

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat cepat khususnya di bidang komputer dan penerapannya di dalam berbagai aspek kehidupan, kita harus sangat memperhatikannya. Munculnya revolusi industri 4.0 telah memicu diskusi global, termasuk Indonesia. Di era yang digerakan oleh teknologi ini, sangat penting memiliki keterampilan tertentu.¹ Perkembangan IPTEK membawa perubahan pada dunia pendidikan. Peningkatan kualitas SDM sangat tergantung pada pendidikan, sehingga memerlukan upaya guna meningkatkan kualitas layanan. Pendidikan yang professional harus mengikuti perkembangan zaman dan terus menaikan kemampuan diri. Pembelajaran akan berhasil jika berjalan dengan efektif, meningkatkan dorongan semangat belajar yang kuat pada peserta didik, keterlibatan dalam menggali informasi tinggi dan media pembelajaran tersedia.

Media pembelajaran yang baik dan berkualitas tinggi adalah bagian penting dari keberhasilan sekolah. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran karena membantu pendidik menyampaikan informasi melalui metode yang mudah, jelas dan menarik bagi peserta didik.

¹ Syaiful Nur Rohman, “Pengembangan Multimedia Interaktif *Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).

Kegiatan pembelajaran ialah upaya yang dibutuhkan guna mempunyai pengetahuan baru yang dapat di peroleh peserta didik. Setiap karakter peserta didik di tumbuhkan beberapa prinsip serta tata cara yang bisa membentuk karakter yang baik. Kegiatan belajar dilakukan untuk mencapai sebuah alur tujuan pembelajaran yang tepat dengan kurikulum.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat an-Nahl ayat 125 yaitu yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِأَلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan Pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.”

Dari ayat diatas dapat diambil penjelasan bahwa pemakaian media wajib mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, bahasa yang mudah dipahami sebagai sarana penyampaian pesan, jika dibantah pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang mudah dimengerti agar peserta didik dapat menerima dengan baik.² Oleh sebab itu media dalam penyampaian pesan disini merupakan bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Temuan wawancara dengan Ibu Shifa sebagai pendidik Mata Pelajaran SKI di MA Tarbiyatul Islam Soko menuturkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih memakai metode pengajaran dengan cara konvensional atau dalam artian masih menggunakan metode ceramah. Pendidik juga hanya

² Siti Nur Azizah, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits,” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (July 1, 2021), <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

menggunakan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran di kelas. Bahkan tak jarang peserta didik yang merasakan bosan saat pelajaran dilaksanakan di dalam kelas, ada juga yang merasa bahwa Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Umayyah di Damaskus hanya cerita saja tidak ada tantangan yang membuat peserta didik melamun bahkan mengantuk saat pelajaran, tetapi untuk peserta didik yang menyukai sejarah dia pastinya akan memperhatikan dengan seksama saat pendidik menjelaskan. Metode yang digunakan oleh pendidik yaitu *Inquiry Learning* dan *Student Center Learning (SCL)*.

Peserta didik terkadang juga merasa kesulitan jika harus memahami materi lewat tulisan saja tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung lainnya sebagai alat bantu agar peserta didik lebih memahami dan terus memotivasi proses belajarnya.³ Materi Daulah Umayyah di Damaskus merupakan sebuah sejarah baru dalam pemerintahan islam yang berkuasa dari 661 M hingga 750 M dan dipimpin oleh empat belas khalifah, selama pemerintahannya, pemerintah, pendidikan, arsitektur, dan militer mengalami kemajuan yang signifikan. Faktor-faktor yang menyebabkan runtuhnya Daulah Umayyah di Damaskus meliputi: kebijakan Daulah Umayyah membuat mawali merasa tidak puas, terjadi pertikaian antara bagian Arab Utara dan bagian Arab Selatan, masalah internal dan kekuatan bani Abbasiyah dari keturunan Bani Hasyim meningkat.⁴ Dengan demikian,

³ *Observasi*, Shifa Meutia Az Zahra, MA Tarbiyatul Islam, 30 Januari 2024

⁴ Elfa Tsuroyya, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020).

materi tersebut membutuhkan pemahaman dan partisipasi peserta didik tidak hanya melalui tulisan tetapi juga bisa melalui animasi, video, suara, gambar dan lain sebagainya supaya peserta didik lebih mudah dalam menerima isi atau inti dari materi.

Dari uraian permasalahan di atas, salah satu trik yang digunakan peneliti ini mengembangkan lingkungan belajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan bantuan media, yakni perpaduan media visual dan audio yang dikenal sebagai multimedia. yang digunakan guna menumbuhkan semangat belajar prestasi peserta didik melalui penggunaan media ini.⁵ Pendidik bisa mengembangkan media ini sebagai metode menyampaikan materi ajar Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang Madrasah Aliyah. Belajar dan mengajar adalah bagian penting dari pendidikan dan merupakan proses dimana pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pendidik bertanggung jawab supaya dapat menstransfer ilmu yang dibantu oleh beberapa alat dan media dalam proses pembelajaran, yang dimaksudkan adalah media pembelajaran, strategi, bahan ajar, teknik pembelajaran dan lain sebagainya. ⁶Jika proses pembelajaran dilakukan secara efektif, inovatif, dan kreatif, maka itu akan menentukan keberhasilan peserta didik. Agar mereka dapat memberikan

⁵ Mia Fitriani, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia *Articulate Storyline* Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang" (MALANG, 2019).

⁶ Norma Dewi Shalikhah, "Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta LPM* 20, no. 1 (June 13, 2017): 9–16, <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.

pendidikan terbaik dan layak kepada peserta didik mereka, sasaran pendidikan adalah hal ini.

Salah satu metode yang perlu dilakukan adalah perubahan guna meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk memberikan menjadi lingkungan belajar yang paling efektif, lingkungan belajar harus dirancang dengan cara yang kreatif, efisien, inovatif, dan efektif ini harus memenuhi kebutuhan peserta didik serta dapat menjadikan metode pengajaran Sejarah kebudayaan islam X MA Tarbiyatul Islam lebih menarik dan menyenangkan. Pendidik harus menggunakan dan memahami media pembelajaran dengan baik supaya peserta didik dapat menerima materi dan informasi yang di sampaikan pendidik serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.

Media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dikenal sebagai yang berkualitas. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam saat ini berfokus pada komposisi teks dan gambar ilustrasi, yang dapat mengakibatkan kejenuhan dan menurunkan semangat peserta didik. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* bisa menjadi alternatif. Media berbasis *Articulate Storyline* yang dirancang dengan tampilan menarik bisa menanamkan rasa semangat baru ke dalam suasana proses belajar yang baru, sehingga menghasilkan stimulus yang bermanfaat guna meningkatkan keingintahuan peserta didik dalam dalam pembelajaran. Penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* ini

akan memungkinkan peserta didik untuk mempelajari lebih dalam dasar topik yang akan mereka pelajari.⁷

Articulate Storyline merupakan alternatif pilihan media belajar yang tepat bagi peserta didik mendapatkan informasi secara runtut selama proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat menyampaikan pelajaran dengan *scene* atau *slide* dan dapat menggabungkan dengan video dan audio untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan file *exe* yang tersedia perangkat lunak ini dapat digunakan secara langsung dikomputer atau laptop tanpa menginstal ulang. Dengan tujuan memfasilitasi penyampaian materi bagi pendidik, media ini di harapkan mampu menjadi solusi dan alternatif tersendiri. Produk yang dihasilkan dari media ini yaitu berupa gabungan atau kombinasi dari *slide*, gambar, video, audio, animasi untuk menyajikan konten atau yang diiharapkan. Sementara itu berfungsi sebagai alat interaktif untuk melakukan evaluasi atau pertanyaan. Progam *Articulate Storyline* dapat diinstal dan digunakan dengan mudah pada *windows 7,8* dan 10.⁸

Articulate Storyline ini memiliki kemiripan dengan *Power Point*.

Perangkat lunak ini memang masih jarang digunakan karena membutuhkan spesifikasi komputer yang memadai untuk mengoprasikannya. Namun,

⁷ Marifatuz Zahro, "Pengembangan E-Modul PAI Dan Budi Pekerti Materi Toleransi Berbasis Karakter Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global Fase E Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Profesional* Di SMK Al Mustawa Prambontergayang Soko Tuban" (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, 2023).

⁸ Syaiful Nur Rohman, "Pengembangan Multimedia Interaktif *Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah."

terlepas dari kekurangannya tadi terdapat kelebihan berupa kemudahan fungsi *trigger* atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang rumit.⁹ Dapat diartikan bisa dilakukan oleh pemula yang ingin mencoba belajar menggunakan aplikasi ini. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Materi Daulah Umayyah Di Damaskus Mata Pelajaran SKI kelas X MA Tarbiyatul Islam Soko”.

B. Rumusan Masalah

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate storyline* berdasarkan analisis latar belakang dapat dirumuskan antara lain:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi Daulah Umayyah di Damaskus mata pelajaran SKI Kelas X MA Tarbiyatul Islam Soko
2. Bagaimana kelayakan dari segi kesesuaian materi, desain, keterbacaan, kepraktisan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi Daulah Umayyah di Damaskus mata pelajaran SKI Kelas X MA Tarbiyatul Islam.

C. Tujuan Pengembangan

Berikut ini adalah tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif

Articulate Storyline:

⁹ Rianto Rianto, “Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3,” *Indonesian Language Education and Literature* 6, no. 1 (December 5, 2020): 84, <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>.

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi Daulah Umayyah Di Damaskus mata pelajaran SKI kelas X MA Tarbiyatul islam.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari segi kesesuaian materi, desain, keterbacaan, kepraktisan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi Daulah Umayyah di Damaskus dalam mata pelajaran SKI kelas X MA Tarbiyatul Islam.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan media ini memberikan kontribusi, ide untuk kemajuan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran, khususnya materi Daulah Umayyah di Damaskus. Pengembangan metode yang berbeda, menarik dan menggembarakan sebagai insentif yang menguntungkan bagi penggunaannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Manfaat pengembangan memfasilitasi peserta didik dengan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* mata pelajaran SKI materi Daulah Umayyah di Damaskus. Serta meningkatkan mutu madrasah dengan mengembangkan dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana proses belajar mengajar.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dukungan bagi pendidik dalam meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajaran dan memudahkan bagi pendidik SKI di MA Tarbiyatul Islam dalam menyampaikan materi Daulah Umayyah di Damaskus serta menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif.

c. Bagi Peserta didik

- 1) Membantu peserta didik dalam memahami materi Daulah Umayyah di Damaskus menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*.
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang interaktif serta tidak membosankan
- 3) Menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

d. Bagi Penelitian Lanjutan

Dapat meningkatkan pengetahuan tentang proses pengembangan media pembelajaran interaktif dan kelayakan penggunaan *Articulate Storyline* dalam materi Daulah Umayyah di Damaskus.

E. Komponen dan Spesifikasi produk

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media pembelajaran *Articulate Storline* materi Daulah Umayyah di Damaskus pada mata Pelajaran SKI. *Articulate Storyline* ini dirancang untuk memudahkan pemahaman peserta didik tentang materi dan mencegah mereka bosan selama proses pembelajaran di kelas. Hal ini berdampak pada semangat

belajar peserta didik dan peningkatan hasil belajarnya. Spesifikasi yang diharapkan dibawah ini antara lain:

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Hasil penelitian adalah media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* SKI dengan konten materi Daulah Umayyah.
2. Terdiri dari berbagai jenis media, *Articulate Storyline* sangat interaktif dan dapat diakses melalui link menggunakan laptop atau *smartphone*
3. *Articulate Storyline* dirancang sebagai media pembelajaran peserta didik yang mandiri dan fleksibel
4. Kualitas produk memenuhi kriteria kesesuaian materi dengan kurikulum, desain sesuai target pengguna, keterbacaan oleh pendidik dan peserta didik, dan kepraktisan (mudah dipahami).
5. *Articulate Storyline* memiliki fitur gambar animasi, teks, audio, video, dan suara sesuai dengan konten yang dikembangkan.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Supaya penelitian harus mencakup subjeknya agar tidak meluas. Studi ini hanya berfokus pada:

- a. Pengembangan media pembelajaran SKI berupa *Articulate Storyline* dengan materi Daulah Umayyah di Damaskus pada peserta didik kelas X MA Tarbiyatul Islam Soko.
- b. Objek penelitian *Articulate Storyline* untuk digunakan di kelas X MA Tarbiyatul Islam Soko.

2. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif materi Daulah Umayyah di Damaskus menggunakan *Articulate Storyline* mempunyai batasan, termasuk:

- a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada pembelajaran SKI Materi Daulah Umayyah di Damaskus
- b. Hanya 26 peserta didik kelas X A yang terlibat dalam uji coba penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

G. Definisi Operasional

Peneliti bertujuan untuk menjelaskan judul penelitian yang mudah dipahami pada bagian definisi operasional ini. Oleh sebab itu, semua istilah dalam judul disertai dengan penjelasan lengkap:

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa di manfaatkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar.
2. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak suatu media pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada peserta didik baik visual maupun audio. Perangkat lunak ini yang menggabungkan teks, gambar video animasi dan suara sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara visual yang menarik. Didalamnya terdapat menu-menu yang praktis untuk menambah kuis. Sehingga ketika peserta didik menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi

yang sedang dipelajari serta konten yang dikembangkan *lectora inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai *output*.

3. Daulah Umayyah di Damaskus merupakan dinasti umayyah yang didirikan oleh muawiyah bin abu sufyan yang merupakan salah satu pimpinan suku quraisy. Muawiyah mendirikan dinasti umayyah di Damaskus pada tahun 40 H. Dengan bekal pengalaman politik yang dimiliki muawiyah. Berdirinya bani umayyah berhasil menjadikan damaskus sebagai ibu kota pemerintahan menggantikan Madinah.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian yang berfoku pada pembuatan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Peneliti telah mengevaluasi penelitian terdahulu tentang subjek penelitian ini, diantaranya:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Putri, Alfiza Kharisma Pengembangan Media <i>Articulate Storyline</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD, 2023 ¹⁰ .	Hasil ini bisa dinyatakan bahwa penggunaan produk media <i>Articulate Storyline 3</i> pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan	Perbedaanya terletak pada mata Pelajaran, materi, kelas	Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran <i>articulate storyline</i> yang digunakan pada penelitian ini

¹⁰ Alfiza Kharisma Putri et al., "Pengembangan Media *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD" 2 (2023): 859, <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5444>.

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas		
2	Rika Kurnia Sari, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. ¹¹	produk media <i>Articulate Storyline</i> 2 pada pembelajaran sangat efektif dan menarik bagi peserta didik serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik	Perbedaanya terletak pada mata pelajaran, materi, kelas	Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran <i>articulate storyline</i>
3	Suhaila, Fina, <i>Articulate Storyline: Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel</i> , 2020. ¹²	telah diperoleh hasil media yang telah dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak dalam proses pengajaran.	Perbedaanya terletak pada mata Pelajaran, materi, kelas dan hanya berfokus pada pengembangan saja	Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran <i>articulate storyline</i>

I. Sistematika Pembahasan

Untuk menjaga skripsi ini tetap berada dalam fokus dan kerangka yang telah ditentukan serta membuatnya lebih mudah dipahami dan dipelajari, penulis menggunakan sistematika pembahasan berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

¹¹ Rika Kurnia Sari and Nyoto Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (April 2021): 122, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.

¹² Fina Suhailah et al., "*Articulate Storyline: Sebuah Media Interaktif Pada Materi Sel*," *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (April 2021): 19–25, <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i.3208>.

Bagian pendahuluan ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Ini juga mencakup definisi operasional, penelitian terdahulu, sistematika pembahasan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan.

2. BAB II: KAJIAN TEORI

Kajian teori yang berisi, media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, Daulah Umayyah di Damaskus.

3. BAB III: METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Memberikan penjelasan tentang metode yang digunakan peneliti, guna menghasilkan media pembelajaran. Bab ini berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrument pengembangan, teknik analisis data dan uji coba media.

4. BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hal ini yang berisi hasil penelitian dan pengembangan, penyajian data hasil validasi produk dari ahli materi, media, pendidik dan peserta didik dan pembahasan pengembangan yang telah dilakukan.

5. BAB V: PENUTUP

Penutup, adalah bagian yang mencakup kesimpulan hasil pengembangan dan saran produk lebih lanjut

6. DAFTAR PUSTAKA

Bab ini mencantumkan data-data sumber rujukan yang dipakai peneliti selama penelitian, pengembangan dan penyusunan laporan yang

ditempatkan di bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Sumber rujukan beraal dari jurnal penelitian, buku, skripsi, tesis. Terakhir yaitu lampiran/lembar hasil penelitian memuat dari modul ajar, surat telah melakukan penelitian, instrumen validasi yang digunakan, kartu bimbingan dan dokumentasi kegiatan pengembangan dan penelitian.



UNUGIRI