas Kontrol		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		30.88
Std. Error of Mean		2.874
Median		28.00
Mode		20
Std. Deviation		11.494
Variance		132.117
Skewness		.733
Std. Error of Skewness		.564
Kurtosis		-.611
Std. Error of Kurtosis		1.091
Range		35
Minimum		20
Maximum		55
Sum		494

Adapun distribusi frekuensi hasil belajar PAI dan Budi Pekerti peserta didik (pretest) kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7. Distribusi frekuensi Statistik Tes Awal (Pretest) Kelompok Kontrol

Pretest Kelas Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	6	37.5	37.5	37.5
	26	2	12.5	12.5	50.0
	30	2	12.5	12.5	62.5
	35	1	6.3	6.3	68.8
	40	2	12.5	12.5	81.3
	46	2	12.5	12.5	93.8
	55	1	6.3	6.3	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil skor 20 sebanyak 6 peserta didik, skor 26 sebanyak 2 peserta didik, skor 30 sebanyak 2 peserta didik, skor 35 sebanyak 1 peserta didik, skor 40 sebanyak 2 peserta didik, skor 46 sebanyak 2 peserta didik, dan skor 55 sebanyak 1 peserta didik.

### 3. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dapat Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Di UPTD SD Negeri 47 Parepare

Pemahaman akhir kelompok eksperimen dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun distribusi frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi PAI dan Budi Pekerti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare .

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran audio visual pada materi Zakat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare, hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pretest berada antara 80 sampai dengan 100, rata-rata (mean) sebesar

89,44, median 87,50, modus 85, dan standar deviasi 7,454. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 4.8. Statistik hasil belajar (Posttest) Kelompok Eksperimen

<b>Statistics</b>		
Posttest Kelas Eksperimen		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		89.44
Std. Error of Mean		1.757
Median		87.50
Mode		85 <sup>a</sup>
Std. Deviation		7.454
Variance		55.556
Skewness		.092
Std. Error of Skewness		.536
Kurtosis		-1.554
Std. Error of Kurtosis		1.038
Range		20
Minimum		80
Maximum		100
Sum		1610
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Adapun distribusi frekuensi hasil belajar Pai dan budi pekerti peserta didik (posttest) kelas eksperimen di UPTD SD Negeri 47 Parepare dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Distribusi hasil belajar (Posttest) Kelompok Eksperimen

Posttest Kelas Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	4	22.2	22.2	22.2
	85	5	27.8	27.8	50.0
	90	1	5.6	5.6	55.6
	95	5	27.8	27.8	83.3
	100	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline pada materi Zakat pada kelas eksperimen di UPTD SD Negeri 47 Parepare dengan skor 80 sebanyak 4 peserta didik, skor 85 sebanyak 5 peserta didik, skor 90 sebanyak 1 peserta didik, dan skor 100 sebanyak 3 peserta didik di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Sedangkan kelompok kontrol, pemahaman akhir dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (posttest) dengan menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare, dapat dilihat pada tabel berikut.

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (post-test) penerapan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada proses pembelajaran pada kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare, Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil skor pre test berada antara 40 sampai dengan 80, rata-rata (mean) sebesar 62.50, median 60.00, modus 55, varians 136.667 dan standar deviasi 11.690. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik pada kelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.10. Statistik hasil belajar (Posttest) Kelompok Kontrol

Statistics		
Post Test Kelas Kontrol		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		62.50
Std. Error of Mean		2.923
Median		60.00
Mode		55 <sup>a</sup>
Std. Deviation		11.690
Variance		136.667
Skewness		-.054
Std. Error of Skewness		.564
Kurtosis		-.735
Std. Error of Kurtosis		1.091
Range		40
Minimum		40
Maximum		80
Sum		1000
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Adapun distribusi frekuensi hasil belajar zakat peserta didik (posttest) kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11. Frekuensi Nilai Hasil Belajar Zakat (Posttest) Kelompok Kontrol

Post Test Kelas Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	6.3	6.3	6.3
	50	2	12.5	12.5	18.8
	55	3	18.8	18.8	37.5
	60	3	18.8	18.8	56.3
	65	1	6.3	6.3	62.5
	70	2	12.5	12.5	75.0
	75	2	12.5	12.5	87.5
	80	2	12.5	12.5	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran akhir kelompok kontrol dengan penerapan model pembelajaran ceramah di UPTD SD Negeri 47 Parepare, dengan skor 40 sebanyak 1 peserta didik, skor 50 sebanyak 2 peserta didik, skor 55 sebanyak 3 peserta didik, skor 60 sebanyak 3 peserta didik, skor 65 sebanyak 1 peserta didik, skor 70 sebanyak 2 peserta didik, skor 75 sebanyak 2 peserta didik dan skor 80 sebanyak 2 peserta didik di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

#### a. Uji Normalitas Data

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan dua kelas yakni kelas eksperimen dengan pemberian pembelajaran menggunakan media interaktif Articulate Storyline dan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu untuk mengetahui Perbedaan antara penggunaan media interaktif Articulate storyline dengan tanpa menggunakan media terhadap hasil belajar Peserta Didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi zakat maka perlu dilakukan analisis statistik inferensial yakni uji normalitas.

Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis *Independen T Test* untuk itu, sebelum menganalisis data berdasarkan data yang diperoleh, maka data harus memenuhi persyaratan uji analisis yang digunakan. Analisis *Independen T Test* harus mensyaratkan data harus berdistribusi normal dengan ketentuan nilai yang diperoleh  $\geq 0.05$  . Sehingga data perlu diuji normalitas dengan rumus *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* sebagai berikut. Adapun hasil output SPSS 25 sebagai berikut:



Tabel 4.12 Hasil Analisis Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post test	kelas eks	.225	18	.017	.867	18	.016
	kelas kont	.147	16	.200*	.955	16	.576
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan pada kelas eksperimen sebesar  $0.16 \geq 0.05$  dan kelas control sebesar  $0.57 \geq 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate storyline dan penggunaan metode ceramah dengan tanpa menggunakan media terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal PAI dan budi pekerti dinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke uji berikutnya yakni uji homogenitas.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah uji untuk mengetahui sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih selain itu uji homogenitas merupakan syarat untuk melakukan uji statistik Independent T Test. Dari konsep dasar tersebut maka dapat dipahami bahwa apa bila varian distribusi itu sama maka disebut Homogen dan jika tidak sama berarti tidak homogen.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dapat diuraikan sebagai berikut:

Jika nilai signifikan  $\geq 0.05$  maka distribusi data adalah homogen

Jika nilai signifikan  $\leq 0.05$  maka distribusi data adalah tidak homogen

Tabel 4.13 Hasil analisis uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post Test	Based on Mean	3.570	1	32	.068
	Based on Median	2.079	1	32	.159
	Based on Median and with adjusted df	2.079	1	23.130	.163
	Based on trimmed mean	3.703	1	32	.063

Berdasarkan hasil output uji homogenitas dengan menggunakan SPSS maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan  $0.068 \geq 0.05$  maka distribusi data adalah homogen maka dapat dilakukan pengujian analisis data Statistik *Independent Sampel T Test*.

### c. Uji Validitas Data

Uji validitas data digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid. Hasil instrumen disebut valid jika data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Kuesioner valid jika nilai korelasi  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . Pengujian instrumen menggunakan kelas eksperimen sebanyak 18 orang dari jumlah sampel yaitu 34 peserta didik.

Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi program SPSS versi 25.. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4. 16. Uji validitas kuesioner

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,572	0,468	Valid
2	0,693	0,468	Valid
3	0,621	0,468	Valid
4	0,690	0,468	Valid
5	0,606	0,468	Valid
6	0,505	0,468	Valid
7	0,570	0,468	Valid
8	0,495	0,468	Valid
9	0,624	0,468	Valid
10	0,551	0,468	Valid
11	0,503	0,468	Valid
12	0,671	0,468	Valid
13	0,487	0,468	Valid
14	0,658	0,468	Valid
15	0,693	0,468	Valid
16	0,532	0,468	Valid
17	0,484	0,468	Valid
18	0,578	0,468	Valid
19	0,696	0,468	Valid
20	0,785	0,468	Valid

*Sumber data: Data penelitian uji validitas SPSS terlampir*

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa  $R_{hitung} > R_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan sebanyak 20 item semuanya valid.

#### **d. Uji Reliabilitas Data**

Reliabilitas menunjukkan arti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas adalah jika nilai alpha ( $R_{hitung}$ ) lebih besar dari nilai  $R_{tabel}$  maka item-item instrumen dinyatakan reliabel dan handal, sebaliknya jika nilai alpha ( $R_{hitung}$ ) lebih kecil dari  $R_{tabel}$  maka item-item soal dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Analisis reliabilitas menggunakan pengujian reliabilitas internal dengan rumus Spearman-Brown dan Guttman (Spilt-Half Method) yang perhitungannya dilakukan menggunakan *software SPSS for windows*. Adapun dasar pengambilan keputusannya yakni:

Jika angka realibilitas *Cronbach Alpha* melebihi angka 0,6 maka instrumen tersebut reliabel, kuesioner dapat dipercaya dan dapat digunakan

Jika angka realibilitas *Cronbach Alpha* kurang dari angka 0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel, kuesioner tidak dapat dipercaya dan tidak dapat digunakan

Hasil uji realibilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 17. Statistik Realibilitas Kuesioner

<b>Reliability Statistics</b>			
Cronbach's Alpha		N of Items	
.486		21	

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	18	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	18	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program SPSS for Windows version 25, diperoleh angka realibilitas *Cronbach Alpha* 0,48 dan melebihi angka 0,6. Maka dapat dinyatakan item-item dalam 20 kuesioner dinyatakan cukup reliabel.

## B. Pengujian Hipotesis

Konsep dasar uji *Independent Sampel T Test* yakni digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Adapun dasar pengambilan keputusannya yakni:

Jika nilai Sig (2 tailed)  $\leq 0.05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas Kontrol dengan kelas Eksperimen.

Jika nilai Sig (2 tailed)  $\geq 0.05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas Kontrol dengan kelas Eksperimen

Tabel 4.18 Hasil analisis uji Independent Samples Test

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Post Test	Equal variances assumed	3.570	.068	8.107	32	.000
	Equal variances not assumed			7.902	24.927	.000

Berdasarkan hasil analisis *Independent Sampel T Test* melalui aplikasi SPSS maka dapat dipahami bahwa nilai signifikan 2 tailed lebih kecil ( $0.00 \leq 0.05$ ). Pada tabel terlihat bahwa  $T_{hitung}$  kelas eksperimen adalah 8,107 dan  $T_{hitung}$  kelas kontrol adalah 7,902 dengan nilai masing-masing probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, maka dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada penggunaan Aplikasi media Articulate Storyline dengan tanpa menggunakan media terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal PAI dan budi pekerti, dan hipotesis bernilai signifikan.

Selain dari hasil tersebut, perbedaan penggunaan respon penggunaan media articulate storyline dapat pula diketahui melalui pemberian angket respon peserta didik dalam menjawab soal, baik itu kelas eksperimen, maupun kelas kontrol, serta hasil evaluasi peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media articulate storyline pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan tes secara konvensional. Perbedaan tersebut dapat diketahui melalui table berikut:

Tabel 4.15 Jumlah Perolehan angka kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uraian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Selisih Perbedaan
Hasil Evaluasi Belajar	1.610	1.000	610

Hasil perolehan angka yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan taraf angka yang berbeda sesuai dengan tabel tersebut. Pada pemberian soal kepada peserta didik, kelas eksperimen dengan menggunakan media articulate storyline mendapatkan perolehan angka dari hasil menjawab soal dengan hasil akumulasi 1.610 serta kelas kontrol dengan menggunakan tes secara konvensional hanya mendapatkan akumulasi angka 1.000, sehingga terdapat selisih angka 610. Hasil perolehan angka tersebut memberikan kesimpulan angka yang berbeda dengan akumulasi angka yang lebih tinggi diperoleh kelas eksperimen. Hasil tersebut dapat memberikan gambaran kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif articulate storyline tergolong efektif jika digunakan untuk meningkatkan respon belajar peserta didik dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

*Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Tidak jauh beda dengan Microsoft Power Point, namun *Articulate Storyline* memiliki kemampuan lebih unggul dengan bisa menghasilkan presentasi lebih komprehensif dan kreatif. Perangkat lunak ini

mempunyai fitur seperti *timeline*, *picture*, *character* dan lainnya tentu dengan bahasa pemrograman yang tidak rumit sehingga memudahkan pengguna.<sup>111</sup>

*Articulate Storyline* juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis html5 (web). *Software* ini merupakan salah satu tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi dari *Software Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan diberbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphome maupun handphone.<sup>112</sup>

Respons adalah pemindahan atau pertukaran informasi timbal balik dan mempunyai efek. Respons merupakan reaksi penolakan atau persetujuan dari diri seseorang setelah menerima pesan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa respons merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan pemusatan perhatian pada sesuatu diluar dirinya karena ada stimuli yang mendorong. Respons bisa juga diartikan sebagai tanggapan, reaksi, atau jawaban. Respons merupakan tanggapan atau umpan balik komunikasi dari menafsirkan respons atau tanggapan dari suatu pesan yang telah disampaikan, baik dari media cetak surat kabar maupu elektronik seperti televisi. Dalam proses pembelajaran respons Peserta Didik menjadi salah satu indikator yang dapat diukur dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari analisis data tersebut maka dapat dipahami bahwa penggunaan media interaktif articulate storyline mengenai respons Peserta Didik dalam menjawab soal dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti memiliki

---

<sup>111</sup>Pustekkom, “*Articulate Storyline Untuk Media Pembelajaran Pendidik SD*” <https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-pendidik-sd/> (Diakses pada 07 April 2023)

<sup>112</sup> <http://nenyjos.blogspot.com/2019/01/membuat-media-pembelajaran-dengan.html>

taraf signifikansi yang baik dalam hal ini penggunaan media interaktif articulate storyline mengenai respons peserta didik dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada hasil perolehan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, perbedaan hasil yang diperoleh dengan kriteria skor soal penggunaan media interaktif articulate storyline lebih baik dibandingkan perolehan hasil soal dengan menggunakan metode ceramah, diharapkan perolehan skor tersebut menjadi data yang dapat dipertimbangkan bagi sekolah untuk kemudian menjadikan media interaktif articulate storyline menjadi salah satu opsi penggunaan assessment tools pada proses belajar mengajar.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare**

Berdasarkan data statistik penggunaan media interaktif articulate storyline dengan angket di kelas eksperimen di UPTD SD negeri 47 Parepare. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare berada pada nilai terendah yakni 60 sedangkan nilai tertinggi 69, nilai rata-rata (mean) 64.66, nilai tengah (median) 64.00, nilai yang sering muncul (modus) 64.00, varians 5.765, dan standar deviasi 2.400. Berdasarkan pada hasil uji statistik maka dapat disimpulkan bahwa dari 20 pernyataan angket mengenai penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline pada pembelajaran PAI kelas VI UPTD SD Negeri 47 Parepare yang diberikan skor nilai tertinggi yang dapat diperoleh yakni 69 dan terendah 60 dari skor maksimum 80 skor dari skala likert 4 dengan 20 pernyataan.



Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia dan menggunakan multimedia seperti LCD atau video. Terlihat pada guru dalam proses pembelajaran hanya memakai buku paket PAI dan budi pekerti tanpa dibantu multimedia terlihat wajah peserta didik biasa-biasa saja dan kurang semangat dalam pembelajaran. Yang menggunakan multimedia terlihat peserta didik merasa senang, serius dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Guru merupakan salah satu faktor yang berperan dalam proses pembelajaran, gurulah yang dapat menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan dan sistem pengajaran secara seksama serta berusaha semaksimal mungkin agar peserta didiknya berminat juga tertarik dalam mempelajari pelajaran yang diberikan itu. Khusus terhadap proses pelaksanaan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media interaktif perlu mendapat perhatian, khususnya bagi setiap guru yang mengajar, sebab penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adalah suatu pelajaran pokok pada sekolah-sekolah umum yang tak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

## **2. Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Di UPTD SD Negeri 47 Parepare**

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (pretest) Penggunaan Media Pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada Materi zakat kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Hasil penelitian kelas eksperimen menunjukkan bahwa skor pretest berada antara 20 sampai dengan 46, rata-rata (mean) sebesar 32,33, median 34,50, modus 25, dan standar deviasi 9,286, sedangkan hasil penelitian kelas kontrol

menunjukkan bahwa skor pre test berada antara 20 sampai dengan 55, rata-rata (mean) sebesar 30,88, median 28,00, modus 20, dan standar deviasi 11,494. Sementara Kriteria Ketuntasan Minimal atau (KKM) yang ditentukan sebesar 70. Berdasarkan hasil frekuensi pretest kelas eksperimen pada tabel 4.5. peserta didik yang mempunyai nilai yang standar KKM sebanyak 18 orang dari 18 peserta didik pada kelas eksperimen yang belum memenuhi standar KKM. Dan pada kelas kontrol pada tabel 4.7 peserta didik yang mempunyai nilai yang standar KKM sebanyak 16 orang dari 16 peserta didik pada kelas kontrol yang belum memenuhi standar KKM.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah perhatian guru terhadap pengembangan media pembelajaran sangat rendah, karena guru kurang melakukan inovasi dan kreasi pada media pembelajaran. Dalam hal ini merupakan tantangan penggunaan multimedia pembelajaran, pengembangan kompetensi guru khususnya guru Pai dan budi pekerti sangat dibutuhkan saat ini, seperti upaya meningkatkan pemahaman peserta didik. Pengembangan kompetensi guru merupakan sebuah keniscayaan utamanya dalam sistem pendidikan itu sendiri, dengan peningkatan kompetensi guru sangat penting bagi pencapaian tujuan pendidikan dan peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi

multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Pemanfaatan multimedia berbasis audio visual pendidikan dan media pendidikan untuk kegiatan pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Multimedia pendidikan mempunyai karakteristik tertentu yang sangat relevan bagi kepentingan pendidikan yang memungkinkan adanya penyebaran informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga dengan demikian pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud. Multimedia pendidikan dapat menyajikan materi secara logis, ilmiah dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline menjadi partner guru dalam rangka mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan produktif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan anak didik, selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dengan menyajikan materi secara lebih menarik. Para ahli teknologi informasi berusaha terus untuk menemukan sumber-sumber energi yang baru, dengan mempergunakan hasil penemuan ilmiah yang telah digali oleh generasi-generasi terdahulu. Namun, tanpa dibekali kemampuan belajar, kemajuan di bidang teknologi ini tidak mungkin. Hal ini disebabkan masing-masing manusia mengalami banyak perkembangan di berbagai bidang kehidupan. Perkembangan ini dimungkinkan karena adanya kemampuan untuk belajar, yakni mengalami perubahan-perubahan, mulai saat lahir sampai mencapai umur tua.

Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, mempermudah, dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit, dan mudah dipahami. Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang cukup berarti bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran.

### **3. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dapat Meningkatkan Hasil Pembelajaran Belajar PAI dan Budi Pekerti Di UPTD SD Negeri 47 Parepare**

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen pada pretest dengan rata-rata mean 32,33 sedangkan pada posttest dengan rata-rata mean 89,44, artinya terjadi peningkatan sebesar 57,11. Apabila mean tes akhir kelas eksperimen (post test) lebih besar dari tes awal kelas eksperimen (pre test), maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel terikat. Namun apabila mean dari kelas eksperimen (post test) sama dengan atau lebih kecil dari mean kelas eksperimen (pre test) maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hasil di atas, dilihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 57,11. Hasil pretest kelompok eksperimen adalah  $89,44 > 32,33$ , ini berarti perbedaan dari hasil post test kelompok eksperimen lebih besar. Berdasarkan hasil analisis mean posttest untuk kelompok eksperimen dan kontrol diketahui bahwa mean posttest kelompok eksperimen dan mean pretest kelompok eksperimen adalah  $89,44 > 32,33$ . Dapat disimpulkan bahwa

antara mean posttest kelompok eksperimen dan mean pretest kelompok eksperimen pada nilai akhir atau posttest ada perbedaan yaitu sebesar 57,11.

Nilai mean posttest kelompok eksperimen dan mean posttest kelompok kontrol diperoleh  $89,44 > 62,50$  dengan selisih 26,94. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir antara kedua test tersebut. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan nilai akhir pada kelompok eksperimen yang diajar menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline di UPTD SD Negeri 47 Parepare lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awal pada kelompok eksperimen. Dapat diartikan bahwa nilai awal antara kelompok eksperimen dan kontrol serta nilai akhir antara kelompok eksperimen dan kontrol terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan output pada tabel 18, di atas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , karena nilai sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar PAI dan budi pekerti dengan penggunaan multimedia berbasis audio visual pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sesudah penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran PAI dan budi pekerti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare adalah sebesar  $89,44 > 62,50$  dengan selisih 26,94.

Berdasarkan hasil t-test pada aplikasi SPSS version 25. Pada tabel 4.18 terlihat bahwa Thitung adalah 8,107 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran PAI dan budi pekerti di

UPTD SD Negeri 47 Parepare pada kelas eksperimen. Dalam output juga disertakan perbedaan rata – rata (mean) sebesar 26,94 yaitu selisih rata-rata posttest hasil belajar zakat peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Zakat dengan menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Zakat dengan menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya, yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis articulate storyline dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Zakat pembelajaran PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Ahmad Marzuki Rangkuti. Mahapeserta didik program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi pada tahun 2022. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Kota Jambi “. Hasil penelitian ini terbukti mampu memberikan semangat belajar dan keefektifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dan perhatian untuk mengikuti pembelajaran secara daringpun tergolong sangat layak, dan angket penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran interaktif

articulate storyline dinyatakan valid oleh tiga validator dengan presentase 79% ahli media pembelajaran, ahli materi 80%, dan ahli praktisi pembelajaran 84%. Hasil uji coba lapangan masuk dalam kategori sangat layak memperoleh nilai dengan presentase 80,7. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dilakukan sebelumnya dan sekarang yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline signifikan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi dewasa ini bukanlah sebuah hal baru ditengah masyarakat. New media (media baru) merupakan istilah umum untuk menggambarkan proses penyampaian informasi lewat teknologi digital. Jika dulunya informasi hanya bisa didapatkan lewat koran atau majalah, kini informasi tersebut bisa disalurkan dan diakses lewat perangkat komunikasi yang terhubung dengan internet. Kehadiran new media saat ini sebagai sebuah instrument yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun hiburan, bagi masyarakat. Para pemilik media menjadi tertantang untuk bisa bertransformasi menciptakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, sehingga isu yang sedang berkembang dapat disampaikan kepada masyarakat dengan tepat dan cepat

#### **D. Perbandingan Hasil Penelitian Sebelumnya**

Pemaksimalan penjabaran hasil penelitian ini dapat diketahui dengan menampilkan dan memperbandingkan hasil penelitian ini dengan hasil penelitian sebelumnya. Melalui penjabaran nilai tersebut, akan menjadi bahan pertimbangan pembaca perihal kemungkinan perkembangan serta keunikan dari penggunaan media *Articulate Storyline* sebagai bagian upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pertama, penelitian dari Syaiful Nur Rohman yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata



Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ini melakukan penelitian pada tahun 2020. Penelitian ini dilatar belakangi kebutuhan peserta didik yang merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peserta didik membutuhkan media yang bisa menyampaikan materi yang variatif dan inovatif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research and develioment (R&D). Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada pelajaran SKI materi kisah Abu Bakar As-Siddiq memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 85%.% dikategorikan sangat layak, rata-rata ahli media 92%% dengan kategori sangat layak, rata-rata penilaian ahli bahasa 85% dengan kategori sangat layak dan rata-rata penilaian pendidik 89,62% dengan kategori sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil 97,05%% yang dikategorikan sangat layak, dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata 92,68% dikategorikan sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk MI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kedua, Dian Silvia Rozza yang melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Articulate Storyline pada Pembelajaran Tarikh Islam Di pondok Modern Darussalam Gontor Putri merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang. Dian melakukan penelitian pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan produk dan untuk



mengetahui kelayakan dari media Articulate Storyline pada pembelajaran Tarikh Islam di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* dengan model Borg & Gall. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan validasi. Wawancara dilakukan kepada guru penanggung jawab Kelas 1 Intensif. Observasi dilakukan pada proses pembelajaran Kelas 1 Intensif. Observasi berupa gambar yang diambil sebagai bukti konkret proses pembelajaran. Kegiatan validasi dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji lapangan. Uji coba awal melibatkan satu ahli materi, dan satu ahli media. Uji coba lapangan melibatkan 10 siswa kelas 1 intensif. Uji lapangan melibatkan 21 siswa kelas 1 intensif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prosedur pengembangan media telah dilakukan secara terperinci dan sistematis yang mengacu pada 10 tahapan model pengembangan Borg & Gall. Juga didapatkan hasil bahwa produk media Articulate Storyline yang dikembangkan sangat layak jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Ketiga, Ahmad Marzuki Rangkuti melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Kota Jambi. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ini menyelesaikan proses penelitian skripsinya pada tahun 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses Pengembangan Pembelajaran Interaktif Media Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII A di SMP Negeri 22 Kota Jambi, mengetahui keefektifan Pembelajaran Interaktif Media Articulate Storyline

berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktisi pembelajaran serta respon peserta didik. Penelitian dan pengembangan mengacu pada Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (R&D) Research and Development dengan model 4D dengan prosedur pengembangan yang dilakukan yakni: 1) Tahap definisi/rancangan (Design), dimana dilakukan identifikasi kemampuan, identifikasi masalah, identifikasi karakteristik siswa, identifikasi solusi masalah dan identifikasi sasaran media pembelajaran. 2) Tahap perancangan (Desain) dalam fase ini peneliti merancang materi pembelajaran, dan menggunakan software Articulate Storyline dan Production untuk merancang desain media pembelajaran interaktif. 3) Tahap pengembangan (Development) Pada tahap ini produk akan di evaluasi oleh ahli materi, media, pembelajaran dan uji coba. 4) Pada tahap menyebarkan (Disseminate), hasil produk pengembangan perangkat lunak Articulate Storyline dikemas dalam bentuk aplikasi (APK).

Hasil penelitian ini terbukti mampu memberikan semangat belajar dan keefektifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan perhatian untuk mengikuti pembelajaran secara daringpun tergolong sangat layak, dan angket penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran interaktif articulate storyline dinyatakan valid oleh tiga validator dengan presentase 79% ahli media pembelajaran, ahli materi 80%, dan ahli praktisi pembelajaran 84%. Hasil uji coba lapangan masuk dalam kategori sangat layak memperoleh nilai dengan presentase 80,7.

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya dimana ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini sama-sama membahas tentang penggunaan media *Articulate Storyline* yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni, ketiganya menggunakan penelitian pengembangan (R&D)

Research and Development . Syaiful Nur Rohman melakukan penelitian tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk MI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam , Dian Silvia Rozza melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Articulate Storyline pada Pembelajaran Tarikh Islam Di pondok Modern Darussalam Gontor Putri, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa produk media Articulate Storyline yang dikembangkan sangat layak jika digunakan dalam proses pembelajaran, selanjutnya Ahmad Marzuki Rangkuti melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Kota Jambi, hasil penelitiannya yakni penelitian ini terbukti mampu memberikan semangat belajar dan keefektifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan perhatian untuk mengikuti pembelajaran secara daringpun tergolong sangat layak, dan angket penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran interaktif articulate storyline dinyatakan valid oleh tiga validator dengan presentase 79% ahli media pembelajaran, ahli materi 80%, dan ahli praktisi pembelajaran 84%. Hasil uji coba lapangan masuk dalam kategori sangat layak memperoleh nilai dengan presentase 80,7. Sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare merupakan penelitian yang di laksanakan disalah satu Sekolah Dasar yang ada di Parepare

tepatnya Kelas VI UPTD SD negri 47 Parepare dengan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *Quasi Eksperimental Design*, hasil angket penggunaan media peserta didik termasuk kategori baik, kemudian terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* dan peserta didik yang belajar secara konvensional. Dalam hal ini Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare dengan menggunakan akuesioner pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata (mean) sebesar 64,66
2. Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SD Negeri 47 Parepare, adapun kela eksperimen diperoleh rata-rata (mean) sebesar 32,33 sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata (mean) sebesar 30,88.
3. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dapat Meningkatkan Hasil Pembelajaran Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Berdasarkan hasil t-test diketahui bahwa  $T_{hitung}$  adalah 8,107 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran PAI dan budi pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen pada pretest dengan rata-rata mean 32,33 sedangkan pada posttest dengan rata-rata mean 89,44, artinya terjadi peningkatan sebesar 57,11. Apabila mean tes akhir kelas eksperimen (post test) lebih

besar dari tes awal kelas eksperimen (pre test), maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel terikat.

## **B. Implikasi Penelitian**

Berdasarkan kesimpulan penelitian penggunaan media *Articulate Storyline* yang telah teruji memiliki implikasi yang sangat tinggi dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Articulate Storyline* akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru karena media *Articulate Storyline* ini memberikan kemudahan dalam pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Dengan menggunakan media berbasis *Articulate Storyline* peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya sebagai usaha untuk mendalami materi pelajaran yang diberikan.

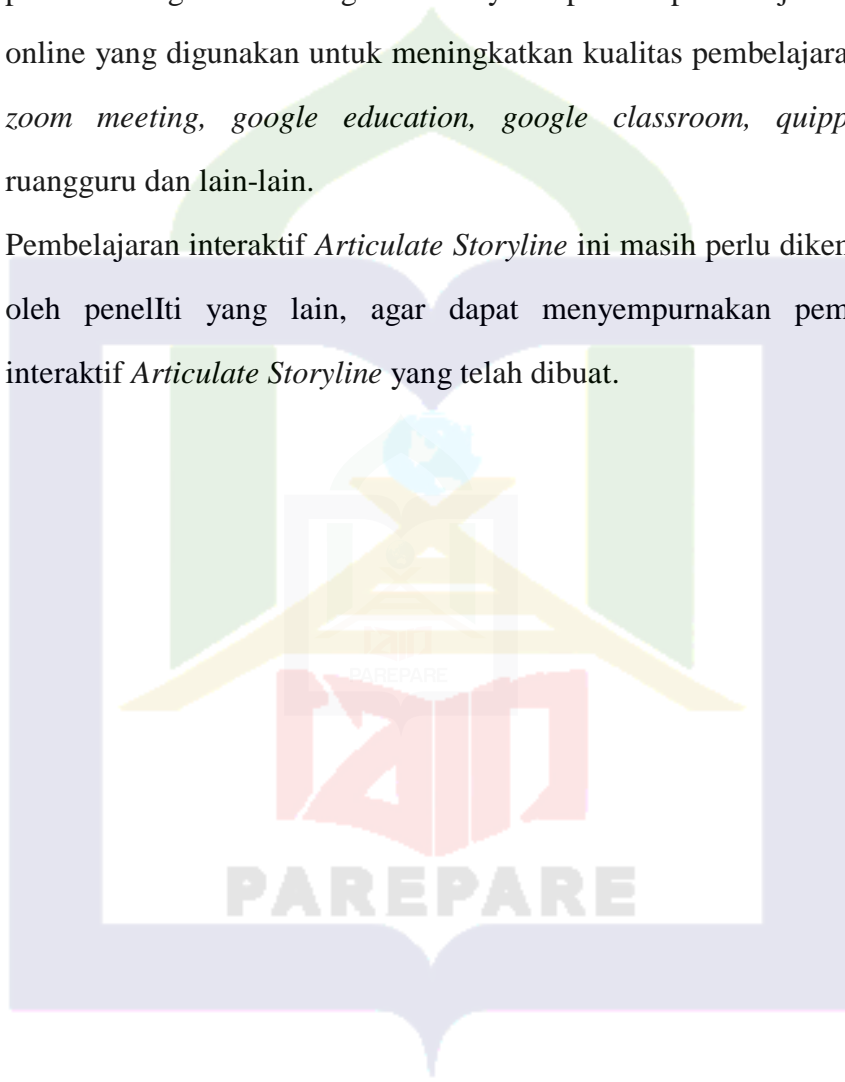
## **C. Rekomendasi**

Beberapa yang rekomendasi dalam penelitian ini sebagai bentuk proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru selalu mengembangkan kompetensi profesionalnya dalam menggunakan alat dan media pembelajaran yang semakin canggih seperti video, TV smart, serta *e-learning*. Karena semua alat dan media pembelajaran tersebut sudah tersedia, tinggal bagaimana guru dapat mengelola dan mendayagunakannya.
2. Tenaga pengajar hendaknya dapat mengimplementasikan penggunaan multimedia pada pada kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode-metode dan setting kelas yang bervariasi serta menggunakan

modul, sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

3. Semua guru diharapkan menggunakan multimedia berbasis online, apalagi pada era digital sekarang ini. Banyak aplikasi pembelajaran berbasis online yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti *zoom meeting*, *google education*, *google classroom*, *quipperschool*, ruangguru dan lain-lain.
4. Pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini masih perlu dikembangkan oleh peneliti yang lain, agar dapat menyempurnakan pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang telah dibuat.



## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'anul Karim*

- Agus Arwani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia", *Jurnal Forum Tarbiyah*, vol 9. No.2 Desember 2011.
- Ahmad Marzuki Rangkuti, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Kota Jambi, *Laporan Hasil Penelitian*, Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Ahmad Wahyuddin, 2009. *Pendidikan Agama Islam untuk Perpendidikan Tinggi* Jakarta: PT. Grasindo.
- Amir Hamzah, 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Depelopment Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*, Malang: CV Literasi Nusantara Abadi Anggota IKAPI.
- Armai Arief, 2007. *Reformulasi Pendidikan Islam* Ciputat: Ciputat Press Group.
- Asnawir dan Basyiruddin usma, 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Ayu Kurniawati, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Benny A. Pribadi, 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Bintari Kartika Sari, *Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (Aec) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan" Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, 2009, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Jakarta: Publisher.
- David Buckingham, 2003, *Media Education*, Malden: Polity Press.
- Defar, *Pengertian Desain Produk Lengkap dengan Contohnya*, <https://qomaruna.com/pengertian-desain-produk>. Diakses pada 11 April 2023, pukul 11.30 WITA.
- Dian Zilvia Rozza, 2022. Pengembangan Media Articulate Storyline pada Pembelajaran Tarikh Islam di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri, *Laporan Hasil Penelitian* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- E. Mulyasa, 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Edelweis Lararenjana, *Purposive Sampling*, diakses dari <https://www.merdeka.com/jatim/purposive-sampling-adalah-teknik->



pengambilan- sampel- dengan- ciri- khusus- wajibtahu- kln.html pada tanggal 10 April 2023, pukul 17.02 WITA.

- Endang Mulyaningsih, 2011 *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Yogyakarta: ALFABETA.
- Endang Mulyatiningsih, 2012. *Metodologi Penelitian Terapan.*, Yogyakarta: Alfabeta.
- Giga Purbalingga “*Articulate Storyline 3.6.18134.0*”  
[https://gigapurbalingga.net/articulatestoryline- full/](https://gigapurbalingga.net/articulatestoryline-full/) (diakses pada 07 April 2023)
- Hamdani Hamid, 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia* , Cet. VI; Bandung: Pustaka Setia.
- Hamelik, Oemar, 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Harsyarja W. Bactiar, 2010. *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Hasrul Hadi Dan Sri Agustina, *Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie*, Jurnal Educatio Vol. 11 No. 1, Juni 2016.  
<http://nenyjos.blogspot.com/2019/01/membuat-media-pembelajaran-dengan.html>
- I Made Tegeh Dkk, *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie*, Seminar Nasional Riset Inovatif IV, Tahun 2015.
- IPeenk “*Articulate Storyline 2.8.1605.515 Full Version*”  
<https://download.ipeenk.com/articulate-storyline-2-full-version.html>  
(diakses pada 07 April 2023)
- Ipenk “*ArticulateStoryline2.8.1605.515FullVersion*”<https://download.ipeenk.com/articulatestoryline-2-flull-version.html> (diakses pada 08 April 2023)
- Melvin L. SIberman, 2014. *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*. Penerjemah, Raisul Muttaqien, *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif* ,Bandung: Nuansa Cendekia.
- Mohammad Ali dkk, 2014, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan* , Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhammad Rusdi Tanjung Dan Tri Fitriainingsih Parsika, 2014. *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan Addie*, Seminar Nasional Informatika.
- Muhammad Yaumi, 2014. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*, Edisi Kedua, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nancy Angko Dan Mustaji, *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya*, Jurnal Kwangsan Vol. I - Nomor 1, September 2013.
- Nispi Syahbani, 2013. *Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, *Jurnal At- Ta’lim*, Vol 4.
- Nizamuddin, 2020. *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*, (Medan: Pantera Publishing.
- Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, <http://pasca.undiksha.ac.id/teknis-analisisdata-kualitatif/> diakses pada 10 April 2023, pukul 23.30 WITA.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah
- Punaji Setyosari, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana.
- Punaji Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Pustekkom, “*Articulate Storyline Untuk Media Pembelajaran Pendidik SD*” <https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-pendidik-sd/> (Diakses pada 07 April 2023)
- Ratih Puspari dan Tutut Suryaningsih, 2019. *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie*, Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, Volume 3, No. 1.
- Rayandra Asyhar, 2012. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran* Jakarta: Referensi..
- Riska Dwi Aryani, 2021, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “PLUS” Darus Sholah Jember, Laporan Hasil Penelitian*, Jember: Pascasarjana IAIN Jember.
- Rizka Dwi Aryani, 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah, Tesis* Jember: IAIN Jember.
- Rumainur, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*, Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Rusman, dkk, 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan KOMunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Pendidik* (Jakarta Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sewang, Anwar, and Halik, Abdul. "Model Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Berbasis Masalah: Studi Kasus pada Jurusan Tarbiyah dan Adab IAIN Parepare." *JPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)*, Volume 3.1 (2019): 1-15.
- Sharon E. Smaldino, James D. Russel Heinich, Michael Molenda, 2004. *Instructional Teaching and Media for Learning*, Columbus: Pearson.
- Sofan Amri, 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugeng, 2014. *Peserta didikndi, dkk, Sejarah Kebudayaan Islam*, Surabaya: Hilmi Putra
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet 28: Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, “*Workshop Articulate Storyline*” <http://suryadiaryadewa.blogspot.com/2017/09/workshop-articulate-storyline.html> (diakses pada 07 April 2023)

- Syafnidawaty, *Populasi dan Sampel*. Diakses dari <https://raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itupopulasi-dan-sampel-dalam-penelitian/> pada tanggal 10 April 2023, pukul 16.50.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2010. *Stratei Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Nur Rohman, 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas V Sekolah Ibtidaiyah, *Laporan Hasil Penelitian*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang RI. No. 14 Tahun 2005, Tentang Pendidik dan Dosen .Jakarta: Sinar Grafika, 2014
- Usman, “Dinamika Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pada Lembaga Pendidikan Tinggi”, No. 1, Mei 2017 (online). Dalam [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=jk8Hpy8AAAAJ&citation\\_for\\_view=jk8Hpy8AAAAJ:ux6o8ySG0C](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=jk8Hpy8AAAAJ&citation_for_view=jk8Hpy8AAAAJ:ux6o8ySG0C) (diakses tanggal 17 Desember 2023)
- Yamin, Martinis dan Maisah, 2010. *Standarisasi Kinerja Pendidik* ,Jakarta: Persada Press.
- Yudhi Munadi, 2013. *Media Pembelajaran* ,Jakarta Selatan: Referensi.
- Yudhi Munadi, 2013. *Media Pembelajaran;Sebuah Pendekatan Baru* ,Jakarta; GP Press Group.



# LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-604/In.39/PP.00.09/PPS.05/09/2023 6 September 2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. **Bapak Walikota Parepare**  
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan  
Terpadu Satu Pintu**

Di

Tempat

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana  
IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : NUR INTAN  
NIM : 2020203886108019  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : **Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Belajar  
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di UPTD SD  
Negeri 47 Parepare.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian  
tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian  
ini direncanakan pada bulan **September sampai November Tahun 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang  
bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*



Direktur,  
Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19720703 199803 2 001





SRN IP0000798

**PEMERINTAH KOTA PAREPARE**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpisp@pareparekota.go.id

**REKOMENDASI PENELITIAN**

**Nomor : 805/IP/DPM-PTSP/9/2023**

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
  3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

**MENGIZINKAN**

KEPADA  
NAMA

: **NUR INTAN**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA

: **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

Jurusan

: **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

ALAMAT

: **DUSUN GUSUNG, KAB. POLEWALI MANDAR**

UNTUK

: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI UPTD SD NEGERI 47 PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SDN 47 PAREPARE)**

LAMA PENELITIAN : **11 September 2023 s.d 11 November 2023**

- a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
- b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**  
Pada Tanggal : **12 September 2023**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
KOTA PAREPARE**



**Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM**

Pangkat : **Pembina Tk. 1 (IV/b)**  
NIP : **19741013 200604 2 019**

**Biaya : Rp. 0.00**

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1

- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPPTSP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik





PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPTD SD NEGERI 47 PAREPARE  
Jalan Opu Daeng Risaju Nomor 12, 91131  
E-mail : [www.sdn47pare@yahoo.co.id](mailto:www.sdn47pare@yahoo.co.id)



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 421.2/12.2/UPTDSDN47

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPTD SD Negeri 47 Parepare menerangkan bahwa:

Nama : NUR INTAN  
Tempat, Tanggal Lahir : Panyampa, 01 Desember 1995  
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Parepare  
Alamat : Jl. Poros Katumbangan Lemo

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di UPTD SD Negeri 47 Parepare dalam rangka penyusunan Tesis dengan judul : **Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare.** Dari tanggal 11 September 2023 s/d 11 November 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 26 November 2023  
Kepala UPTD SD Negeri 47 Parepare



**SUDIRMAN M. S.Pd., M.Pd.**  
Pembina (IV/a)  
NIP 198201072005021001

**HASIL PRE TEST DAN POST TEST KELAS VIA ( Kelas Eksperimen)**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>PRE TEST</b>	<b>POST TES</b>
1	AFIFA ALYA ZAHIRA ARIFUDDIN	40	100
2	AGUNG MAULANA ARAS	25	85
3	AISYAH AFIQAH	45	100
4	ANDI RAIHAN NURFAUSAN	40	95
5	ANDI RISQI DARMAWANSYAH	25	100
6	ARSYIFA NUR SYAHIRAH	34	95
7	DINDA AULIA RAHMAN	25	85
8	FILZAH ZALSABILAH	20	95
9	JURISA KLARESTA	46	80
10	MUH.ABIE MAULANA	35	85
11	MUHAMMAD ALIF MUZAKKAR	36	85
12	MUHAMMAD HASBI HAMKA	40	80
13	MUHAMMAD REZKY ANUGERAH	25	90
14	MUHAMMAD RIDHO ADITYA	25	95
15	NUR AULIYAH AFIFAH	20	95
16	NURUL ASRIANI PUTRI	35	80
17	SITI FARISHA ANANDA	20	85
18	JELITA VHIANDRA	46	80



### HASIL PRE TEST DAN POST TEST KELAS VI B ( Kelas Kontrol)

NO	NAMA	PRE TEST	POST TES
1	ANDI ATIKA INAYAH	46	70
2	ANDI MUHAMMAD MEIDIAN PALLAWA	30	55
3	AULIA KHAIRUNNISA AZKA	20	60
4	MUHAMMAD ANUGRAH REZKY	55	80
5	MUHAMMAD BILAL MUSLIM	20	75
6	MUHAMMAD DAVA ADHA POPO	30	50
7	MUHAMMAD FAAZ MUBIN	20	55
8	MUHAMMAD KAYZAR RAIS	26	65
9	NIKITA BAHARANI	40	60
10	NURUL ANGGREANY RUSLAN	20	40
11	RAFIFAH RAUDHATUL AISY	46	60
12	ST. LUTFHIA ALIYAH	20	70
13	TIARA NUR AZZAHRAH ZUL TRIYANI Z.	26	55
14	VIKI AULIA SHOFI	20	80
15	YOGI TRI PUTRA	35	75
16	ZASKIA RESKI RAMADANI	40	50

PAREPARE

### HASIL ANKET PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE*

NAMA	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	JUMLAH
Afifa Alya Zahira Arifuddin	VI A	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	64
Agung Maulana Aras	VI A	4	4	4	3	4	4	3	1	1	3	3	1	3	4	4	4	3	4	4	4	69
Aisyah Afiqah	VI A	3	3	4	3	4	4	3	1	1	4	3	1	3	4	4	3	4	3	4	4	63
Andi Raihan Nurfausan	VI A	4	3	3	3	3	4	3	1	2	3	3	1	3	3	3	4	3	4	3	4	60
Andi Risqi Darmawansyah	VI A	3	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	1	3	4	3	4	3	4	3	4	62
Arsyifa Nur Syahirah	VI A	3	4	3	4	4	3	3	1	2	4	3	1	3	4	4	4	4	4	3	4	65
Dinda Aulia Rahman	VI A	3	3	4	4	3	4	3	1	2	4	3	1	4	3	3	4	3	4	4	4	64
Filzah Zalsabilah	VI A	3	3	4	4	4	3	3	2	1	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	64
Juraisa Klaresta	VI A	4	3	4	3	3	4	3	2	1	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	64
Muh.Abie Maulana	VI A	4	4	3	4	4	3	3	2	1	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	67
Muhammad Alif Muzakkar	VI A	4	4	3	4	3	4	4	1	2	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	68
Muhammad Hasbi Hamka	VI A	4	3	4	4	3	3	3	1	2	3	3	1	3	4	3	4	3	3	3	4	61
Muhammad Rezky Anugerah	VI A	3	4	3	3	4	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	64
Muhammad Ridho Aditya	VI A	4	4	4	3	3	3	3	1	2	4	4	1	3	3	4	4	3	3	4	4	64
Nur Auliyah Afifah	VI A	3	4	3	3	4	4	3	2	1	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	66
Nurul Asriani Putri	VI A	4	3	4	4	3	3	4	1	1	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	65
Siti Farisha Ananda	VI A	3	3	4	3	4	4	3	2	2	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	66
Jelita Vhiandra	VI A	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	4	1	3	4	4	3	4	3	4	4	68

## DOKUMENTASI

### 1. Pemberian Pretes kelas kontrol dan eksperimen



Kelas Kontrol



Kelas Eksperimen

2. Proses belajar mengajar kelas kontrol seperti biasa





3. Proses belajar mengajar kelas eksperimen menggunakan media *Articulate Storyline* dengan Android



4. Pemberian posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen





5. Pemberian Angker/kuesioner



## BIODATA PENULIS

### DATA PRIBADI :



Nama : Nur Intan  
Tempat & Tanggal Lahir : Panyampa, 01 Desember 1995  
NIM : 2020203886108019  
Nomor HP : 082217393633  
Alamat E-Mail : -

### RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL:

1. SD : SD Negeri 008 Panyampa pada tahun 2001
2. SMP : MTs Pergis Campalagian pada tahun 2007
3. SMA : MA Pergis Campalagian pada tahun 2010
4. Perguruan Tinggi : UIN Alauddin Makassar pada tahun 2013

### RIWAYAT PEKERJAAN :

1. Staf Kantor Desa Panyampa 2017-2019

### RIWAYAT ORGANISASI :

1. Lembaga Dakwah Fakultas Tarbiyah UIN Alauddin Makassar
2. Lembaga Zis-Pas Makassar

### KARYA PENELITIAN ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN:

1. Pengaruh Kreativitas Guru Al-Qur'an Hadits terhadap Prestasi dan Minat Belajar Peserta Didik di Mts Pergis Campalagian Kabupaten Polewali Mandar