

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Fiqih di Pondok Pesantren An-Nur

Oleh:

M. Salman Alfarisi
Dzulfikar Akbar Romadlon

Pendidikan Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Agustus, 2024

Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan cepat. Agar generasi manusia di masa depan dapat menyeimbangkan diri di era modern, perkembangan ini menuntut manusia untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan kompetensi mereka. Media berbasis teknologi memberikan kesempatan untuk menggabungkan pembelajaran melalui integrasi. Karena materi pembelajaran digital tidak memerlukan banyak pengaturan dan dapat meningkatkan pemahaman, dimana media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat media presentasi yang sangat mudah dipelajari dan digunakan adalah Articulate Storyline. media pembelajaran ini sangat membantu bagi siswa yang sudah mengetahui cara membuat materi untuk media presentasi dengan menggunakan Power Point.

Sampai saat ini, belum banyak yang menggunakan Articulate Storyline dalam pendidikan Islam, terutama untuk media presentasi. Karena kedekatannya dengan bidang pendidikan, Software Articulate Storyline sangat tepat untuk dijadikan media pembelajaran dalam pelajaran fiqih, terutama untuk media presentasi. Bahan ajar yang sesuai untuk digunakan dalam media edukasi dengan menggunakan software Articulate Storyline adalah materi Istinsyaq. Dalam materi ini terdapat materi dengan fokus praktik dan teori.

Rumusan Masalah Dan Tujuan

Rumusan Masalah:

Bagaimana eektivitas bahan ajar menggunakan aplikasi articulate storyline untuk pembelajaran fikih?

Tujuan Penelitian :

Untuk mengetahui proses pengembangan produk bahan ajar dengan menggunakan aplikasi articulate storyline untuk pembelajaran fikih, serta efektivitas bahan ajar tersebut dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Metode

Sumber Data

Observasi, Dokumentasi,
Kuesoner

Teknik Pengumpulan Data

Analisis Deskriptif Kuantitatif,
dan Analisis kualitatif



Metode Penelitian

Metode
Pengembangan
ADDIE

Subjek Penelitian

Santri Pondok
Pesantren An-Nur

Teknik Analisa Data
lima tahap model
ADDIE

Hasil dan Pembahasan

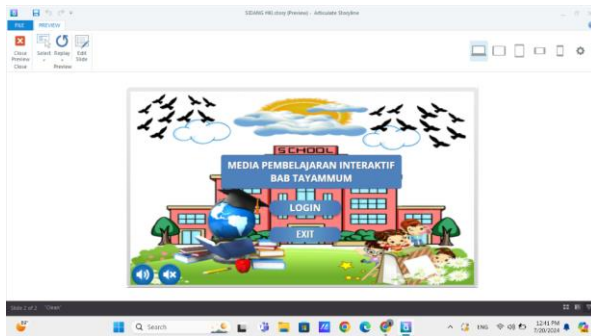
Deskripsi

Sebuah pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan software Articulate Storyline. Perangkat lunak berbasis e-learning ini dapat menyajikan proyek alur cerita yang menggabungkan semua alat media - visual, audio, dan audiovisual - dan dapat menggunakan fasilitas publikasi termasuk situs web, CD, HTML5, dan file .swf. Menggunakan platform e-learning, Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif. Program ini dibuat oleh Articulate 360, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang e-learning. Bisa dibilang, format publikasi .exe dan .swf dari narasi artikulasi membuatnya nyaman untuk disimpan di PC pribadi. Narasi sederhana dapat dibuat secara offline dan menyerupai Microsoft Powerpoint, yang membuatnya lebih mudah digunakan oleh pengguna yang tidak berpengalaman. Laboratorium komputer adalah tempat di mana aplikasi articulate storyline digunakan untuk tujuan pendidikan. Para siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi, masing-masing memiliki satu komputer dengan aplikasi alur cerita articulate yang telah terinstal. Siswa diinstruksikan untuk mendesain menu pembelajaran. Bertujuan untuk menambahkan konten, gambar, film, dan banyak lagi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Media Pembelajaran disusun semenarik mungkin sesuai dengan materi yang dikembangkan.

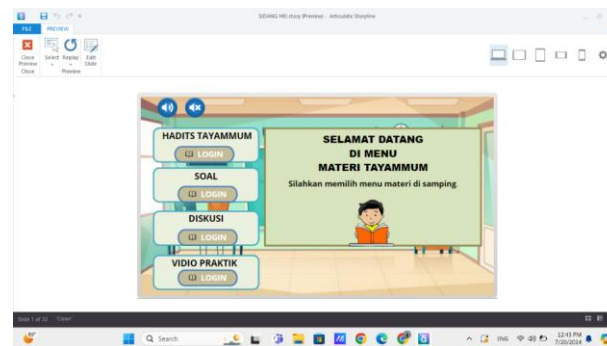
Hasil dan Pembahasan

Tampilan E-Modul

Tampilan Awal



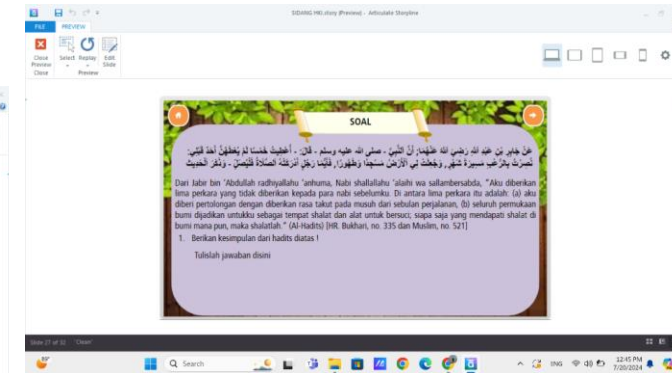
Tampilan Menu



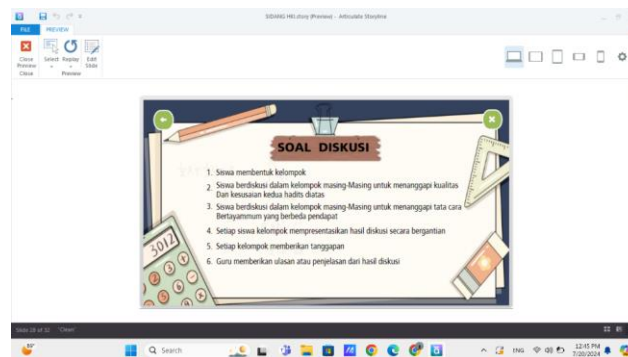
Tampilan Materi Pembelajaran



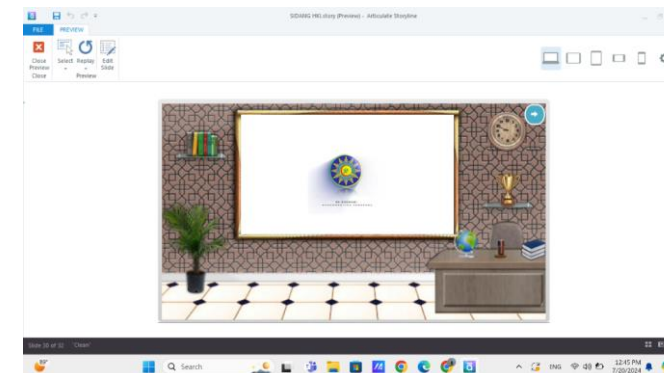
Tampilan Latihan Soal



Tampilan Latihan Soal Diskusi



Tampilan Video Pembelajaran



Hasil dan Pembahasan

Manfaat

Dengan menggunakan Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran fiqh, diharapkan minat belajar siswa dapat meningkat. Antusiasme siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan adanya Articulate Storyline karena media pembelajaran menawarkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif. Siswa memiliki pemahaman yang sangat jelas tentang materi pelajaran dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif seperti Articulate Storyline, yang menggabungkan informasi ke dalam format teks, grafik, animasi, audio, dan video. Adanya multimedia pembelajaran interaktif dengan narasi yang jelas disebabkan oleh dua hal: (1) mempermudah pembelajaran, mendorong kreativitas dan inovasi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan komunikatif, serta menjadi alat bantu pemecahan masalah bagi guru yang sibuk, dan (2) dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi alternatif bagi guru yang memiliki waktu terbatas untuk mengajar.

Temuan Penelitian Penting

Berdasarkan penelitian terdahulu Rafmana, Uni, dan Alfiandra dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas XI SMA Srijaya Kota Palembang Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline.” berdasarkan temuan penelitian, produk yang dikembangkan dapat praktis, bermanfaat, dan berpotensi sangat efektif dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Para peneliti juga berharap agar para guru di SMA Srijaya Kota Palembang memiliki kemampuan untuk menggunakan multimedia interaktif berbasis articulate storyline sebagai pengganti bahan ajar multimedia tradisional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa.

Kesimpulan

Pembelajaran siswa dipengaruhi oleh adanya aplikasi Articulate Storyline 3, yang menumbuhkan kemandirian dan keterlibatan aktif mereka dalam pemecahan masalah. Sebuah alat atau media yang disebut articulate storyline dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran interaktif untuk meningkatkan gairah siswa atau pembelajar dalam proses belajar, karena menawarkan berbagai menu yang berguna dan sejumlah fasilitas yang dapat membuat belajar lebih menyenangkan. Karena setiap media pembelajaran diperluas dengan video instruksional yang disertakan dalam aplikasi ini, siswa atau peserta didik dapat memahami setiap materi yang diajarkan. Bagaimanapun, ada banyak keuntungan menggunakan teknologi atau media sebagai bahan pembelajaran interaktif yang melengkapi proses belajar mengajar di kelas. Guru memiliki peran penting untuk memastikan bahwa siswa belajar dengan baik. Pendidik harus menyediakan pertanyaan atau sumber daya yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis untuk memahami informasi pembelajaran yang disajikan. Mereka tidak bisa hanya berfokus pada keefektifan teknologi atau media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Referensi

- [1] F. Mulyani And N. Haliza, “Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan,” Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk), Vol. 3, No. 1, Pp. 101–109, Feb. 2021, Doi: 10.31004/Jpdk.V3i1.1432.
- [2] Y. Ulfa And P. M. Sari, “Pengembangan Macromedia Flash Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar,” Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 5, Pp. 3131–3144, Aug. 2021, Doi: 10.31004/Edukatif.V3i5.1235.
- [3] R. Salwani And Y. Ariani, “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 Di Kelas Va Sdit Mutiara Kota Pariaman.”
- [4] J. Pendidikan, “Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas Iv Pada.”
- [5] E. J. Vawanda And M. Zainil, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Qr Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas Iv Sd,” E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, Vol. 10, No. 1, P. 124, Feb. 2023, Doi: 10.24036/E-Jipsd.V10i1.10332.
- [6] G. F. Khairunnisa And Y. I. N. Ilmi, “Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4.0,” Jurnal Tadris Matematika, Vol. 3, No. 2, Pp. 131–140, Nov. 2020, Doi: 10.21274/Jtm.2020.3.2.131-140.
- [7] L. Ariani And M. Zainil, “Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas Iv Sd.” [Online]. Available: [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Students/Index.Php/Pgsd](http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd)
- [8] A. Aulia, P. Guru Sekolah Dasar, And U. Negeri Padang, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iii Sd.”
- [9] R. Rianto, “Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3,” Indonesian Language Education And Literature, Vol. 6, No. 1, P. 84, Dec. 2020, Doi: 10.24235/Ileal.V6i1.7225.
- [10] J. Juhaeni, S. Safaruddin, And Z. P. Salsabila, “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah,” Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 8, No. 2, P. 150, Dec. 2021, Doi: 10.24252/Auladuna.V8i2a3.2021.
- [11] A. Latar And B. Masalah, “Bab I Pendahuluan.”
- [12] “Buku Ajar_Metpen_18”.
- [13] H. H. Batubara, “Media Pembelajaran Efektif.”
- [14] R. Mubarak Daha And A. Puji Astutik, “Development Of Monoedu Media In Teaching Campus For Increasing Numeration Literacy [Pengembangan Media Monoedu Dalam Kampus Mengajar Untuk Peningkatan Literasi Numerasi].”
- [15] A. P. Astutik, R. S. Untari, And A. M. Putri, “Penggunaan Media Animasi ‘Muroja’ah For Kids’ Untuk Meningkatkan Hafalan Anak,” Community Empowerment, Vol. 6, No. 4, Pp. 682–687, Apr. 2021, Doi: 10.31603/Ce.4579.

Referensi

- [16] I. Istiqomah, D. Agustito, F. Sulistyowati, R. Yuliani, And M. Irsyad, “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan 3n (Niteni, Nirokke, Nambahi),” *Community Empowerment*, Vol. 6, No. 3, Pp. 464–471, Mar. 2021, Doi: 10.31603/Ce.4425.
- [17] M. Supartini, P. Ilmu, P. Sosial, And P. Sarjana, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo,” 2016. [Online]. Available: [Http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jppi](http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jppi)
- [18] R. Abdullah, “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran,” *Lantanida Journal*, Vol. 4, No. 1, P. 35, Sep. 2017, Doi: 10.22373/Lj.V4i1.1866.
- [19] D. Darnawati, J. Jamiludin, L. Batia, I. Irawaty, And S. Salim, “Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline,” *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, P. 8, Oct. 2019, Doi: 10.36709/Amalilmiah.V1i1.8780.
- [20] N. H. Sasaki And T. Sudarwanto, “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran,” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, Vol. 9, 2021, [Online]. Available: [Https://Forms.Gle/1q95vm9t21trjfb6](https://Forms.Gle/1q95vm9t21trjfb6).

