

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

SYAIFUL NUR ROHMAN

NPM: 1611100312

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2020 M**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH**

Skripsi

Digunakan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

**SYAIFUL NUR ROHMAN
NPM: 1611100312**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2020 M**

ABSTRAK

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. Dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran media gambar tetapi belum menggunakan media yang bervariasi ataupun media yang dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik, seperti multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*, sedangkan fasilitas sekolah sudah memadai seperti adanya sarana dan prasarana komputer dan LCD Proyektor.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Sugiono, yang menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian yaitu 1) Potensi Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi dan validasi ahli media serta respon pendidik dan peserta didik.

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.

Kata kunci: *Articulate Storyline*, Multimedia, Abu Bakar As-Siddiq,



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
UNTUK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH**

Nama : Syaiful Nur Rohman

NPM : 1611100312

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I,

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II,

Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP. -

Ketua Jurusan,

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH**, disusun oleh: **Syaiful Nur Rohman, NPM: 1611100312**,

Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal:

Kamis/25 Juni 2020, Pukul; 10.00-12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM DEWAN PENGUJI MUNAQOSYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd (.....)

Sekretaris : Anton Tri Hasnanto, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dra. Chairul Amriyah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I: Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II: Yuli Yanti, M.Pd.I (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِن كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ ۝٧

Artinya: “Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan; "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih”

(Q.S Ibrahim: 7)¹



¹Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta Timur, CV. Pustaka Al-Kautsar), h.66

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya skripsi ini telah selesai dengan baik, dengan bangga dan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku tersayang, Bapak Sutejo, dan Ibu Siti Muna Waroh, yang telah berjuang dan selalu mendoakan untuk keberhasilanku, terimakasih untuk lantunan doa yang mengiringi setiap langkahku.
2. Adikku sayang, Ahmad Nur Kholis, yang tak henti memberikan semangat. Serta keluarga besarku yang selalu mendoakan demi kesuksesan dan keberhasilanku.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Syaiful Nur Rohman, dilahirkan di Pancawarna kabupaten Mesuji pada tanggal 27 September 1997. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sutejo, dan Ibu Siti Muna Waroh. Penulis memiliki adik kandung bernama Ahmad Nur Kholis.

Penulis menempuh pendidikan di SD N 2 Labuhan Baru diselesaikan tahun 2009. Pendidikan dilanjutkan di MT M Pancawarna diselesaikan pada tahun 2012. Penulis mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Menengah Kejuruan di SMK M Pancawarna diselesaikan pada tahun 2015.

Pada tahun 2016 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung melalui jalur UM-PTKIN. Pada tahun 2019 penulis berkesempatan menjalankan Kuliah Kerja Nyata (KKN) UIN Raden Intan Lampung di Desa Baruranji, Kec. Merbau Mataram, Kab. Lampung Selatan, melanjutkan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Al-Khairiyah Kaliwi Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Agung Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di yaumul kiyamah kelak.

Skripsi ini penulis ajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan studi.

4. Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak M. Indra Saputra, M.Pd.I, Bapak Ahmad Sodik, M.Ag., Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd., Ibu Ayu Reza Ningrum M.Pd., Bapak Dr. Nasir, M.Pd., dan Ibu Ernawati, M.Pd., yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi validator ahli materi, ahli media serta ahli bahasa untuk menilai produk yang dikembangkan.
6. Kepala Madrasah, Wali Kelas, serta peserta didik Kelas V.MI Al-Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan peserta didik kelas V MI Nurul Falah Baruranji yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
7. Sahabat seperjuangan Bagas Prabowo, Anifa Rosari Ulum, Alda Puja Wati, Nisa Permatasari, Santy Afriana, Sinta Ramadina, dan Hanan Damayanti Hermana. Terimakasih karena sudah selalu ada, dan selalu memberikan manfaat dalam setiap kesempatan.
8. Teman-temanku program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya kelas G dan teman-teman KKN kelompok 02 Desa Baruranji serta PPL Kelompok 131.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tentu saja tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak karena telah ikhlas membantu.

Akhirul kalam, terimakasih atas kasih sayang serta doa dan motivasi dari semua pihak, semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari

bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambahkan pengetahuan bagi penulis dan pembaca sekalian. Aamiin Yaa Robbal Alaamiin.

Bandar Lampung,

2020

Syaiful Nur Rohman



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	18
3. <i>Articulate Storyline</i>	26
B. Sejarah Kebudayaan Islam sebagai Mata Pelajaran di MI	29
1. Pengertian Mata Pelajaran SKI di MI	29

2.	Tujuan Mata Pelajaran SKI di MI.....	31
3.	Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI di MI.....	32
C.	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	32
D.	Kerangka Berfikir.....	34

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Metode Penelitian dan Pengembangan R&D.....	35
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
1.	Tempat Penelitian.....	37
2.	Waktu Penelitian.....	37
C.	Prosedur Pengembangan.....	37
1.	Potensi dan Masalah.....	40
2.	Mengumpulkan Informasi.....	41
3.	Desain Produk.....	41
4.	Validasi Desain.....	43
5.	Perbaikan Desain.....	43
6.	Uji Coba Produk.....	43
7.	Revisi Produk.....	44
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	44
1.	Angket.....	44
2.	Wawancara.....	44
3.	Dokumentasi.....	45
E.	Instrumen Penelitian.....	45
1.	Lembar validasi.....	46
2.	Angket Respon Pendidik.....	48
3.	Angket Respon Peserta didik.....	49
F.	Teknis Analisis Data.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	52
1.	Potensi Masalah.....	52
2.	Mengumpulkan Informasi.....	53
3.	Desain Produk.....	53

4.	Validasi Desain	60
5.	Revisi Desain	64
6.	Data Uji Lapangan	71
7.	Revisi Produk.....	75
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	75
1.	Penilaian Ahli Materi	76
2.	Penilaian Ahli Media	77
3.	Penilaian Ahli Bahasa	78
4.	Penilaian Pendidik.....	78
5.	Penilaian Uji Kelompok Kecil	79
6.	Penilaian Uji Kelompok Besar	80
7.	Faktor Penghambat dan Pendukung	81
8.	Kelemahan dan Kelebihan	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A.	Kesimpulan.....	84
B.	Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA 86

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Spesifikasi Software Dan Hardware	28
Tabel 2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian.....	47
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Pendidik.....	48
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	50
Tabel 5 Kriteria Skor.....	50
Tabel 6 Tabel Skala Kelayakan.....	51
Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi Draft I	61
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media Draft I.....	62
Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Draft I	63
Tabel 10 Saran Dan Masukan Ahli Materi	65
Tabel 11 Hasil Validasi Ahli Materi Draft II.....	65
Tabel 12 Data Saran Perbaikan Dari Ahli Materi	66
Tabel 13 Saran Dan Masukan Ahli Media.....	67
Tabel 14 Hasil Validasi Ahli Media Draft II	67
Tabel 15 Data Saran Perbaikan Dari Ahli Media.....	68
Tabel 16 Saran Dan Masukan Ahli Bahasa.....	68
Tabel 17 Hasil Validasi Ahli Bahasa Draft II.....	69
Tabel 18 Data Saran Perbaikan Dari Ahli Bahasa	70
Tabel 19 Hasil Respon Pendidik MIS Al-Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung ..	71
Tabel 20 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	73
Tabel 21 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Navigasi Video	22
Gambar 2 Navigasi Halaman	23
Gambar 3 Kontrol Menu	23
Gambar 4 Kontrol Animasi	23
Gambar 5 <i>Hypermap</i>	24
Gambar 6 Respon- <i>Feedback</i>	24
Gambar 7 <i>Drag and drop</i>	25
Gambar 8 Kontrol simulasi	25
Gambar 9 Bagan Kerangka Berpikir	33
Gambar 10 Langkah penggunaan Metode R&D menurut Borg and Gall	36
Gambar 11 Metode R&D model Borg and Gall	38
Gambar 12 Gambar-gambar yang akan dipakai dalam pembuatan multimedia ...	52
Gambar 13 Tampilan Awal Software	52
Gambar 14 Tampilan Intro	53
Gambar 15 Tampilan Awal Media	53
Gambar 16 Tampilan Menu Awal Media	54
Gambar 17 Tampilan Kompetensi Inti	54
Gambar 18 Tampilan Kompetensi Dasar	54
Gambar 19 Tampilan Menu Materi	55
Gambar 20 Tampilan Menu Permainan	55
Gambar 21 Tampilan Menu Latihan Soal	55
Gambar 22 Tampilan Materi	56
Gambar 23 Tampilan Video	56
Gambar 24 Tampilan Permainan	56
Gambar 25 Tampilan Latihan Soal	57
Gambar 26 Tampilan Draft Soal	57
Gambar 27 Tampilan Hasil Akhir Latihan Soal	57
Gambar 28 Tampilan Konfirmasi Keluar Media	58
Gambar 29 Diagram Hasil Validasi Materi Draft I	61
Gambar 30 Diagram Hasil Validasi Media Draft I	62
Gambar 31 Diagram Hasil Validasi Bahasa Draft I	64
Gambar 32 Diagram Hasil Validasi Materi Draft II	66
Gambar 33 Diagram Hasil Validasi Media Draft II	67
Gambar 34 Diagram Hasil Validasi Bahasa Draft II	69
Gambar 35 Diagram Hasil Penilaian Pendidik	61
Gambar 36 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	73
Gambar 37 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Pra-Penelitian	91
Lampiran 2 Balasan Surat Pra-Penelitian	92
Lampiran 3 Nota Dinas PA 1	94
Lampiran 4 Nota Dinas PA 2	95
Lampiran 5 Angket Pra-Penelitian Pendidik.....	96
Lampiran 6 Angket Pra-Penelitian Peserta Didik	100
Lampiran 7 Definisi Kelayakan Materi Menurut BSNP	104
Lampiran 8 Definisi Kelayakan Media Menurut BSNP	106
Lampiran 9 Definisi Kelayakan Bahasa Menurut BSNP.....	107
Lampiran 10 Surat pengantar validasi ahli materi 1	108
Lampiran 11 Surat pengantar validasi ahli materi 2	109
Lampiran 12 Lembar penilaian ahli materi 1	110
Lampiran 13 Lembar penilaian ahli materi 2.....	112
Lampiran 14 Surat pernyataan validator materi 1	114
Lampiran 15 Surat pernyataan validator materi 2.....	115
Lampiran 16 Surat pengantar validasi ahli media 1.....	116
Lampiran 17 Surat pengantar validasi ahli media 2.....	117
Lampiran 18 Lembar penilaian ahli media 1	118
Lampiran 19 Lembar penilaian ahli media 2	121
Lampiran 20 Surat pernyataan validator media 1	124
Lampiran 21 Surat pernyataan validator media 2	125
Lampiran 22 Surat pengantar validasi ahli bahasa 1.....	126
Lampiran 23 Surat pengantar validasi ahli bahasa 2.....	127
Lampiran 24 Lembar penilaian ahli bahasa 1	128
Lampiran 25 Lembar penilaian ahli bahasa 2	130
Lampiran 26 Surat pernyataan validator bahasa 1	132
Lampiran 27 Surat pernyataan validator bahasa 2	133
Lampiran 28 Angket respon pendidik 1	134
Lampiran 29 Angket respon pendidik 2.....	137
Lampiran 30 Sampel respon peserta didik uji kelompok kecil	140
Lampiran 31 Sampel respon peserta didik uji kelompok besar	146
Lampiran 32 Data hasil analisi uji kelompok kecil	156
Lampiran 33 Data hasil analisis uji kelompok besar	157
Lampiran 34 Surat penelitian MI Al-Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung	158
Lampiran 35 Surat penelitian MI Nurul Falah Baruranji Lampung Selatan.....	159
Lampiran 36 Surat balasan MI Al-Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung	160
Lampiran 37 Surat balasan MI Nurul Falah Baruranji Lampung Selatan	161
Lampiran 38 Pengesahan seminar proposal	162
Lampiran 39 Kartu konsultasi pembimbing I	163
Lampiran 40 Kartu konsultasi pembimbing II.....	164
Lampiran 41 Dokumentasi uji kelompok kecil.....	165
Lampiran 42 Dokumentasi uji kelompok besar	166
Lampiran 43 Foto bersama wali kelas 1	167

Lampiran 44 Foto bersama wali kelas 2	167
Lampiran 45 Foto bersama kepala madrasah 1	168
Lampiran 46 Foto bersama kepala madrasah 2.....	168
Lampiran 47 Foto analisis kebutuhan media	169



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bidang teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya didunia komputer dan juga penerapannya di berbagai aspek kehidupan mengharuskan kita untuk memberikan perhatian lebih. Revolusi industri 4.0 menjadi bahan pembicaraan masyarakat di berbagai dunia, termasuk Indonesia. Menghadapi era teknologi, perlu adanya skill yang harus dimiliki.² Pada era revolusi industri 4.0 terdapat literasi baru yang dibutuhkan yakni: 1) literasi data, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Perkembangan industri ini menyebabkan dampak yang luar biasa terhadap peluang pekerjaan yang akan diperoleh para lulusan sekolah dan perguruan tinggi. Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat bertahan pada masa yang akan datang.³ Kemampuan menggunakan teknologi merupakan perihal yang wajib dimiliki para generasi muda sekarang. Dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya IPTEK. Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas SDM, oleh karena itu seharusnya dilakukan usaha untuk peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut.⁴ Pendidik yang profesional perlu mengikuti perkembangan zaman serta mampu meningkatkan kualitas diri secara kontinyu. Agar dapat bersinergi dengan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya

² Teguh Yudianto Dkk, “flip builder : pengembangannya pada media pembelajaran matematika” *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6 Nomor 2, (Desember 2019) h. 116

³ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berbasis HOTS*, (Tangerang: Tira Smart, 2019), h.52

⁴ Rubhan Masykur Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash” . *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar*. Vol.8, No.2, (November 2017) h. 178

pengembangan juga harus sesuai dengan bidang profesinya.⁵ Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat.⁶ Keluasan pemanfaatan multimedia sangat mempengaruhi perkembangan teknologi khususnya dunia komputer yang luar biasa. Kini bagi masyarakat kita ada anggapan bahwa multimedia sudah menjadi bagian hidup. Telah banyak bidang yang memanfaatkan dan menggunakan multimedia diantaranya dunia pendidikan.⁷

Semua orang setuju bahwa proses KBM merupakan usaha terencana yang diharapkan berlangsung dengan memiliki sebuah pengetahuan baru yang bisa didapat oleh peserta didik. Setiap diri pribadi peserta didik ditanamkan beberapa kaidah dan norma yang dapat membentuk karakter yang baik. KBM merupakan usaha tersadar yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Pendidik bertugas untuk memandu sebuah pembelajaran agar berjalan dengan sesuai harapan, namun terkadang suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis disebabkan karena KBM tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Jika terlalu monoton dan sering duduk belama-lama di kursi saat belajar, peserta didik akan kurang nyaman dalam kondisi tersebut. Berkenaan

⁵ Nurul Hidayah, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional" *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5, No. 1, (Juni 2018) h. 143

⁶ Sohibun dan Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol.02 No.2 (Desember 2017) h.122

⁷ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press), 2017. h. 21

dengan usaha agar tercapainya tujuan pembelajaran, tentu keadaan ini akan menjadi masalah yang serius jika dibiasakan.

Sardiman mengatakan sesungguhnya proses belajar mengajar ialah dimana penerima pesan mendapat sebuah kiriman pesan yang dilakukan oleh pengirimnya melalui saluran atau sarana tertentu, hal tersebut merupakan sebuah proses komunikasi. Agar komunikasi berlangsung dengan baik serta informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dan pendidik juga harus menguasai materinya.⁸ SKI yang merupakan pelajaran tentang sejarah menjadikan banyak peserta didik yang beranggapan pelajaran ini membosankan bagi mereka. Hal ini bisa terjadi dikarenakan ada beberapa hal yang menjadi pemicunya, diantaranya yaitu kurang kreatifnya pendidik dalam mengelola sebuah pembelajaran sehingga pembelajaran terjadi secara kurang harmonis. Seperti yang kita ketahui bahwa materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) nyaris memiliki muatan materi yang sama dengan pelajaran IPS yang 80% berisi tentang cerita dan sejarah yang terjadi pada masa lampau.⁹ Kondisi membosankan akan terjadi pada diri peserta didik dan mereka akan kehilangan semangat dan minat untuk mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bahkan sebelum pembelajaran itu dimulai, hal tersebut akan terjadi jika dalam penyampaian materi ini tidak mencoba hal yang baru ataupun cara yang kreatif atau melakukan inovasi. Dengan tidak adanya motivasi belajar ini, maka prestasi

⁸ Talizaro Tafonao. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2, Juli 2018. h.105

⁹Siti Saodah, Skripsi *Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi Ma'arif Nu 1 Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas (Tahun Pelajaran 2014/ 2015)*. h.3

peserta didik pasti akan mengalami kemunduran dan sudah pasti akan banyak tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara maksimal.¹⁰ Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.¹¹

Berkaitan dengan media pembelajaran menarik, yaitu media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik lebih efisien menerima ilmu pengetahuan. Berdasarkan pengalaman penulis, pembelajaran SKI dilakukan secara monoton. Bahkan ada sebagian pendidik yang hanya menggunakan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran di kelas. Telah disebutkan bahwa SKI berisi materi tentang cerita sejarah akan kurang menarik apabila pembelajaran bersifat monoton dan kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Pada saat ini kita sudah memasuki zaman industri 4.0, tentunya kita perlu membekali peserta didik dengan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman. Disisi lain penggunaan media pembelajaran diharapkan akan mampu membuat peserta didik agar lebih berkesan dengan proses pembelajaran yang menarik. Didalam Al-Quran Surah An-Nahl Ayat 44 tentang dasar penggunaan media pembelajaran, yaitu:

بِالذِّبْنِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ۚ ۚ

¹⁰ *Ibid*,

¹¹ Hidayah, Nurul & Khumairo Ulva, Rifky, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran , *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1, (Juni 2017). h.39

Artinya: *Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*(QS: An-Nahl Ayat 44)

Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin luar biasa, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis pada *software Articulate Storyline*. Melalui media ini yaitu berupa kombinasi media visual dan audio yang biasa kita sebut dengan multimedia akan dikembangkan menjadi sarana penyampaian materi pelajaran SKI di MI lebih menarik dan berkesan bagi peserta didik. Menurut Barbara Schroeder dalam kelas pengajaran ada beberapa faktor alasan menggunakan multimedia, beberapa di antaranya ialah pendidik dapat menarik minat peserta didik, dengan berbantu multimedia materi yang memiliki level yang sulit akan berubah menjadi materi yang bisa dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik. Keuntungan yang didapat dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran diantaranya portable, fleksibel, belajar mandiri, membangun kerjasama dalam komunitas, dan sarana memandang dunia lebih luas. Dalam dunia pendidikan multimedia telah banyak digunakan.¹² Menurut teori kognitif multimedia pembelajaran, saat peserta didik belajar suatu materi yang disampaikan melalui multimedia maka didalam pikirannya akan mengalami tiga proses yang disebut sebagai beban kognitif, yakni:

1. Pemrosesan penting (*essential processing*),
2. Pemrosesan generatif (*generative processing*),

¹² Yulyani Arifin, Dkk. *Digital Multimedia*. (Jakarta : PT Widia Inovasi Nusantara, 2015). h.6

3. Pemrosesan tidak relevan (*extraneous processing*).¹³

Dari hasil pencarian data awal sudah dilaksanakan di MIS Nurul Falah Baruranji dan MIS Al-Khairiyah Kaliawi diketahui bahwasannya masih ada beberapa kendala seperti, proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif dan menggunakan media cetak, media gambar, dan buku paket. Padahal dalam pembelajaran materi SKI berisi tentang kisah atau cerita mengenai sejarah kebudayaan peradaban islam. Media yang digunakan selama ini belum benar-benar bisa menginterpretasikan materi-materi pembelajaran SKI¹⁴. Selain itu, sebagian besar pendidik belum mampu membuat media pembelajaran yang interaktif.¹⁵ Peserta didik banyak merasa bosan dengan pembelajaran selama ini. Sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Pendidik seringkali juga meminta peserta didik untuk membaca buku akan tetapi justru banyak yang asik bermain dengan teman sebangkunya.

Media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *Scene* dan *Slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Software ini telah tersedia dengan format .exe sehingga bisa digunakan secara langsung dalam PC / Laptop dan tidak perlu menginstal ulang. Untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi, media ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi dan alternatif tersendiri. Produk yang akan dihasilkan dari media ini yaitu berupa gabungan atau

¹³ Herman Dwi Surjono, *Op. Cit.* h. 25

¹⁴ Pra penelitian MIS Nurul Falah Baruranji & MIS Al-Khairiyah Kaliawi.

¹⁵ Pra penelitian MIS Nurul Falah Baruranji & MIS Al-Khairiyah Kaliawi.

kombinasi dari *slide*, gambar, video, audio, animasi untuk menampilkan materi yang diinginkan selain itu juga dapat menjadi sarana melakukan tes atau pertanyaan secara interaktif. Program *Articulate Storyline* dapat dipasang dan dijalankan pada sistem windows 7,8 hingga windows 10.¹⁶ Berangkat dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik menganggap KBM berjalan membosankan, dan kurang menarik.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
4. Pendidik belum mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya media yang berbasis teknologi.
5. Pendidik belum pernah membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

C. Batasan Masalah

¹⁶ Siti Yumini Dan Lusia Rakhmawati, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto . *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04 Nomor 03 (Tahun 2015) h. 486

Berdasar pada uraian identifikasi masalah sebelumnya, peneliti perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah.

1. Penelitian ini ditujukan pada pengembangan suatu produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
2. Penilaian kelayakan multimedia dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan *Software Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang interaktif.
 - b. Mengenalkan *Articulate Storyline* dalam bentuk media pembelajaran kepada peserta didik.
2. Bagi Peserta didik
 - a. Peserta didik dapat lebih cepat memahami materi menggunakan media pembelajaran yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka.
 - b. Peserta didik dapat lebih termotivasi pada proses KBM.
 - c. Meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran SKI yang disampaikan.
 - d. Sebagai media pembelajaran pada belajar secara individual maupun kolektif.
3. Bagi pendidik
 - a. Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mempermudah penyampaian materi.
 - b. Meningkatkan motivasi dan kreativitas pada proses belajar mengajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Azhar Arsyad menyatakan media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar.¹⁷ Media ialah segala jenis, perangkat dan saluran yang digunakan sebagai penyampai informasi dari asal sumber pesan kepada yang menerima pesan dan dapat menstimulus pikiran, menimbulkan semangat, perhatian, keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pesan/informasi yang disampaikan. Media juga disebut perantara pendidik untuk menyampaikan segala hal atau pesan yang tidak bisa dilihat langsung oleh peserta didik, tetapi secara tidak langsung dapat diilustrasikan melalui media.¹⁸ Jadi, dapat disimpulkan untuk menyampaikan sebuah pesan/informasi pembelajaran perlu adanya perantara yaitu sebuah media pembelajaran yang merupakan suatu perangkat dan digunakan kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah upaya mencapai tujuan pembelajaran dan media adalah suatu hal erat kaitannya pada proses KBM.

Pada dunia pendidikan, dalam menyampaikan suatu ilmu pelajaran kepada peserta didiknya seharusnya pendidik menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan ilmu pelajaran tersebut. Media pembelajaran yang dipakai tidak harus mahal, melainkan media yang benar-benar efisien sesuai dengan kebutuhan

¹⁷Moh Zaiful Rosyid, dkk, *Ragam Media Pembelajaran* (Batu: Literasi Nusantara, 2019), h. 3.

¹⁸ Nunuk Suryani, Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h.3

materi dan mampu menjadi perantara pendidik dengan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan dan dipahami secara utuh. Enam kategori dasar media adalah berupa teks, audio visual, video, perekayasa dan manusia.¹⁹

Pada proses pembelajaran ada sebuah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi disebut dengan media pembelajaran dan mampu menstimulus peserta didik untuk lebih giat dan terjadinya proses KBM yang ideal, memiliki tujuan, dan terjadi media pembelajaran ialah perantara yang dimanfaatkan pada proses pembelajaran, yang terdiri dari alat yang membantu pendidik pada kegiatan mengajar serta piranti yang membawa informasi dari sumber belajar ke peserta didik. Sejalan dengan Briggs (1970) yang menyatakan agar terjadi kegiatan belajar mengajar diperlukan sebuah media pembelajaran yang menjadi perantara untuk memberikan stimulus kepada peserta didik.²⁰ Di dalam proses KBM harus mencakup adanya materi pembelajaran yang dibantu oleh media pembelajaran untuk mencapai tujuan dan mempermudah penyampaian materi. Media belajar yang baik adalah media yang menyenangkan dan mudah dicerna.²¹

Media pembelajaran yang sering digunakan sebagai penyampai pesan atau perantara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagai perantara dalam menyampaikan pesan (materi belajar), media pembelajaran disusun sedemikian mungkin agar memberikan kemudahan kepada peserta didik supaya

¹⁹ Sharon E, Smaldino. *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. (Jakarta: Kencana, 2017) h. 7

²⁰ *Ibid.* H 4

²¹ Firma Rean Kasih, Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol.02 No.1 (Juni 2017). h. 42

belajar dan memahami apa yang telah ia terima dari pendidiknya. Sehingga media pembelajaran berfungsi sebagaimana mestinya.²² Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran secara lebih singkat, yaitu sebuah alat atau sarana yang memiliki fungsi dan dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran ialah sarana yang digunakan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi pembelajaran yang terkadang secara verbal sulit dijelaskan (Musfiqon. 2012). Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat berfungsi sebagai media utama yang dimanfaatkan untuk keseluruhan proses kegiatan pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja.²³ Media pembelajaran tidak hanya menampung satu materi tetapi beberapa materi sekaligus yang diintegrasikan didalamnya.²⁴

Berdasarkan klasifikasinya, tiap media pembelajaran mempunyai karakter yang berbeda. Klasifikasi berdasarkan sudut pandang indra, membagi media menjadi:

- (a) media visual seperti buku dan media grafis,
- (b) media audio seperti radio tape,
- (c) media audio visual seperti televisi dan film.

Sedangkan berdasarkan pada penggunaannya, media dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- (a) digunakan secara individual,
- (b) digunakan secara berkelompok,

²² Moh Zaiful Rosyid, dkk, *Op.Cit.* h. 6.

²³ *Ibid*

²⁴ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia. 2017), h.

(c) digunakan secara masal atau umum.²⁵

Klasifikasi media secara bentuk tampilan dan cara penampilannya bisa dibedakan dalam tujuh golongan, yaitu:

- (a) grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
- (b) media proyeksi diam,
- (c) media audio,
- (d) media audio visual,
- (e) media gambar hidup/film,
- (f) media televisi,
- (g) multimedia.²⁶

Sedangkan perbedaan jenis media pembelajaran menurut Leshin, dkk., yaitu:

1) Media berbasis manusia

Merupakan media yang dilakukan oleh manusia secara langsung dalam mengkomunikasikan sebuah pesan.

2) Media berbasis cetakan

Merupakan jenis media yang sering kita jumpai berupa buku kerja/latihan, buku penuntun, buku teks, surat kabar dan majalah.²⁷

3) Media berbasis visual

Berupa gambar atau ilustrasi yang menjadi faktor penting pada proses KBM. Media berbasis visual dapat mempermudah

²⁵ Ali Mudlofir dan Evi Fatimaturrusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok : PT. Rajagrafindo Persada, 2017) h.140

²⁶ *Ibid*

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016).h. 25

penyampaian materi kepada peserta didik dengan karakteristiknya yang memberikan gambaran untuk menumbuhkan motivasi peserta didik.

4) Media berbasis Audio Visual

Merupakan kombinasi antara pemakaian suara dan gambar. Pada penggunaannya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan agar menjadi sebuah media pembelajaran. Contoh media yang berbasis audio-visual ialah televisi, video, slide, dan tape.

5) Komputer

Komputer merupakan seperangkat hardware yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komputer dapat instalasi berbagai macam program yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Komputer mampu menampilkan informasi yang diperlukan dan dapat diakses secara mudah.²⁸

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Proses penyampaian materi pelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang digunakan membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif apabila ada objek dan kejadian yang menjadi bahan materi divisualisasikan secara realistis.²⁹ Media pembelajaran dapat dimanfaatkan pendidik guna membangun motivasi peserta didik pada hal-hal yang baru. Media pembelajaran juga mendukung dan meyakinkan ilmu pengetahuan dan pemikiran peserta didik serta mampu lebih

²⁸ Moh Zaiful Rosyid, dkk, *Op.Cit.* h. 13

²⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: SBAgesindo, 2019) h.

menghidupkan proses pembelajaran. Hamalik berpendapat bahwa pada KBM yang menggunakan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat, keinginan dan semangat yang tinggi,serta memberikan stimulus pada proses belajar dan bahkan membawa dampak psikologis pada peserta didik.³⁰

Selain itu juga, media pembelajaran juga mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran berfungsi meningkatkan serta menarik minat peserta didik agar mereka terfokus kepada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

2) Fungsi Afektif

Mampu memberikan suasana yang harmonis kepada peserta didik pada saat belajar. Media pembelajaran menyajikan gambar atau ilustrasi yang mampu mendorong dan membangun sikap peserta didik.

3) Fungsi Kognitif

Kognitif adalah fungsi media pembelajaran dimana mampu memberikan kemudahan dalam memperkuat konsep pengetahuan mereka dengan contoh yang nyata serta untuk tercapainya kompetensi peserta didik sesuai yang diharapkan.

4) Fungsi Kompensatoris

Kompensatoris adalah fungsi media pembelajaran dalam penyajian konteks dalam mendalami materi serta membantu peserta didik yang

³⁰Nunuk Suryani, Dkk, *Op.Cit.* h. 23

memiliki kelemahan dalam membaca dan menyerap materi, selanjutnya diharapkan mereka dapat mengingat kembali.³¹

Media lahir dari sebuah revolusi komunikasi yang digunakan mencapai tujuan pembelajaran yang mengacu pada peran sebagai segala sesuatu yang membawa informasi dan menyampaikan kepada penerimanya.³² Selain empat fungsi yang diuraikan di atas, media pembelajaran juga memiliki manfaat, Sudjana dan Rivai menyatakan manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara menarik perhatian.
- 2) Peserta didik dengan cepat dapat menyerap materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga mereka mampu memahami materi serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih banyak variasi, bukan hanya interaksi secara bahasa tetapi menjadi lebih menarik dan mereka merasa senang dan nyaman dengan proses pembelajaran;
- 4) Membuat pembelajaran lebih aktif karena peserta didik dapat melakukan kegiatan seperti mengamati, bermain peran, mengikuti gerakan, dan sebagainya.³³

Dalam proses pembelajaran guru diharapkan mempunyai planning terhadap pembelajaran yang akan dilakukan, termasuk pada media pembelajaran. Hal itu dikarenakan agar media pembelajaran sejalan dengan materi yang

³¹ *Ibid.* h.13.

³² Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018) h. 6

³³ *Ibid.* h.16

disampaikan oleh guru. Encyclopedia of Education Research menyatakan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:³⁴

- 1) Memberikan konsep dasar pengetahuan yang logis dan bisa diserap langsung oleh peserta didik.
- 2) Menarik atensi peserta didik.
- 3) Memberikan dasar-dasar pengetahuan yang penting bagi perkembangan belajar peserta didik, maka dari itu menjadikan pembelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman konkrit yang mampu membangkitkan kegiatan untuk berupaya mandiri di kalangan peserta didik.
- 5) Membangkitkan ide atau gagasan yang terkendali dan berkesinambungan, terutama melalui gambar yang tampak nyata.³⁵
- 6) Mendukung tumbuhnya pemahaman yang mampu menyokong perkembangan keterampilan berbahasa peserta didik.
- 7) Memberikan pengalaman belajar yang holistik dan berbeda dari sebelumnya.

Seperti kita ketahui, pada proses pembelajaran terus memerlukan strategi untuk mengarahkan peserta didik agar tetap fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itulah media sebagai salah satu komponen pembelajaran dituntut untuk selalu dimanfaatkan sebagai pembeda dalam suasana belajar. Jadi, salah satu cara yang mampu memusatkan atensi peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sehingga mampu membangkitkan minat

³⁴ *Ibid*

³⁵ Benny A, Pribadi. *Media dan teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana. 2017) h. 167

dan motivasi untuk belajar serta pelajaran yang disampaikan lebih jelas, cepat dimengerti dan tidak kalah penting yaitu dapat meningkatkan capaian pembelajaran (prestasi) peserta didik.³⁶

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain.³⁷

Ada beberapa definisi terkait multimedia pembelajaran menurut ahli diantaranya:

- 1) Gabungan minimal dua media input atau output, misalnya animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.
- 2) Perangkat yang mampu membuat presentasi bersifat dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.
- 3) Multimedia menurut Hofstetter mengemukakan bahwa penggunaan komputer untuk menciptakan dan mengombinasikan grafik, audio,

³⁶ *Ibid.* h. 17

³⁷ Daryanto, *Op.Cit.* h. 69

teks, video menggunakan alat yang dapat digunakan untuk bisa berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi oleh penggunanya.

- 4) Multimedia sebagai kombinasi antara animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar untuk menyampaikan informasi kepada orang banyak.
- 5) Multimedia adalah gabungan dari data animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi.
- 6) Multimedia (kata sifat) merupakan perangkat elektronik yang dipakai menyimpan dan menampilkan file multimedia.

Dari berbagai definisi diatas bisa diambil kesimpulan multimedia adalah gabungan dari macam-macam media yang berupa animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi, dan lain-lain.³⁸ Pengertian multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan sebuah program pembelajaran yang memuat gabungan animasi, video, grafik, audio, teks, gambar, simulasi secara terpadu dan berkesinambungan melalui dukungan dari perangkat komputer atau sejenisnya yang digunakan mencapai tujuan pembelajaran, User bisa secara aktif berinteraksi dengan program. Tiga hal utama pada Media Pembelajaran Interaktif yaitu multimedia, pembelajaran, dan interaktif. Ketiga hal utama ini harus ada. Namun, multimedia tidak harus memuat semua komponen animasi, video, grafik, audio, teks, gambar multimedia untuk bisa disebut sebagai MPI.³⁹

³⁸ Erwin Widiasworo, *Guru Ideal di Era Digital* (Depok: PT Huta Parhapuran,) 2019. h. 147-148

³⁹ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press), 2017. h.42

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film, dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.⁴⁰ Pada pembelajaran, MPI baiknya memuat isi pembelajaran yang memiliki muatan materi yang banyak dan luas cakupannya sehingga dapat mendukung tujuan pembelajaran itu sendiri. Pendidik harusnya menyampaikan tujuan pembelajaran setiap akan memulai kegiatan KBM, materi pembelajaran ditampilkan dengan gabungan multimedia dalam MPI, dan setidaknya evaluasi untuk mengetahui sejauh apa pencapaian hasil pembelajaran contohnya dalam bentuk latihan soal ataupun quiz. Oleh sebab itu seharusnya MPI memiliki menu dan kemampuan *User Interface* yang memadai sehingga pengguna bisa terlibat aktif dalam berinteraksi dengan program.⁴¹

Permulaan tentang pemakaian teknologi dalam komunikasi pembelajaran. Hal ini diuraikan pada surah An Naml (27) 29 – 30, yaitu cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ٢٨ قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنَّي أُلْقِي
إِلَيَّ كِتَابَ كَرِيمٍ ٢٩ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ ٣٠

Artinya: “(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) berkata ia (Balqis): “Hai pembesar pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya

⁴⁰ Husniyatus Salamah Zaniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:Kencana, 2017) h.172

⁴¹ Herman Dwi Surjono. *Loc. Cit*

(isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.(QS: An-Naml 28-30)

Lalu burung hudhud membawakan surat tersebut lalu datang kepada Ratu Balqis yang saat itu berada di antara balatentaranya. Kemudian burung hud-hud menghantarkan surat tersebut ke pangkuan ratu Balqis. Lalu ia merasa lemas dan takut saat membuka dan membaca isi surat tersebut. Selanjutnya ia berkata kepada para pengikutnya dan menyampaikan bahwa surat tersebut berisi ”Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang”⁴²

Ilmu yang bisa dipetik dari kisah tersebut adalah, pada zaman dulu nabi Sulaiman memanfaatkan kemampuan burung hud-hud untuk meneruskan sebuah informasi kepada Ratu Balqis melalui surat. Seperti yang kita ketahui pesan tersebut dapat tersampaikan dengan jelas.⁴³

b. Level Interaktivitas

Pada umumnya program multimedia dilengkapi beberapa fitur navigasi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang terdapat dalam program. Unsur interaktivitas dalam program multimedia membuat penggunanya dapat memilih dan menentukan informasi yang ingin dipelajari sesuai kebutuhan dan keperluan.⁴⁴ Tingkat interaktivitas MPI memperlihatkan level keaktifan pengguna saat mengoperasikan program. Level interaktivitas MPI dapat dibedakan sebagai berikut.

1) Navigasi video/audio

⁴² Abdul Haris Pito. Media Pembelajaran dalam prespektif Al-Quran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*. Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018. h. 113

⁴³ *Ibid.* h. 112

⁴⁴ Benny A, Pribadi, *Op.Cit.* h. 175

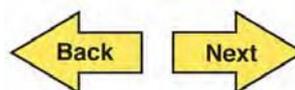
Pada tingkatan ini termasuk golongan rendah level interaktivitasnya terhadap pengguna. Navigasi ini berupa tombol untuk memutar, memberhentikan video yang ada di media pembelajaran. Di bawah ini merupakan gambar contoh navigasi untuk video.⁴⁵



Gambar 2.1 Navigasi Video

2) Navigasi halaman

Merupakan suatu interaktivitas dimana peserta didik bisa mengoperasikannya melalui tombol ini untuk menuju halaman sebelumnya maupun selanjutnya, tombol ini juga digunakan melihat halaman/slide dalam MPI seperti halnya ia membuka halaman buku cetak. Contoh tombol tombolnya dapat di lihat di bawah.



Gambar 2.2 Navigasi Halaman

3) Kontrol menu/link

Merupakan objek yang dimodifikasi menjadi sebuah hyperlink, dan apabila diklik maka akan menampilkan menu yang kita inginkan. Objek ini juga bisa menampilkan slide atau halaman atau konsep lain yang kita kehendaki biasanya kontrol ini digunakan membuat menu atau link akan menampilkan

⁴⁵ Herman Dwi Surjono. *Op.Cit.* h. 43

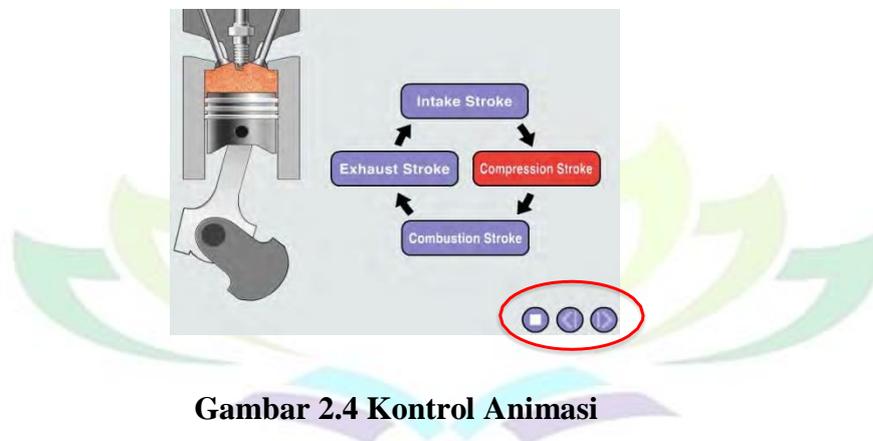
seperti gambar berikut.⁴⁶



Gambar 2.3 Kontrol Menu

4) Kontrol animasi

Merupakan fitur yang digunakan untuk mengatur pergerakan animasi fitur ini memiliki tingkat yang lebih lengkap karena terdapat tombol play dan stop di setiap navigasi video yang disediakan.



Gambar 2.4 Kontrol Animasi

5) Hypermap

Merupakan kumpulan beberapa hyperlink yang disediakan oleh program yang digunakan untuk membuat tampilan media lebih menarik ciri khasnya ketika melewati area Hypermap akan muncul deskripsi atau pop up objek yang dilewati. Contoh hypermap seperti dibawah ini.⁴⁷

⁴⁶ *Ibid.* h. 44

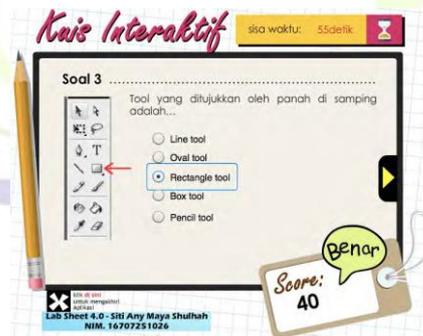
⁴⁷ *Ibid.* h. 45



Gambar 2.5 Hypermap

6) Respon-*feedback*

Merupakan fitur input yang dapat memberikan feedback secara langsung kepada penggunanya. Biasanya fitur ini digunakan dalam pembuatan kuis. Program akan menampilkan pertanyaan dan siswa melakukan respon menjawab pertanyaan tersebut, lalu program akan memberi umpan balik berupa jawaban (lihat gambar di bawah).⁴⁸



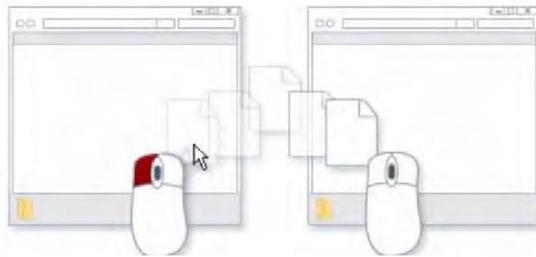
Gambar 2.6 Respon-Feedback

7) *Drag and drop*

Drag and drop Merupakan sebuah fitur media pembelajaran interaktif dimana pengguna bisa memindahkan sebuah objek dari satu sisi ke sisi yang lain. fitur ini diterapkan dengan menahan mouse kemudian tarik objek menuju ke

⁴⁸ *Ibid.* h. 45

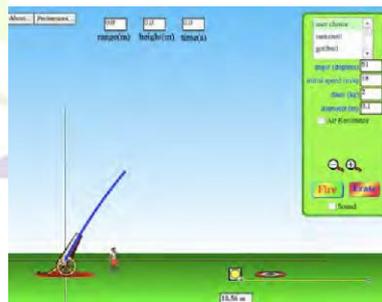
tempat yang diinginkan. *Drag and drop* biasanya digunakan untuk membuat game soal tes kuis simulasi dan sebagainya, contohnya sebagai berikut.⁴⁹



Gambar 2.7 Drag and Drop

8) Kontrol simulasi

Merupakan fitur di mana pengguna dapat melakukan keinginan ketika program sedang berjalan. fitur ini memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengatur jalannya nya media pembelajaran. Gambar di bawah merupakan contoh simulasi yang digunakan untuk pelajaran fisika.⁵⁰



Gambar 2.8 Kontrol Simulasi

9) Kontrol game

Tingkat interaktivitas ini dapat dirasakan ketika pengguna dapat melakukan interaktivitas secara aktif fitur ini biasanya digunakan untuk memainkan game. game yang di maksudkan memuat materi pembelajaran.

⁴⁹ *Ibid.* h. 47

⁵⁰ *Ibid.* h. 48

Dari uraian diatas diketahui banyak kelebihan yang ada diprogram Multimedia Interaktif ini pengguna dapat berinteraksi langsung dengan program komputer dengan adanya tampilan dimonitor yang disebut *Interface*, dimana manusa dapat dengan nyaman, mudah, dan cepat dalam menerima informasi yang telah direncanakan dan materi yang ditampilkan pada multimedia Interaktif dapat menambah wawasan peserta didik.⁵¹

3. *Articulate Storyline*

a. Spesifikasi Software

Articulate Storyline sebuah software yang digunakan sebagai sarana komunikasi khususnya persentasi dan dapat dimanfaat kan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran . Perangkat lunak ini memiliki beberapa fitur menarik dibanding dengan media interaktif lainnya⁵² Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan software yang diluncurkan tahun 2014, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline* menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah pendidik dalam mengoperasikan. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (software) e-learning yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Untuk itu perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah storyline project, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang

⁵¹ Supriyanta, *Interaksi Manusia & Komputer*, (Sleman: Deepublish, 2015) h. 71

⁵² Purnama, S. I., & Asto B, I Gusti Putu.. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2) (2015), H 8-16

berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas *Storyline quiz* kemudian publikasikan project yang telah dibuat⁵³.

Articulate Storyline adalah satu diantara media *authoring tools* yang dipergunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan konten yang berisi gabungan teks, gambar, suara, grafik, animasi, dan video.⁵⁴ *Articulate Storyline* cukup mudah dipelajari oleh pemula, terutama untuk para pendidik yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran berbasis power Point. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, bisa membuat media pembelajara yang lebih interaktif dan powerfull.⁵⁵ Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti presentasi tersebut⁵⁶ *Articulate Storyline* mempunyai kelebihan yang mampu menciptakan presentasi menarik serta interaksi yang lebih menyeluruh, variatif dan kreatif. Beberapa apa tools yang bisa digunakan pada ada software ini seperti movie, timeline, picture, karakter-karakter agar peserta didik lebih be interaktsi dengan media.

Software Articulate Storyline ini sangat menarikdikarenakan 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

⁵³Darnawati.dkk. PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE. *Amal Ilmiah (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1) (2019) h. 8-16

⁵⁴ Amiroh, MahirMembuat Media Interaktif Articulate Storyline. (Jawa Tengah:Cipta Artha Media) 2019. h. 2

⁵⁵ *Ibid.* h. 3

⁵⁶ Pratama, Ryan Angga. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*, 7 (1),(2018.) h. 19-35.

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.⁵⁷

Articulate Storyline adalah *software* yang dibuat oleh *Global Incorporation* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif. Format produk akhir yang dihasilkan dari software ini terdiri dari media berbasis web atau HTML5, pengguna tablet, Android, dan Mac iOS menurut Rivers (2015):

“Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instrctional designer and Storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements.”

Sistem minimum yang diperlukan untuk menginstalasi program *Articulate Storyline* adalah:⁵⁸

TABEL 2.1
Spesifikasi Software dan Hardware

HARDWARE	SOFTWARE
<ul style="list-style-type: none"> • CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit) • Memory 2 GB minimum Available Disk Space 1 GB minimum • Display 1,280 x 800 screen resolution or higher • Multimediva Sound card, microphone, and webcam for recording narration and video 	<ul style="list-style-type: none"> • Operating System Windows 10 (32-bit or 64- bit) Windows 8 (32-bit or 64- bit) Windows 7 SP1 or later (32-bit or 64-bit) Mac OS X 10.6.8 or later with Parallels Desktop 7+ or VMware Fusion 4+ • .NET Runtime Microsoft .NET

⁵⁷ Minkova, Yoana. Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal of Engineering Science and Computing*, VOL.6 No. 10 (2016.) H 2586

⁵⁸ Amiroh, *Op.Cit.* h. 4

	<p>Framework 4.5.2 or later (gets installed if not present)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visual C++ Microsoft Visual C++ 2017 Redistributable (gets installed if not present) • Adobe Flash Player Adobe Flash Player 10.3 or later
--	---

b. Kelebihan *Articulate Storyline*

Articulate storyline yang merupakan software *authoring tools* memiliki beberapa oersamaan 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.

c. Kelemahan *Articulate Storyline*

Jika belum memahami konsep awal *Powerpoint* , banyak saat pertama kali menggunakan software ini, para pengguna pemula masih bingung harus memulai dari mana. Jika hal ini terjadi, pengguna tak segan untuk menutup dan meninggalkannya.⁵⁹

B. Sejarah Kebudayaan Islam sebagai Mata Pelajaran di MI

1. Pengertian Mata Pelajaran SKI di MI

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan

⁵⁹ Amiroh, *Op.Cit.* h.9

kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan Kerasulan Nabi Muhammad SAW sampai dengan masa Khulafaurrasyidin. Secara substansi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.⁶⁰

Seperti dikemukakan oleh Susanto bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk salah satu tujuan dari pendidikan agama Islam yang ada di MI/SD, yang pada dasarnya lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Menurut Muhaimin bahwa “pendidikan agama Islam yang diajarkan disekolah dimulai dari tahapan kognisi, kemudian menuju tahapan afeksi, selanjutnya menuju tahapan psikomotorik, yaitu pengalaman ajaran Islam oleh peserta didik.”⁶¹

Kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki lulusan sekolah dasar, yaitu memiliki landasan iman yang benar, yang diukur dengan indikator-indikator :

- a. Siswa mampu melaksanakan atau menjalankan kehidupan beribadah
- b. Siswa mengenal kitan suci sesuai dengan umur anak
- c. Siswa mampu membiasakan adab sopan santun yang baik sesuai dengan ajaran agama

⁶⁰ Muthomimah, dkk., *Buku Guru Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Kelas V Kurikulum 2013*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2015) h. 2

⁶¹ *Ibid*

- d. Siswa memiliki pemahaman tentang kehidupan para Nabi/Rasul terutama masa kecil
- e. Siswa mengenal cara membaca kitab suci dalam bahasa asli dan memahami pengertian-pengertiannya dalam bagian tertentu.⁶²

2. Tujuan Mata Pelajaran SKI di MI

Tujuan pendidikan agama disekolah adalah anak memahami, terampil, melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, berkeluarga, bermasyarakat, dan beregara. Dan salah satunya yaitu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut⁶³ :

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban Islam dimasa lampau.

⁶² *Ibid*, h. 3

⁶³ *Ibid*,

- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI di MI

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW
- b. Dakwah nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa Fathul Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin
Sejarah perjuangan Wali Sanga.⁶⁴

C. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Sebelumnya ada beberapa penelitian yang memiliki hubungan relevansi terhadap media pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan, yaitu terkait

⁶⁴ *Ibid*, h.4

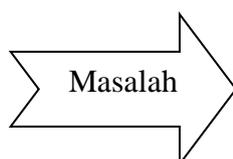
mengenai desain, pengembangan produk, evaluasi produk dan sebagainya dan digunakan sebagai rujukan dan referensi pada penelitian ini. Mengenai relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya akan dijelaskan pada uraian berikut :

1. Hasil penelitian Rian Anggara Pratama dengan judul media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan, telah diperoleh hasil dalam penelitian ini sebagai berikut : berdasarkan pada pencapaian hasil belajar peserta didik menghasilkan rata-rata di atas 75, Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) kevalidan sebesar 87,35%, kepraktisan sebesar 81,53%, dan keefektifan pada uji coba sebesar 90,83% pada skala kecil dan 88,13% pada skala besar terdapat 3 peserta didik yang skor pencapaiannya tepat 75.
2. Hasil penelitian Siti Yumini dan Lusia Rakhmawati yang Berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwasannya media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak dengan rating 87,2%. Kemudian pada angket respon peserta didik dinyatakan sangat baik dengan rating 83,94%.
3. Hasil Penelitian Saputra Indra Purnama dan I Gusti Putu Asto B gang memiliki judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Teknik

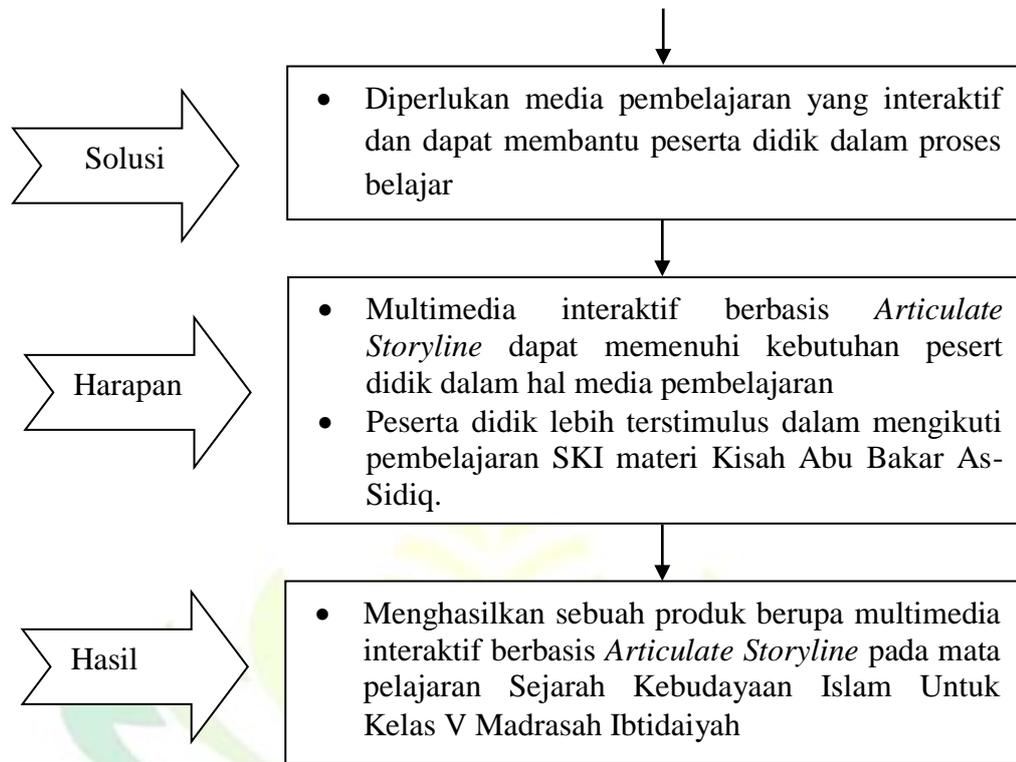
Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo. Media pembelajaran ini dinyatakan layak dan bisa digunakan saat proses pembelajaran pada mata pelajaran teknik elektronika dasar kelas X mengacu pada hasil validasi dengan rating sebesar 87%, lalu angket respon peserta didik mendapat rating sebesar 88%.

Merujuk pada beberapa hasil penelitian di atas, peneliti berminat dan tertarik untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran Multiimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian diatas yaitu menggunakan *software Articulate Storyline*, namun yang membedakan yaitu pada penelitian sebelumnya dilakukan pada peserta didik di tingkat SMP-SMA/SMK. Sedangkan penulis mencoba mengembangkan media ini pada peserta didik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Penulis akan mencoba untuk mengembangkan media ini relevan dengan kebutuhan materi serta tingkat usia peserta didik khususnya di Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Kerangka Berfikir



- Peserta didik menganggap KBM berjalan membosankan, dan kurang menarik.
- Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
- Pendidik belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- Pendidik belum mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya media yang berbasis teknologi.
- Pendidik belum pernah membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.



Gambar 2.9
Bagan Kerangka Berpikir

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. (Jawa Tengah : Cipta Artha Media).
- Arifin, Yulyani Dkk. 2015. *Digital Multimedia*. (Jakarta :PT Widia Inovasi Nusantara)
- Dananjaya, Utomo, 2017, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia.)
- Darnawati dkk. Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, Vol I No.1 (2019) diakses 20 November 2019
- Daryanto, 2016, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media)
- Dwi Surjono, Herman, 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press)
- Dewi Ayu Sulistyaningrum, (2017) “Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca”, *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol,4 No, 2,
- Haris Pito, Abdul. Media Pembelajaran dalam prespektif Al-Quran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*. Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018. Diakses pada 1 Desember 2019
- Hasyim, Adellina, 2016, *Metode Penelitian Dan Pengembangan di Sekolah*, (Jogjakarta: Media Akademi,)
- Haviz, M, 2015, Research And Development; Penelitian Dibidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta.Dib* Volume 16 No 1 . diakses pada 3 November 2019
- Hidayah, Nurul & Khumairo Ulva, Rifky, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran , *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1, (Juni 2017) diakses pada 23 November 2019
- _____, Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran Dasar. Vol. 5, No. 1, (Juni 2018) diakses pada 23 November 2019

Kasih, Firma Rean, Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar di SMA Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol.02 No.1 (Juni 2017).diakses pada 28 Januari 2020

Masykur, Rubhan Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash” . *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar*. Vol.8, No.2, (November 2017) diakses pada 23 November 2019

Minkova, Yoana. Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal of Engineering Science and Computing*, Vol. 6 (2016.) diakses pada 23 November 2019

Mudlofir, Ali dan Fatimaturrusyidiyah, Evi, 2017, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok : PT. Rajagrafindo Persada)

Pratama, Ryan Angga. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*, 7 (1),(2018.) diakses pada 27 November 2019

Pribadi , Benny A, 2017. *Media dan teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana)

Purnama, S. I., & Asto B, I Gusti Putu.. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2) (2015), 13 November 2019

Rafmana, Hesta.dkk. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang, *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5 (1), (2018) diakses pada 13 November 2019

Sani, Ridwan Abdullah, 2019, *Pembelajaran Berbasis HOTS*, (Tangerang: Tira Smart)

Saodah, Siti *Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi Ma'arif Nu 1 Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas (Tahun Pelajaran 2014/ 2015)*. diakses pada 23 Desember 2019

Sharon E, Smaldino. 2017. *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. (Jakarta: Kencana)

- Sohibun dan Filza Yulina, Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol.02 No.2 (Desember 2017) diakses pada 28 Januari 2020
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2019, *Media Pengajaran*, (Bandung: SBAIgesindo)
- Sudjono, Anas, 2019, *Pengantar Statistik Pendidikan*,(Jakarta:PT Raja Grafindo Persada)
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta)
- _____, 2017, *Metode Penelitian Dan Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta)
- Supriyanta, *Interaksi Manusia & Komputer*, (Sleman: Deepublish)
- Suryani, Nunuk Dkk, 2019, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Tafonao, Talizaro. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2, Juli 2018. diakses pada 2 Januari 2020
- Widiasworo, Erwin, 2019, *Guru Ideal di Era Digital* (Depok: PT Huta Parhapuran)
- Yasin, Apin Nasifah & Ducha, Nur. Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Bioedu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*, Vol, 6 No (2),(2017) diakses pada 29 November 2019
- Yaumi, Muhammad, 2018, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana)
- Yumini, Siti dan Rakhmawati, Lusia, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto . *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04 Nomor 03 (Tahun 2015) diakses pada 23 Desember 2019
- Yunianto, Teguh Dkk, “flip builder : pengembangannya pada media pembelajaran matematika” *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6 Nomor 2, (Desember 2019) diakses pada 28 Januari 2020

Zaiful Rosyid, Moh Dkk, 2019, *Ragam Media Pembelajaran* (Batu: Literasi Nusantara)

Zaniyati, Husniyatus Salamah, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:Kencana)



LAMPIRAN





Foto bersama Kepala Madrasah Ibtidiyah Al-Khairiyah
Kaliawi Bandar Lampung Ibu Hj. Tri Yuli Erowati, S.Pd.I



Foto bersama Kepala Madrasah Ibtidiyah Nurul Falah Baru
Ranji Lampung Selatan Bapak Dimas Fatullah Yusup,



Foto bersama Wali Kelas V MI Al-Khairiyah Bandar Lampung Ibu Sumiyati,
S.Pd



Foto bersama Wali Kelas V MI Nurul Falah Baru Ranji Lampung Selatan Bapak
Muslih Arif



Foto saat peneliti mengenalkan produk pada peserta didik kelas V MI Al-Khairiyah Bandar Lampung



Foto saat pengisian respon peserta didik kelas V MI Al-Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung



Foto saat peneliti mengenalkan produk pada peserta didik kelas V MI Nurul Falah Baru Ranji Lampung Selatan



Foto saat peneliti menjelaskan materi dalam produk hasil pengembangan pada peserta didik kelas V MI Nurul Falah Baru Ranji Lampung Selatan



Foto Prapenelitian dan analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran SKI



Foto Prapenelitian dan analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran SKI



Foto Prapenelitian dan analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran SKI



Foto Prapenelitian dan analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran SKI