



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN DI SDIT YAPIDH BEKASI

**Malichah Muhtarromah<sup>1</sup>, Zainal Abidin Arief<sup>2</sup>, Sigit Wibowo<sup>3</sup>**

Universitas Ibnu Khaldun Bogor<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [malichahmuhtarromah@gmail.com](mailto:malichahmuhtarromah@gmail.com)<sup>1</sup>, [drzainal.abidinarief@gmail.com](mailto:drzainal.abidinarief@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[sigitwibowo67@yahoo.co.id](mailto:sigitwibowo67@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dalam mempelajari tajwid materi hukum nun sukun dan tanwin dengan menggunakan *software articulate storyline*. Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran, tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *Articulate storyline* interaktif di SDIT Yapidh Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan Langkah-langkah dari model *Borg and Gall* dan *Lee and Owens*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas Al-Qur'an di SDIT Yapidh Bekasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan N-Gain. Data dalam penelitian ini diambil melalui observasi, wawancara, dan tes. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* interaktif pada pembelajaran Al-Qur'an adalah valid, sangat layak dan efektif dengan skor validasi ahli materi 97,33%, ahli media 91% dan ahli desain pembelajaran 96,92% ketiganya masuk kriteria sangat valid. Berdasarkan uji one to one 97% (sangat layak), uji kelompok kecil 100% (sangat layak) dan uji kelompok besar 90,91% (sangat layak). Berdasarkan hasil uji efektivitas yaitu 0,73 (73%) kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SDIT Yapidh Bekasi untuk memahami materi tajwid nun sukun dan tanwin dengan pembelajaran yang interaktif dan menarik.

**Kata Kunci:** *articulate storyline, pengembangan, media pembelajaran, tajwid, nun sukun dan tanwin*

### ABSTRACT

This study is development research aimed at creating interactive learning media in studying tajwid on the legal material of nun sukun and tanwin using *articulate storyline* software. The problem in this study is formulated as follows: how is the procedure for developing learning media, the level of feasibility and effectiveness of interactive *Articulate storyline* learning media at SDIT Yapidh Bekasi. The method used in this study uses the Research and Development (R&D) method with steps from the Borg and Gall and Lee and Owens models. The sample in this study consisted of 30 students of the Al-Qur'an class at SDIT Yapidh Bekasi. Data analysis in this study used the N-Gain calculation. The data in this study were taken through observation, interviews, and tests. Based on the results of data processing, it was obtained that the development of interactive *articulate storyline* learning media in learning the Qur'an is valid, very feasible and effective. with a validation score of material experts 97.33%, media experts 91% and learning design experts 96.92% all three are included in the very valid criteria. Based on the one to one test 97% (very feasible), small group test 100% (very feasible) and large group test 90.91% (very feasible). Based on the results of the effectiveness test, namely 0.73 (73%) high category. Thus, this learning media can be used as a learning media at SDIT Yapidh Bekasi to understand the material of tajwid nun sukun and tanwin with interactive and interesting learning.

**Keywords:** *articulate storyline, development, learning media, tajwid, nun sukun and tanwin*

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan yang pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi ini menuntut dunia pendidikan untuk mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi, agar dapat menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan zaman. Pendidikan tidak hanya dituntut untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga harus mampu membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Trilling & Fadel, 2017). Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan untuk memiliki visi dan strategi yang jelas dalam menghadapi perkembangan sains dan teknologi yang terus berkembang pesat. Adaptasi terhadap kemajuan ini sangat penting agar pendidikan tetap relevan dan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mempersiapkan generasi masa depan yang unggul dan berdaya saing tinggi di era globalisasi (Voogt et al., 2022).

Sistem Pendidikan Nasional yang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan ini tidak hanya terbatas pada aspek intelektual, tetapi juga mencakup pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan adanya landasan hukum ini, pendidikan di Indonesia diharapkan mampu mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan mampu berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa (Suyanto & Asep, 2019). Oleh karena itu, seluruh elemen pendidikan harus berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pengembangan potensi peserta didik secara optimal (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Mengembangkan media pembelajaran yang efektif membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi dari para pengembangnya. Keahlian dalam memilih serta menyusun karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sangatlah penting agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Mayer, 2021). Inovasi dalam media pembelajaran dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi, seperti komputer dan smartphone, yang kini sudah sangat akrab dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi ini memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan mudah diakses kapan saja (Almarashdeh, 2022). Dengan demikian, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi, sementara siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga hasil belajar pun dapat meningkat secara signifikan.

Pada umumnya, guru di kelas masih banyak yang menggunakan media visual tradisional seperti papan tulis sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang monoton ini sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi, sehingga perhatian mereka terhadap materi pelajaran menjadi berkurang (Rahmawati et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDIT Yapidh Bekasi, ditemukan bahwa sebenarnya sarana dan prasarana media pembelajaran interaktif di sekolah tersebut sudah cukup memadai. Fasilitas seperti LCD proyektor, laptop, dan akses wifi telah tersedia dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih modern dan menarik. Namun, pemanfaatan fasilitas ini belum optimal, sehingga potensi untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan masih belum sepenuhnya terealisasi di kelas-kelas yang ada (Sari & Wulandari, 2023).



Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT Yapidh Bekasi, diketahui bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran, guru cenderung hanya mengandalkan buku dan metode ceramah, tanpa memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan kurang menarik bagi siswa. Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas Tajwid, sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa mereka sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga menginginkan media yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka bisa mengulang kembali materi yang belum dipahami dengan lebih mudah. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, diharapkan proses belajar menjadi lebih efektif dan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik (Fia et al., 2023).

Materi ilmu tajwid, khususnya mengenai nun sukun dan tanwin, merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari sebagai dasar dalam membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Hukum mempelajari ilmu tajwid secara umum adalah fardhu kifayah, sedangkan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid adalah fardhu 'ain (Rahmatullah, 2021). Berdasarkan hasil angket yang dilakukan terhadap siswa kelas Tajwid di SDIT Yapidh Bekasi, diketahui bahwa seluruh siswa senang membaca Al-Qur'an dan menyukai pelajaran Al-Qur'an, khususnya materi nun sukun dan tanwin. Namun demikian, sebanyak 60% siswa mengaku masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Fakta ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi tajwid dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga mereka dapat membaca Al-Qur'an dengan benar sesuai kaidah yang berlaku (Dewi & Elok, 2024).

Hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas Tajwid di SDIT Yapidh Bekasi menunjukkan bahwa 100% siswa setuju bahwa belajar dengan cara yang menyenangkan akan memudahkan mereka dalam memperdalam pemahaman materi. Selain itu, 85% siswa menyatakan lebih suka belajar menggunakan media yang memuat gambar, audio, dan video, karena media tersebut membuat mereka lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan multimodal sangat penting untuk mendukung proses belajar siswa (Mayer, 2021). Media yang menarik dan variatif tidak hanya membuat siswa lebih antusias, tetapi juga membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan yang mendesak di era digital saat ini (Almarashdeh, 2022).

Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah Articulate Storyline. Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang sederhana namun sangat efektif untuk merancang media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Menurut penelitian Fia et al. (2023), penggunaan Articulate Storyline terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian lain oleh Dewi dan Elok (2024) juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, Articulate Storyline menjadi solusi yang tepat untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital (Fia et al., 2023; Dewi & Elok, 2024; Rostina, 2018).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai solusi dalam pembelajaran Al-Qur'an, khususnya pada materi nun sukun dan tanwin. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa memiliki fleksibilitas dalam belajar dan mengulang materi yang belum dipahami. Dengan

demikian, peneliti mengajukan gagasan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Interaktif pada Mata Pelajaran Al-Qur'an di SDIT Yapidh Bekasi” sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di sekolah tersebut dan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi (Almarashdeh, 2022; Mayer, 2021).

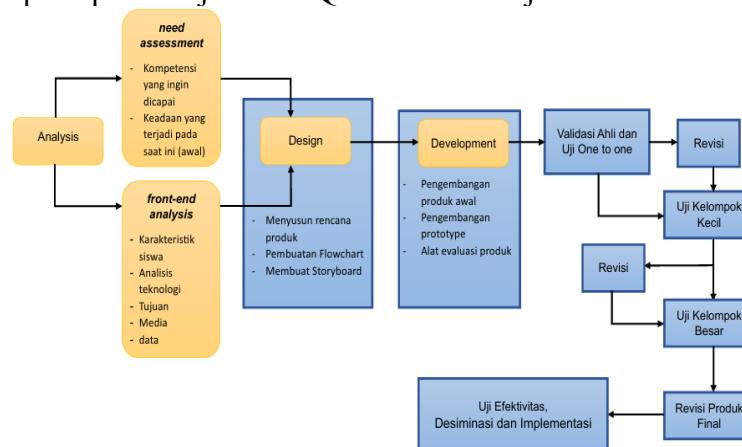
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model R&D (*Research and Development*). Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *software articulate storyline* interaktif pada mata Pelajaran Al-Qur'an materi nun sukon dan tanwin. Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Borg & Gall dan model pengembangan Lee & Owens.

Maydiantoro (2021) menjelaskan bahwa model pengembangan Borg dan Gall mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model ini adalah dapat menghasilkan produk dengan nilai validasi tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang berkelanjutan. Sedangkan kelemahan model ini adalah prosesnya membutuhkan waktu yang relatif lama dan membutuhkan modal yang sangat besar.

Model pengembangan Lee & Owens ini didesain khusus untuk pengembangan multimedia. Model pengembangan ini merupakan model prosedural, karena langkah-langkah prosesnya tersusun secara sistematis. Setiap langkah pengembangannya memiliki urutan yang tersusun dengan jelas. (Akbar, 2016). Menurut Putri dkk (2021) Model ini juga memberikan desain instruksional untuk mengembangkan kuesioner secara jelas, dengan tanggapan berdasarkan pengalaman menggunakan media yang digunakan. Hal ini bisa menghasilkan produk yang cocok dan layak digunakan dalam skala luas.

Penelitian ini akan melalui tahapan-tahapan dari kedua model tersebut. Penggabungan dua model ini dipadukan untuk saling melengkapi. Model Lee & Owens sebagai tahapan awal dalam penelitian dan pengembangan produk yang berfokus pada desain pembelajaran dirancang khusus untuk pengembangan media pembelajaran, dan kemudian digabung dengan model Borg and Gall sebagai tahapan pengembangan dan evaluasi yang lebih komprehensif sehingga memiliki tingkat kevalidan yang tinggi karena melalui berbagai tahapan uji coba. Berikut model yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline* interaktif pada pembelajaran Al-Qur'an materi tajwid nun sukon dan tanwin.



**Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan Borg & Gall dan pengembangan Lee & Owens dalam pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti.**

Pada langkah-langkah penelitian yang dapat dilihat dari gambar 1, peneliti melaksanakan terbatas sampai pada uji efektivitas. Sampel dalam pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas Al-Qur'an di SDIT Yapidh Bekasi. Pengumpulan data pada penelitian



ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar dan solusi yang akan diberikan kepada siswa melalui observasi, wawancara dan tes. Sedangkan untuk teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh hasil kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu pada pembelajaran Al-Qur'an materi nun sukon dan tanwin *articulate storyline* interaktif. Kelayakan dari media pembelajaran ini, diketahui melalui hasil penilaian dari para ahli, kemudian dilakukan uji one to one, uji skala kecil dan uji skala besar. Sehingga dapat dengan mudah memahami data untuk tahap berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian yang dilaksanakan yaitu mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline* interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an dengan materi hukum nun sukon dan tanwin. Pengembangan media ini berdasarkan pada analisis kebutuhan siswa di SDIT Yapidh Bekasi dalam proses pembelajaran Al-Qur'an. Sehingga dalam pembelajaran Al-Qur'an ini bisa menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru. Selanjutnya akan menjelaskan pengembangan media interaktif dan hasil pengujian terhadap media pembelajaran. Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan, perencanaan media dan kemudian menghasilkan draf pengembangan media pembelajaran. Sedangkan pada poin pengujian akan dilakukan uji efektivitas dan uji kelayakan, yang sebelumnya telah dilakukan uji ahli (*review expert*), uji one to one, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan kemudian akan menghasilkan produk final media pembelajaran interaktif. Dari hasil analisis bahwa SDIT Yapidh Bekasi mempunyai fasilitas yang memadai seperti LCD proyektor, laptop dan juga wifi. Berdasarkan hasil angket siswa kelas Tajwid di SDIT Yapidh Bekasi, didapatkan 100% siswa menyatakan belajar dengan cara yang menyenangkan akan mudah faham dengan materi belajar, dan 85% siswa menyatakan lebih menyukai belajar dengan menggunakan media yang terdapat gambar, audio dan video hal ini memudahkan dalam mengingat materi yang dipelajari. Dari hasil analisis tersebut, secara umum dapat disimpulkan bahwa, siswa sangat setuju jika ada media pembelajaran interaktif ketika belajar Al-Qur'an materi nun sukon dan tanwin. Sehingga diharapkan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap *design* langkah – langkah yang dilakukan oleh peneliti pertama adalah menyiapkan rancangan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Kedua, menyusun *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran. Penyusunan *flowchart* pada media pembelajaran ini untuk mengetahui mekanisme media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam mengembangkan media *articulate storyline* interaktif. Sedangkan *storyboard* ini merupakan gambaran tampilan yang lebih rinci dan menjadi pedoman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pada tahap *development* (pengembangan), peneliti melakukan serangkaian proses berupa pengembangan produk awal, merancang produk (prototype) dan mengembangkan alat evaluasi produk media. Pengembangan produk awal, dilakukan dengan membuat elemen-elemen gambar, mempersiapkan audio dan merancang produk yang disebut sebagai prototype satu. Pada tahap uji kelayakan, peneliti melaksanakan uji validitas ahli terhadap prototype satu. Produk akan divalidasi oleh tiga validator yaitu satu ahli materi, satu ahli media pembelajaran dan satu ahli desain pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga para ahli tersebut, disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli**

<b>Uji Kelayakan</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
Uji Ahli Materi	97,33%	Sangat Valid
Uji Ahli Media	91%	Sangat Valid
Uji Ahli Desain Pembelajaran	96,92%	Sangat Valid

Dari hasil uji validitas pada tabel 4, bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat valid. Sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an di SDIT Yapidh Bekasi. Kemudian dilakukan uji kelayakan terhadap siswa sebagai pengguna media pembelajaran, yaitu dengan uji one to one, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

**Tabel 5. Hasil Uji one to one, uji kelompok kecil, uji kelompok besar**

<b>Uji Kelayakan</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
Uji One to one	97%	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil	100%	Sangat Layak
Uji Kelompok Besar	90,91%	Sangat Layak

Dari hasil uji kelayakan pada tabel 5, bahwa media pembelajaran interaktif ini dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an di SDIT Yapidh Bekasi. Berikut adalah tampilan akhir dari media pembelajaran *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Al-Qur'an materi nun suku dan tawin.

**Gambar 2. Halaman Pembuka****Gambar 3. Halaman Menu Utama****Gambar 4. Halaman Petunjuk****Gambar 5. Halaman Menu Materi**

Pada tahap pengujian efektivitas model, dilakukan pada produk yang dikembangkan dengan melibatkan pengguna media. Tujuannya adalah untuk melihat tingkat efektivitas produk yang sedang dikembangkan. Dalam uji efektivitas media pembelajaran *articulate storyline* interaktif ini, melibatkan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Selain itu mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi nun suku dan tanwin setelah siswa menggunakan



media pembelajaran interaktif ini. Dalam pengambilan data ini, siswa akan melaksanakan pretest dan posttest. Hasil data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*, kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran. Hasil dari uji efektivitas ini akan memberikan gambaran sejauh mana produk yang dikembangkan dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar atau pencapaian tujuan pembelajaran. Berikut data hasil pengambilan nilai *pretest* dan *posttest* dengan jumlah responden 30 siswa

**Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest**

Penilaian	Jumlah Skor	Rerata
Pretest	1210	40,33
Posttest	2510	83,67

Dari data penilaian diatas, kemudian diolah dengan menggunakan uji normalize gain score (N-gain score) dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Gain ternormalisasi } (g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

$$= \frac{2510 - 1210}{3000 - 1210} = \frac{1300}{1790}$$

$$= 0,73 = 73\%$$

Dari hasil perhitungan uji efektivitas produk yang peneliti lakukan dengan hasil 0,73 masuk pada kategori tinggi. Maka media pembelajaran *articulate storyline* interaktif dapat dinyatakan efektif dengan skor 73%.

## Pembahasan

Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk menumbuhkan semangat siswa dan membantu siswa memudahkan dalam memahami materi pembelajaran. Karena media mempunyai peranan penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Hal ini sejalan dengan Jauhari dalam Juhaeni (2020), menjelaskan bahwa media merupakan perantara dalam menyalurkan informasi kepada pihak penerima, seperti media televisi, media komputer, dan media lainnya. Dan menurut Lanani (2013) Peran media pendidikan dinilai sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebab, sebagai guru dapat menggunakan berbagai media seperti Televisi dan foto sebagai media untuk menyampaikan informasi yang akurat, jelas, dan relevan kepada siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang biasanya bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkret (Julianto & Jannah, 2018).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat memotivasi guru sebagai pendidik untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satunya media pembelajaran interaktif. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran karena terdapat interaksi secara langsung.

Berdasarkan tampilan akhir dari media pembelajaran *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Al-Qur'an materi nun sukun dan tawin yang disajikan pada gambar 2 sampai gambar 9, menunjukkan bahwa penelitian ini menghasilkan media interaktif dengan berbagai konten yang disajikan berupa teks, gambar, audio atau animasi disertai dengan tombol - tombol yang melibatkan siswa berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran tersebut.



Berdasarkan hasil uji validasi ahli yang disajikan pada tabel 4, maka dapat dilihat bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh skor 97,33% dengan kriteria sangat valid, hasil uji validasi ahli media memperoleh skor 91% dengan kriteria sangat valid dan hasil uji validasi ahli desain pembelajaran memperoleh skor 96,92% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya berdasarkan hasil uji kelayakan terhadap siswa sebagai pengguna, disajikan pada tabel 5. Maka dapat dilihat bahwa hasil uji one to one memperoleh skor 97% dengan kriteria sangat layak, hasil uji kelompok kecil memperoleh skor 100% dengan kriteria sangat layak, dan hasil uji kelompok besar memperoleh skor 90,91% dengan kriteria sangat layak. Dari perolehan skor uji kelayakan baik validasi ahli maupun uji media terhadap siswa sebagai pengguna dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* interaktif pada materi tajwid dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an. Penelitian ini semakin diperkuat dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Fia et.al 2023) tentang media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada pokok bahasan segiempat, dengan hasil validasi ahli materi dan ahli media sangat valid yaitu 85% dan 83% sedangkan hasil penilaian siswa 82% dengan kategori sangat praktis, sehingga penelitiannya menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Dari kedua penelitian ini berbeda pada kategori responden dan mata pelajaran yang disajikan.

Berdasarkan hasil uji efektivitas media pembelajaran Articulate Storyline pada materi nun suku dan tanwin, dilakukan pretest dan posttest kepada siswa sebagai bagian dari evaluasi hasil belajar. Pretest dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran tersebut, sedangkan posttest dilakukan setelah siswa selesai memanfaatkan media interaktif ini. Data yang diperoleh dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pretest menunjukkan skor total siswa sebesar 1210 dengan rata-rata 40,33, sedangkan hasil posttest mengalami peningkatan signifikan menjadi skor total 2510 dengan rata-rata 83,67. Dari perbandingan skor tersebut, dapat diamati bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup besar setelah penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline. Analisis lebih lanjut dengan menggunakan uji normalize gain score (N-gain score) memperoleh hasil sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi, atau setara dengan persentase peningkatan sebesar 73%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nun suku dan tanwin (Marlina et al, 2023).

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Dewi M dan Elok F (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline yang layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan yang sangat baik pada hasil belajar siswa juga tercermin dari tingginya nilai N-gain score yang diperoleh pada penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Articulate Storyline memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga kompetensi dan pemahaman mereka terhadap materi Al-Qur'an semakin meningkat. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada akhirnya, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an, khususnya pada materi nun suku dan tanwin.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *articulate storyline interaktif* pada mata pelajaran Al-Qur'an dapat disimpulkan bahwa Prosedur Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran



pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* interaktif pada mata Pelajaran Al-Qur'an di SDIT Yapidh ini berdasarkan model Borg & Gall dan model Lee & Owens. Tahapan prosedur integrasi antara kedua model yaitu mulai dari tahap analisis yang meliputi *need assessment* (analisis kebutuhan) dan *front end analysis* (analisis awal akhir), *design* (desain), *development* (pengembangan), uji validasi ahli dan uji *one to one*, revisi satu, uji kelompok kecil, revisi dua, uji kelompok besar, revisi produk final dan uji efektivitas. Berdasarkan uji kelayakan terhadap media pembelajaran *articulate storyline* interaktif pada mata Pelajaran Al-Qur'an di SDIT Yapidh ini dengan hasil tingkat kelayakan yaitu sangat layak pada uji validasi ahli, uji *one to one*, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pengujian efektivitas menggunakan perhitungan N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,73 dengan kategori tinggi dan jika dipersentasikan menjadi 73%. Sesuai intepretasi N-Gain dengan nilai  $0,70 \leq g \leq 1,00$  dikategorikan efektif, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T. N. (2016). Pengembangan multimedia interaktif IPA berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6), 1120–1126.
- Almarashdeh, I. (2022). Interactive learning technologies and student engagement: A review of the literature. *Education and Information Technologies*, 27, 1231–1248. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10737-9>
- Dewi, M. S., & Elok, F. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif articulate storyline 360 untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas VI SD Negeri Polaman. *Edulnovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 932–942. <https://doi.org/10.47467/eduinovasi.v4i3.2339>
- Dewi, N. R., & Elok, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada materi tajwid. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 45–56.
- Fia, M., et al. (2023). Pengaruh penggunaan articulate storyline terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112-120.
- Juhaeni, et al. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46.
- Julianto, & Jannah, M. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Profil pendidikan Indonesia 2020*. Kemendikbud.
- Lanani, K. (2013). Belajar berkomunikasi dan komunikasi untuk belajar dalam pembelajaran matematika. *Infinity: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1).
- Marlina, F., et al. (2023). *Articulate storyline: Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi segiempat*. SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika.
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: Brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Putri, A. K., et al. (2021). Pengembangan multimedia tutorial pokok bahasan struktur dan fungsi tubuh tumbuhan mata pelajaran IPA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 188-197. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p188>



- Rahmawati, D., et al. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 77-85.
- Rahmatullah, M. (2021). Urgensi pembelajaran ilmu tajwid dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(2), 145-156.
- Rostina, S. (2018). *Statistik penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sari, D. P., & Wulandari, S. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 112-125.
- Suyanto, & Asep, J. (2019). *Dasar-dasar pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2017). *21st century skills: Learning for life in our times* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Voogt, J., et al. (2022). Technology for learning: Innovation in the classroom. *Computers & Education*, 186, 104532. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104532>