

# Pengembangan Media Articulate Storyline untuk Materi Shalat Jumat, Dhuha dan Tahajud pada Kelas 4 Sekolah Dasar

Sri Hesty Anggraeni<sup>a,1,\*</sup>, Ani Nur Aeni<sup>a,2</sup>, Julia<sup>a,3</sup>

<sup>a</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurrahman No, 211, Sumedang, 45322, Indonesia

<sup>1</sup>\_srihesty@upi.edu, <sup>2</sup>aninuraeni@upi.edu, <sup>3</sup>julia@upi.edu

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Article History:</b> Received: 05 Juli 2024 Revised: 27 Juli 2024 Accepted: 03 Agustus 2024 Published: 25 Oktober 2024</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Pengembangan; Media Articulate Storyline; Pembelajaran</p>	<p>Pemanfaatan teknologi di era Pendidikan sangat perlu digunakan untuk proses pembelajaran. Salah satunya yakni proses pembelajaran menggunakan media digital. Media digital merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan berita dan informasi melalui pemanfaatan teknologi. Media berbasis digital tentunya harus berupa konten yang sangat menarik partisipasi peserta didik melalui penggunaan teks, audio, grafik, dan video. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengenalkan media articulate storyline untuk materi shalat jumat, dhuha dan tahajud pada kelas 4 sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan yakni research and development (RnD) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek yang digunakan yaitu peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Instrumen yang digunakan angket validasi media, angket respon peserta didik &amp; guru. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan (1) Hasil validasi ahli media sebesar 80%, ahli materi 84%, ahli bahasa 75% (2) hasil uji terbatas peserta didik 88% dan 90% (3) hasil uji lebih luas peserta didik 91,45% dan guru 94% (4) hasil uji validitas peserta didik 96% dan guru 98%.</p>
<p><b>Keywords:</b> Development ; Media Articulate Storyline; Learning</p>	<p><b>ABSTRACT</b> It is very necessary to use technology in the education era for the learning process. One of them is the learning process using digital media. Digital media is a tool used to convey news and information through the use of technology. Digital-based media must of course be content that really attracts student participation through the use of text, audio, graphics and video. This research aims to introduce articulate storyline media for Friday prayer, dhuha and tahajud material in grade 4 elementary schools. The type of research used is research and development (RnD) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects used were grade 4 elementary school students. The instruments used were media validation questionnaires, student &amp; teacher response questionnaires. The results of this research show (1) Validation results for media experts were 80%, material experts 84%, language experts 75% (2) limited test results for students were 88% and 90% (3) wider test results for students were 91.45% and teachers 94% (4) validity test results for students 96% and teachers 98%.</p> <p>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license.</p> 

## 1. Pendahuluan

Setiap peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran di sekolah sangat diharapkan mampu berkontribusi dalam proses pembelajaran secara efektif. Pembelajaran dengan baik ini dilakukan oleh proses pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat peserta didik dalam melakukan pembelajaran (Lestari et al., 2021). Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan memotivasi semangat belajar peserta didik. Untuk mendorong siswa belajar, guru mungkin memilih strategi pengajaran yang paling efektif dan menggunakan media yang relevan (Oktiani, 2017). Salah satu metode pengajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media di dalam kelas (F. Febrianti, 2019). Guru menggunakan berbagai metode untuk menyediakan konten melalui media pembelajaran, khususnya media pembelajaran kreatif, yang

membuat pembelajaran menarik bagi siswa namun tetap mengkomunikasikan topik secara efektif (Firmadani, n.d.). Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan berita dan informasi melalui pemanfaatan teknologi (Anggraeny et al., 2020). Salah satu cara sederhana pemanfaatan teknologi adalah dengan melakukan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media digital.

Pembelajaran menggunakan media digital yang pastinya mengarah pada penggunaan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran dan membantu pemahaman peserta didik (C. Febrianti et al., 2023). Pembelajaran dengan media digital harus menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik agar peserta didik lebih semangat dan antusias dalam kegiatan belajarnya (Azzahro & Subekti, 2022). Media berbasis digital tentunya harus berupa konten yang sangat menarik partisipasi peserta didik melalui penggunaan teks, audio, grafik, dan video (Sugiyani et al.). Oleh karena itu, tentunya banyak peserta didik yang akan semakin tertarik jika pembelajaran menggunakan alat digital. Di era digital, peserta didik tentunya akan lebih memahami pembelajaran yang diajarkan dan semakin antusias dalam proses pembelajarannya (Muammar & Suhartina, 2018). Maka dari itu, peserta didik yang memerlukan bantuan dalam proses pembelajaran diinstruksikan menggunakan media *Media articulate storyline*. Novelty dari penelitian ini terletak pada mata Pelajaran dan materi yang digunakan. Desain yang digunakan berbeda dengan penelitian yang sebelumnya.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media *articulate storyline* pada materi shalat jumat, dhuha dan tahajud serta menguji kelayakan terhadap media *articulate storyline*. *Articulate storyline* adalah sebuah perangkat lunak (software) yang menyajikan fitur-fitur seperti gambar, video, animasi dan lainnya. *Articulate storyline* juga berbentuk scene serta slide serta link yang berasal dari website. *Articulate storyline* merupakan software e-learning yang fungsinya sebagai alat untuk membuat konter pembelajaran yang tampilannya mirip dengan Power point. Media *articulate storyline* termasuk media yang mekanisme pembuatannya terbilang mudah karna mirip dengan pembuatan power point (Agustina & Irhasyurna, 2022). Sehingga memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik menggunakan *articulate storyline*. Semakin berkembangnya teknologi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif serta inovatif dalam pemanfaatan teknologi. Penerapan *articulate storyline* dalam pembelajaran agama islam akan meningkatkan belajar siswa dengan antusias saat proses pembelajaran (Khozin et al., 2023). Terdapat penelitian terdahulu yang meriset penggunaan media berbasis *articulate storyline* pada peserta didik sekolah dasar. Diantaranya penelitian (Hidayah et al., n.d.) mendapatkan temuan bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* layak digunakan karna sangat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, (Aeni et al., 2023) menunjukkan bahwa media *articulate storyline* sangat menyenangkan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan riset yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya terletak dari desain media dan materi yang akan diberikan. Melalui media aplikasi *articulate storyline* dan materi yang diberikan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan materi shalat jumat, dhuha dan tahajud pada peserta didik kelas 4 sekolah dasar.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE muncul pada tahun 1990 an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollena (Violadini & Mustika, 2021). ADDIE memiliki fungsi dalam pembelajaran salah satunya adalah menjadi pedoman dalam pengembangan media yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran (Hidayat SMP Negeri et al., n.d.). Pada tahapan *Analyze (Analisis)* dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan perkembangan belajar peserta didik dengan melakukan wawancara langsung kepada guru kelas serta menganalisis pengembangan produk dengan mengetahui media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahapan *Design (Desain)*, setelah peneliti melakukan wawancara langsung kepada peserta didik. Peneliti merancang desain produk dan membuat spesifikasi produk. Peneliti juga menyiapkan instrument validasi produk, materi dan bahasa. apakah sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk melakukan uji coba penelitian. Pada tahapan *Development (Pengembangan)* peneliti melakukan pembuatan produk aplikasi *articulate storyline* dan melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang akan diberikan saran mengenai

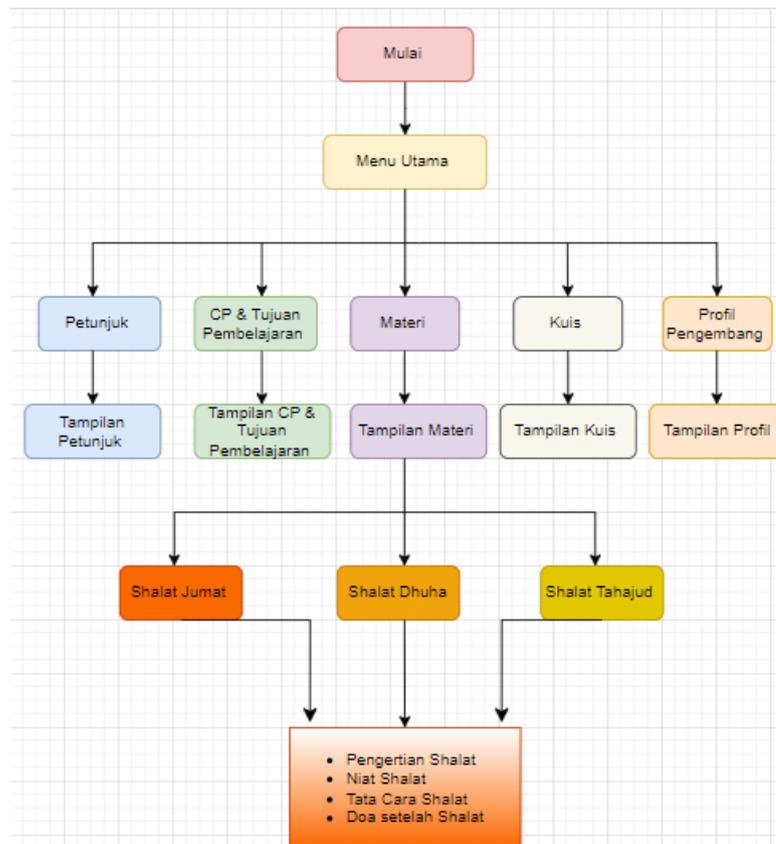
pengembangan media articulate storyline yang telah dibuat (Pratiwi et al., n.d.). Pada tahapan *Implementation (Implementasi)* peneliti melakukan uji coba media articulate storyline dengan 3 tahap yakni uji terbatas, uji lebih luas dan uji validitas (Julia et al., 2019). Uji coba produk ini dilakukan di 4 sekolah. Pada tahapan *evaluation (evaluasi)* peneliti memberikan angket kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui apakah media yang telah di berikan layak digunakan dalam proses pembelajaran materi shalat jumat, dhuha dan tahajud kelas 4 sekolah dasar.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Analisis (Analyze)

Peneliti menganalisis karakter peserta didik dengan melakukan wawancara kepada guru kelas lalu menyesuaikan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan diberikan. Peneliti juga menganalisis penggunaan media yang diberikan dan digunakan oleh guru saat melakukan proses pembelajaran sehari-hari. Peneliti melakukan wawancara kepada 4 guru kelas yakni kepada guru SD negeri 3 Pangkalpinang, SD negeri 4 Dendang, SD negeri legok 1 dan SD negeri legok 2. Melalui wawancara yang dilakukan bahwa semua guru kelas 4 yang di teliti hanya menggunakan buku paket yang hanya di sekolah.

#### b. Desain (Design)



**Gambar 1. Flowchart**

Pada tahap desain ini menjadi langkah awal dalam melakukan perencanaan pengembangan yang akan di buat. Peneliti sebelumnya mebuat flowchart dan membuat spesifik produk yang akan dibuat dengan merancang desain produk pada aplikasi Articulate storyline mengenai materi Shalat Jumat, Dhuha dan Tahajud pada kelas 4. Setelah peneliti melakukan perencanaan produk yang akan di berikan kepada peserta didik & guru. Peneliti menyiapkan terlebih dahulu intrumen validasi media, materi dan bahasa agar produk yang di buat sudah sesuai untuk di uji coba ke lapangan.

### c. Pengembangan (Development)

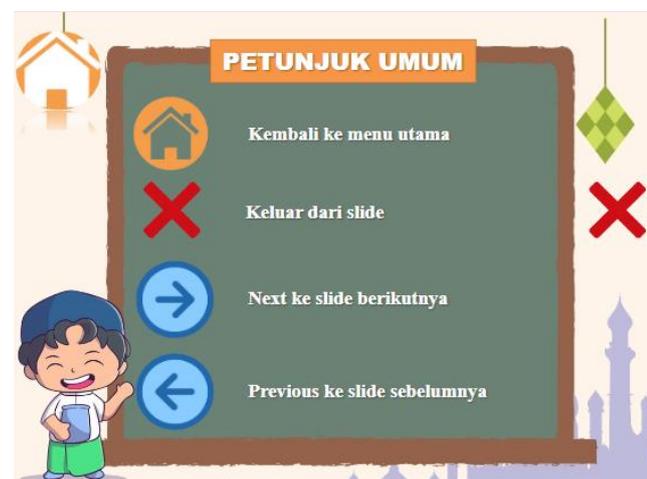
Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan pembuatan produk di aplikasi articulate storyline lalu melakukan validasi media, materi dan bahasa serta melakukan revisi setelah dilakukannya validasi tersebut.



Gambar 2. LOG IN Mulai



Gambar 3. Menu



Gambar 4. Petunjuk

**Capaian Pembelajaran**  
 Peserta didik dapat melaksanakan puasa, shalat Jumat dan shalat sunah lainnya dengan baik memahami konsep baligh dan tanggung jawab yang menyertai (taklif).

**Tujuan Pembelajaran**

Pokok Materi	Tujuan Pembelajaran
Mengenal Shalat Jumat, Dhuha dan Tahajud	• Menunjukkan kebiasaan berperilaku taat beribadah dan berserah diri kepada Allah
Shalat Jumat	• Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat jumat dengan baik • Mempraktikkan ibadah shalat jumat dengan baik.
Shalat Dhuha	• Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat dhuha dengan baik • Mempraktikkan ibadah shalat dhuha dengan baik.
Shalat Tahajud	• Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat tahajud dengan baik • Mempraktikkan ibadah shalat tahajud dengan baik

Gambar 5. Capaian pembelajaran & Tujuan Pembelajaran

**MATERI**

SHALAT JUMAT

SHALAT DHUHA

SHALAT TAHAJUD

Gambar 6. Materi

**SHALAT JUMAT**

**Pengertian Shalat Jumat**  
 Shalat Jumat adalah Shalat dua rakaat yang dilakukan pada waktu dzuhur di hari Jumat. Shalat Jumat didahului dengan dua khutbah. Shalat Jumat hukumnya fardhu'ain (kewajiban setiap orang)

**Niat Shalat Jumat**  
 أُصَلِّيْ فَرْدًا جُمُعَاتِيْ مَأْمُوْمًا لِلّٰهِ تَعَالٰى  
 Ushalli fardha jumu'ati ma'muman lillahi ta'ala.  
 Artinya : "Saya shalat Jumat sebagai makmum karena Allah ta'ala."

**Shalat Jumat wajib bagi :**

- 1) Muslim
- 2) Laki-laki
- 3) Merdeka, baligh dan berakal sehat
- 4) Bebas dari beraneka halangan seperti sakit atau orang yang bertugas menjaga orang sakit parah.

Gambar 7. Materi Shalat Jumat



**SHALAT DHUHA**

**Pengertian Shalat Dhuha**

Shalat Dhuha dilakukan pada waktu Dhuha. Waktu Dhuha adalah waktu menjelang tengah hari. Sejak matahari mulai naik dan hingga menjelang waktu dzuhur. Shalat Dhuha termasuk shalat Sunnah Muakkad menurut sebagian ulama. Shalat Sunnah Muakkad artinya shalat yang sangat dianjurkan untuk didirikan. Shalat Dhuha dikerjakan paling sedikit dua rakaat dan paling banyak 12 rakaat.

**Niat Shalat Dhuha**

أصلي سنة الضحى ركعتين لله تعالى أكبر  
Ushallii sunnatadh dhuhaa rak'ataini lillaahi ta'aalaa.  
Allaahu akbar.

Artinya:  
"Aku niat mengerjakan sholat sunah Dhuha dua rakaat karena Allah Ta'ala. Allah Mahabesar."

Gambar 8. Materi Shalat Dhuha



**SHALAT TAHAJUD**

**Pengertian Shalat Tahajud**

Shalat Tahajud adalah shalat yang didirikan pada malam hari atau malam menjelang pagi / sepertiga malam setelah terjaga dari tidur. Shalat tahajud termasuk Shalat sunnah muakkad yang sangat dianjurkan untuk di dirikan. Shalat tahajud dilakukan paling sedikit dua rakaat dan paling banyak tidak terbatas. Shalat Tahajud diakhiri dengan shalat witir ( shalat dengan bilangan rakaat ganjil)

**Niat Shalat Tahajud**

أصلي سنة التهجد ركعتين لله تعالى  
Ushalli sunnatat tahajjudi rak'ataini lillâhi ta'âlâ.

Artinya, Aku niat mengerjakan shalat sunnah Tahajud dua rakaat karena Allah ta'ala."

Gambar 9. Materi Shalat Tahajud



1. Shalat Jumat bagi muslim laki-laki hukumnya adalah...

- Fardhu Kifayah
- Sunnah
- Sunnah Muaakad
- Fardhu A'in

Gambar 10. Materi Kuis



**Gambar 11. Profil Pengembang**

Hasil Validasi media, materi dan bahasa disajikan dalam tabel seperti berikut.

No	Ahli / Pakar	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	75	60	80%	Baik
2.	Ahli Materi	50	42	84%	Sangat Baik
3.	Ahli Bahasa	40	30	75%	Baik

**Tabel 1. Hasil Validasi**

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa produk articulate storyline yang dibuat termasuk kategori baik sehingga dapat dikatakan bahwa produk tersebut layak digunakan dan di uji coba kepada peserta didik kelas 4 SD dan guru. Setelah melakukan validasi dengan expert, penelitian dilanjutkan pada tahap uji coba yang dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya uji terbatas, uji lebih luas dan uji validitas.

**d. Implementasi (Impelementation)**

Setelah melakukan validasi dengan expert, penelitian dilanjutkan pada tahap uji coba produk yang dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya uji terbatas, uji lebih luas dan uji validitas.

- Uji terbatas

Uji terbatas ini dilakukan di SD negeri 3 Pangkalpinang dengan jumlah 36 peserta didik yang tujuannya untuk menganalisis kelayakan produk sebelum di revisi dengan rata-rata respon presentase peserta didik 88% dan presentase respon guru 90%.

- Uji lebih luas

Uji lebih luas ini dilakukan di dua SD yakni SDN Legok 1 dan SDN Legok 2 dengan jumlah 48 peserta didik yang uji produknya sama dengan uji terbatas. Rata-rata respon presentase peserta didik 91,45% dan presentase respon guru 94%.

- Uji validitas

Uji validitas ini dilakukan di SD negeri 4 Dendang dengan jumlah 10 peserta didik yang produk nya sudah direvisi dengan rata-rata respon peserta didik 96% dan presentase respon guru 98%.

**e. Evaluasi (Evaluation)**

Berdasarkan hasil validasi dan angket respon yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa media articulate storyline layak dalam pembelajaran materi shalat jumat, dhuha dan tahajud

pada kelas 4 Sekolah dasar. Proses pembelajaran yang dilakukan pun berjalan dengan lancar dengan menggunakan media pembelajaran yang diberikan.

#### 4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk articulate storyline dalam pembelajaran materi shalat jumat, dhuha dan tahajud dinyatakan layak digunakan setelah melakukan uji validasi kepada validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dari hasil yang didapatkan yakni validasi media sebesar 80%, ahli materi sebesar 84% dan ahli bahasa sebesar 75%. Penelitian ini juga mendapatkan respon baik dari peserta didik dan guru terhadap produk articulate storyline bahwa produk yang diberikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil uji terbatas peserta didik 88% & guru 90%, hasil uji lebih luas peserta didik 91,45% & guru 94% dan hasil uji validitas peserta didik 96% & guru 98%. Produk yang diberikan pun membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar karena media yang diberikan menarik dan menambah minat peserta didik dalam belajar.

#### Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., & Ramadhina, R. (2023). Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 827. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2090>
- Agustina, R., & Irhasyurna, Y. (2022). *Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP* (Vol. 1, Issue 3).
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). ANALISIS TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). *Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika*. 08(02), 207–213. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP>
- Febrianti, C., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, I., Fariza, D., Asiska, F., Eclasya, F., Lubis, P., Kiki, S., Pane, F., & Pendidikan, J. (2023). *UPAYA GURU MENINGKATKAN MEDIA BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI*. 1(1), 176–182.
- Febrianti, F. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 667–677.
- Firmadani, F. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*.
- Hidayah, N., Es Nafitri, S., Zaky, F., Suryaning, A. F., Mz, A., Guru, P., Dasar, S., Teknologi, S., & Pendidikan, D. (n.d.). *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblom, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*.
- Julia, J., Iswara, P. D., Gunara, S., & Supriyadi, T. (2019). Developing songs for elementary school students with the support of music notation software. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8), 1726–1733. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070811>

- Khozin, K., Haris, A., & Rozza, D. S. (2023). Implementation of Articulate Storyline to Improve Students' Interest in Learning Islamic History Lesson. *Jurnal Tarbiyatuna*, 14(1), 51–62. <https://doi.org/10.31603/tarbiyatuna.v14i1.9018>
- Muammar, & Suhartina. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. <http://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/kuriositas>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pratiwi, S. R., Gandamana, A., Free, I., Manurung, U., Afriadi, P., & Pgsd, P. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Scratch pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu*.
- Sugiyani, Y., Rosalina, V., & Yunan, I. (2014). Perancangan Aplikasi Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Memudahkan Siswa Belajar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal PROSISKO*, 1. <http://www.ilmukomputer.com/>
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>