

## Perancangan Media Pembelajaran Fikih Menggunakan Articulate Storyline 3 Di MTs Swasta Terpadu Guguak

Muhammad Syawaluddin<sup>1</sup>, Supriadi, Liza Efriyanti, Supratman Zakir

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan,  
UIN Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia

---

### Info Articles

### Abstrak

---

#### Keywords:

*Articulate Storyline 3,  
Fiqh, Learning Media*

---

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran Fikih untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Di MTs ST Guguak Randah terkhususnya pada mata pelajaran Fikih kelas 8 ditemukan persoalan bahwa masih kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari media pembelajaran yang dipakai guru hanya sebatas buku paket, LKS, dan juga *Powerpoint* sederhana. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih jauh sehingga dapat memuat video, audio, gambar, animasi dan lain-lain yang dapat membuat pemahaman siswa lebih komprehensif terhadap mata pelajaran Fikih yang mana itu belum tersedia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dan memakai model pengembangannya 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Kemudian penelitian ini juga melalui uji validitas yang mendapatkan skor 0,87, uji praktikalitas yang mendapatkan skor 0,86 dan juga uji efektivitas yang mendapatkan skor 0,80. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk proses pembelajaran.

#### *Abstract*

---

*This research aims to produce a Fiqh learning media to help students understand the material taught by the teacher. At MTs ST Guguak Randah,*

---

*especially in the 8th grade Fiqh subject, the problem was found to be a lack of use of technology in learning. This can be seen from the learning media used by teachers which are limited to textbooks, worksheets and simple Powerpoint. So there is a need for learning media that can be developed further so that it can contain videos, audio, images, animations and so on which can make students' understanding more comprehensive in the subject of Jurisprudence which is not yet available. This research uses the Research and Development (RnD) method and uses the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Then this research also underwent a validity test which got a score of 0.87, a practicality test which got a score of 0.86 and also an effectiveness test which got a score of 0.80. It can be concluded that the learning media that has been designed has met the criteria of being valid, practical and effective for the learning process.*

---

□ Alamat Korespondensi:  
E-mail: [m.svawaluddin46@gmail.com](mailto:m.svawaluddin46@gmail.com)

p-ISSN 2621-9484  
e-ISSN 2620-8415

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah elemen yang sangat krusial pada proses kegiatan pembelajaran. Media ini dapat menjadi alat bantu guru dalam proses kegiatan belajar siswa tentang materi yang kompleks serta mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis. Selain daripada itu, Semangat siswa dalam belajar juga dapat didongkrak dengan menggunakan media pendidikan. dan memotivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih antusias.

Media pembelajaran ialah sebuah alat/bahan bisa di gunakan untuk proses menyampaikan materi oleh guru dan telah menjadi bagian krusial dari proses pembelajaran itu sendiri (Alfarisy et al., 2023). Media pembelajaran bisa juga dikenal sebagai barang – barang yang bisa di bawa ke ruangan belajar guna membantu mendapatkan efektivitas dalam proses belajar (Yuniza et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses Belajar merupakan satu cara agar mencapai tujuan nasional Indonesia (N. L. Sari et al., 2023). Tujuan nasional ini tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat, yang mengatakan bahwa salah satu tujuan pendidikan Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, mutu dan kualitas pendidikan harus di tingkatkan terlebih dahulu. Dari sekian banyak cara untuk meningkatkan kelas dan keunggulan pendidikan adalah melalui penggunaan media pembelajaran (Rosita. dkk, 2021).

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa kepada hal yang di sampaikan agar pemahaman siswa lebih tinggi lagi (P. Sari et al., 2023). Hal-hal yang sering terjadi di dalam kelas tidak menarik minat atau perhatian siswa hal ini sering terjadi karena kurangnya pemahaman guru terhadap tuntutan nya (Wahyuni et al., 2022). Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pengajaran. Secara khusus media pembelajaran punya tiga peranan penting ketika di pakai oleh individu, kelompok kecil, juga kelompok besar. *Pertama*, untuk mendorong minat atau semangat siswa. Media pembelajaran dapat di wujudkan melalui pengalaman bermain, dengan tujuan membangkitkan minat dan mendongkrak siswa untuk melakukan sesuatu. *Kedua*, untuk menyampaikan materi belajar. Media pembelajaran bisa di gunakan untuk menyampaikan materi ke pada siswa. Penyajian informasi ini biasanya bersifat umum dan dapat berperan sebagai garis besar, pembuka, dan latarbelakang pengetahuan. Bentuk penyajiannya mampu berupa hiburan, teater, dan teknik mendorong motivasi. *Ketiga*, untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran ber peran dalam proses pembelajaran, dimana hal yang disampaikan harus melibat kan siswa baik secara psikis mau pun melalui perbuatan konstan (Ansara et al., 2023).

Menurut sumber penelitian yang dilakukan oleh Yulisa Andriani melalui judul “pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang” didapatkan hasil bahwa dari hasil belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran di kategorikan baik. Dari hasil analisis penelitian ini, diketahui bahwa 60% nilai siswa berada dalam kategori baik, 23% dalam kategori cukup, dan 17% dalam kategori kurang (Andriani, 2023).

Media pembelajaran memiliki hubungan erat dengan teknologi pendidikan. Alat yang muncul dari perubahan komunikasi dan dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran selain instruktur, bahan ajar, dan papan tulis disebut sebagai teknologi pendidikan. Komponen yang menjadi teknologi pendidikan meliputi televisi, ponsel, tablet, serta seperangkat keras dan perangkat lunak sebagainya .

Teknologi pendidikan adalah upaya sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi seluruh proses pembelajaran dengan tujuan tertentu, didasarkan pada aspek penelitian yang meneliti tentang proses pembelajaran dan komunikasi. Teknologi ini mengkombinasikan sumber daya manusia dan non-manusia untuk mencapai efektivitas. Saat ini, Media pembelajaran dapat memakai bantuan teknologi terus berkembang lebih cepat dari sebelumnya. Teknologi yang semakin berkembang telah merambah ke dunia media digital, bahkan di Indonesia. (Fameska et al., 2023).

Saat ini, perkembangan teknologi sangat cepat, terutama dengan kecerdasan buatan yang semakin canggih. Dalam konteks platform pembelajaran, terdapat banyak aplikasi itu yang digunakan secara *open source* dan ekonomis di *internet*, yang semuanya dapat membantu guru merancang media pembelajaran dengan mudah, praktis, dan ekonomis. Contoh aplikasi yang dapat digunakan oleh guru antara lain *Canva*, *Powtoon*, *Emaze*, *Prezi*, dan *Articulate Storyline 3*. Penggunaan *Articulate Storyline 3*, misalnya, dapat membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik.

*Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat media presentasi dan komunikasi yang menggabungkan keterampilan teknis dan seni. *Software* ini memungkinkan kolaborasi untuk menciptakan media pembelajaran yang menggugah rasa ingin tahu siswa dan memudahkan guru dalam hal pembuatannya juga mempermudah proses pembelajaran (Anggari et al., 2023).

Menurut Azhar Arsyad, keunggulan dalam merancang media pembelajaran dengan *Articulate Storyline 3* antara lain: 1) Lebih komunikatif karena dapat memasukkan foto, video, dan *animation*. 2) Mudah dalam menambahkan elemen atau bahan ajar serta dapat di ubah sesuka hati. 3) Interaktif, karena pemakai bisa memilah bahan ajar yang diinginkan, menghilangkan beberapa bagian atau membaca informasi yang sama berulang kali sebelumnya menggunakan tombol navigasi (Kamilah & Susanti, 2022).

MTs ST Guguak Randah adalah lembaga pendidikan menengah yang terletak di Jorong Guguak Randah, Nagari Guguak Tabek Sarajo, Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Sekolah ini sudah memiliki berbagai perangkat pendukung pembelajaran, seperti laptop, komputer, dan proyektor. Namun, masih terdapat masalah khususnya belum adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar pada mata pelajaran Fikih, terutama dalam materi Haji dan Umrah.

Materi Haji dan Umrah ialah salah satu pembahasan cukup sulit dalam Fikih, karena ini membahas tentang sesuatu yang jauh di luar negara dan itu perlu di hadirkan dalam ingatan siswa, perhatian siswa dan dalam proses pembelajaran. Materi ini tidak dapat dibahas secara abstrak tetapi harus konkrit dan untuk mengongkritkannya dibutuhkan media pembelajaran. Materi ini termasuk dalam pembahasan yang rumit karena guru menjelaskan sesuatu yang belum ada dalam ingatan siswa, sesuatu yang jauh jaraknya dari Indonesia, memiliki urutan-urutan pelaksanaan yang tidak boleh terbolak-balik, serta memiliki rukun dan syarat yang tidak boleh tertinggal. Sementara pada hasil observasi awal yang peneliti lakukan belum memperlihatkan media pembelajaran Haji dan Umrah yang sama dengan KI dan KD. Sehingga di perlukan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran yang sama dengan KI dan KD dalam mata pelajaran Fikih.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru Fikih di MTs ST Guguak Randah didapatkan hasil bahwa, sejauh ini guru sudah kreatif karena sudah mampu membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi, meskipun terlihat sederhana menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan menggunakan template-template yang di download dari internet. Ketika peneliti menanyakan berkenaan dengan materi Haji dan Umrah maka di peroleh data bahwa guru tersebut mengatakan sebenarnya membutuhkan media pembelajaran yang lebih dari *PowerPoint*. Karena dalam pembelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah itu sebenarnya tidak cukup hanya menggunakan PPT standar saja, tetapi juga perlu di kembangkan lebih jauh sehingga dapat memuat video, audio, gambar, animasi dan lain-lain yang dapat membuat pemahaman siswa lebih komprehensif terhadap materi Haji dan Umrah yang mana itu belum tersedia.

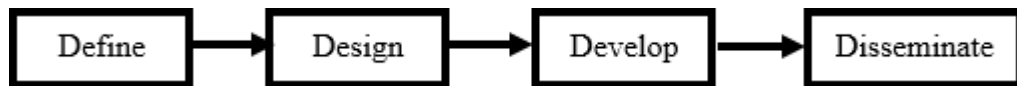
Berdasarkan permasalahan di atas bisa diambil kesimpulan bahwa diperlukannya pengembangan media pembelajaran terbaru agar dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Jadi tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana “Perancangan Media Pembelajaran Fikih Menggunakan *Articulate Storyline 3* Di MTs ST Guguak Randah ”

Secara umum penelitian ini mempunyai tujuan akan merancang media pembelajaran Fikih menggunakan *Articulate Storyline 3* yang praktis, valid dan efektif di Mts ST Guguak Randah kelas VIII semester genap, sehingga dapat mendukung guru

dalam cara mereka mengajar dan mendorong siswa untuk memahami materi pelajaran yang mereka sajikan.

## METODE

Penulis memakai metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dan memakai model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dalam penelitian ini (Krismayana et al., 2022). Model ini di kembangkan oleh Thiagarajan. Adapun keempat tahapan pada model 4D yakni: (Andarsyah & Fadilla, 2020).



**Gambar 1.** Alur dalam model 4D

Penelitian menggunakan model pengembangan 4D pada gambar 1 memiliki penjelasan sebagai berikut:

### 1) Pendefinisian (*Define*)

Menemukan dan mengidentifikasi permasalahan mendasar/awal proses belajar mengajar merupakan analisis pertama dari proyek penelitian pengembangan ini, khususnya pada mata pelajaran Fikih di MTs ST Guguk Randah. Dalam hal ini, penulis mempertimbangkan kurikulum dan permasalahan dunia nyata, sehingga menuntut perlunya solusi yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat.

### 2) Perancangan (*Design*)

Kegiatan tahap ini ialah merancang desain media pembelajaran yang akan di buat sampai didapatkan konsep awal media yang akan dirancang.

### 3) Pengembangan (*Develop*)

Setelah selesai tahap definisi juga tahap perancangan, lanjut lagi penulis akan melanjutkan ketahap pembahasan mendalam mengenai ide yang dikembangkan, yaitu menciptakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Fikih kelas VIII yang telah di revisi dan atas kritikan dan saran oleh validator sesuai bidangnya.

### 4) Penyebaran (*Disseminate*)

Ini adalah tahapan akhir dari proses 4D yang mana tahap ini adalah penyebaran media yang telah siap diciptakan dan diuji.

Penelitian ini juga melalui 3 tahap pengujian yaitu uji validitas untuk mengetahui ke valid an dari media yang dirancang, uji praktikalitas untuk melihat kepraktisan penggunaan media dan uji efektivitas untuk melihat apakah media dapat digunakan dalam pembelajaran ataa tidak.

Pengolahan data hasil uji validitas menggunakan rumus statistik *Aiken's V* yaitu (Damayanti et al., 2022):

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

S : r-lo

lo : nilai angka validitas terendah

C : nilai angka validitas tertinggi

r : nilai ynag diberikan validator

n : jumlah validator

**Tabel 1.** Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

| Persentase | Kriteria    |
|------------|-------------|
| 0,60-1,00  | Valid       |
| <0,60      | Tidak Valid |

Uji praktikalitas dapat dilakukan setelah produk memenuhi kriteria valid pada uji validitas. Pengujian ini berupaya untuk menentukan apakah suatu produk praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Jika produk di nyatakan praktis, berarti produk tersebut gampang dipakai dan tidak rumit (Zakiamani et al., 2020). Pengolahan data hasil uji praktikalias menggunakan rumus *momen kappa* yaitu :

$$K = \frac{P-P_e}{1-P_e}$$

Keterangan:

k : *Moment kappa* yang menunjukkan kepraktisan produk.

p : Proporsi yang terealisasi, di hitung dengan jalan jumlah angka yang diberikan oleh responden dibagi jumlah maksimal.

pe : Proporsi yang tidak terealisasi, di hitung dengan jalan jumlah angka maksimal di kurangi dengan jumlah total yang diberi responden dibagi jumlah maksimal.

**Tabel 2.** Kriteria Penentuan Momen Kappa

| Interval  | Kriteria       |
|-----------|----------------|
| 0,81-1,00 | Sangat Praktis |
| 0,60-0,80 | Praktis        |
| 0,41-0,60 | Sedang         |
| 0,21-0,40 | Rendah         |
| 0,01-0,20 | Sangat Rendah  |
| <0,00     | Tidak Praktis  |

Aspek ketiga dalam menilai kualitas produk pembelajaran adalah efektivitas. Efektivitas media pembelajaran dapat diukur berdasarkan dampak kemampuannya dalam meningkatkan sikap, hasil belajar, dan motivasi siswa setelah menggunakan media tersebut (Oktavia et al., 2023). Pengolahan data hasil uji efektivitas menggunakan rumus statistik R. Hake (G-Score) yaitu :

$$G=(Sf-Si)/(100-Si)$$

Keterangan:

G : G-Score

sf : Score akhir pengujian

si : score awal pengujian

**Tabel 3.** Kriteria Penentuan G-Score

| Indikator           | Kriteria |
|---------------------|----------|
| $(g) \geq 0,70$     | Tinggi   |
| $0,70 > (g) > 0,30$ | Sedang   |
| $(g) \leq 0,30$     | Rendah   |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan produk akhir dari penelitian menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Fikiih kelas VIII untuk pembelajaran pada semester 2 yang meliputi bab Sadaqah, Hibah dan hadiah, bab Haji dan Umrah, serta bab Makanan dan Minuman Halal.

Pada model pengembangan 4D terdapat 4 langkah dalam penyelesaiannya yaitu Tahapan tersebut terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop*

(pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Data akurat yang dikumpulkan pada setiap tahap pengembangan media dapat di lihat di sini:

1) Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, kegiatan meliputi tindakan analisis dan pengumpulan data yang digunakan untuk menentukan kebutuhan produk yang akan dibuat nantinya, sehingga memudahkan penulis dalam mengerjakan/menjalankan setiap langkah dalam model 4D. Adapun langkah – langkah dalam tahap pendefinisian ini adalah sebagai berikut : analisis pertama (*front-end analysis*), analisis konseptual (*concept analysis*), analisis kegiatan (*task analysis*), serta perumusan tujuan pembelajaran.

2) Perancangan (*Design*)

Kegiatan menyusun desain produk yang telah diputuskan pada tahap ini termasuk dalam tahap *define*. Penulis akan merancang gambaran tentang media pembelajaran yang akan dibuat atas dasar kebutuhan siswa. Kemudian dialukan revisi produk atas masukan yang didapat. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yaitu:

a. *Tahap Penyusunan Tes*

Tahap penyusunan ini mencakup segala hal tentang pembuatan kisi-kisi daftar pertanyaan yang akan dibagikan kepada para profesional dan siswa. Dari tahapan ini, akan di hasilkan angket validasi yang menilai kelayakan media yang telah dibuat, yang kemudian akan diberikan kepada para ahli.

b. *Tahap Pemilihan Media*

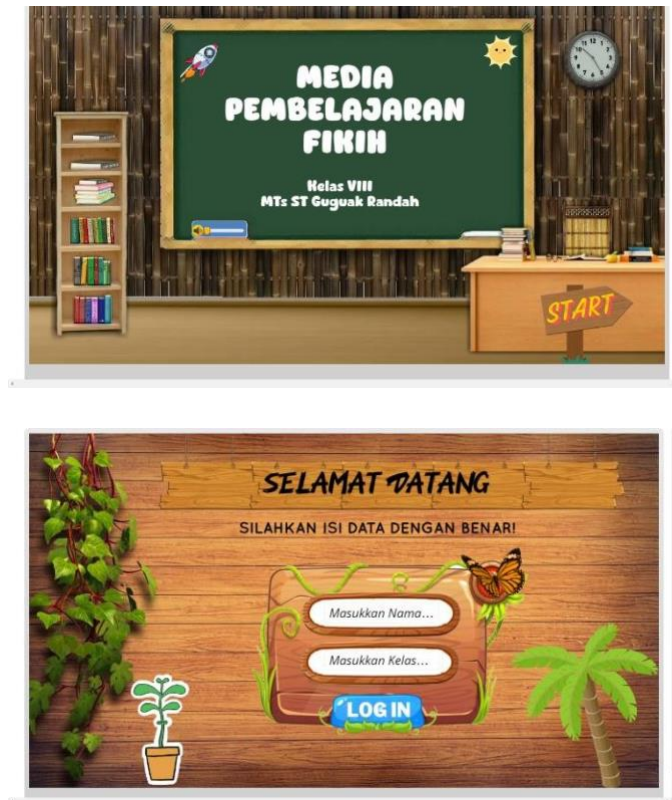
Tahap pemilihan media ini melibatkan pemilihan media pembelajaran yang akan dirancang, yaitu menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk mata pelajaran Fikih. Pemilihan media ini didasarkan pada kemudahannya dalam penggunaan yang tidak memerlukan koneksi *internet*.

c. *Tahap Pemilihan Format*

Dalam tahap pemilihan format ini, penulis memilih aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai alat utama dalam membuat media pembelajaran karena kemudahannya dalam perancangan dan ketersediaan banyak sekali aset gambar yang dapat di gunakan dalam proses perancangan. Selain daripada itu, penulis juga menggunakan aplikasi tambahan seperti *Canva* untuk membantu dalam mengedit foto/media yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran.

*d. Tahap Perancangan*

Tahap ini adalah pembuatan rancangan media pembelajaran yang dilakukan oleh penulis. Perancangan media pembelajaran Fikih menggunakan *Articulate Storyline 3* memiliki rancangan awal sebagai berikut:



**Gambar 2.** Tampilan *Intro* dan Halaman *Login*

Media pembelajaran yang telah dibuat ini memiliki halaman intro dan halaman login, yang berisi kan tentang judul media pembelajaran serta berisikan halaman login untuk siswa. Pada halaman intro terdapat 1 tombol yaitu “Start” yang mana jika di klik maka akan lanjut ke halaman berikutnya yaitu halaman login. Kemudian pada halaman login terdapat 2 form isian yang berguna untuk siswa memasukkan nama dan kelasnya serta tombol “Login” agar dapat pindah kemenu utama. Kalau siswa tidak mengisi nama dan kelasnya maka tidak akan bisa lanjut ke halaman berikutnya.



**Gambar 3.** Tampilan Menu Utama

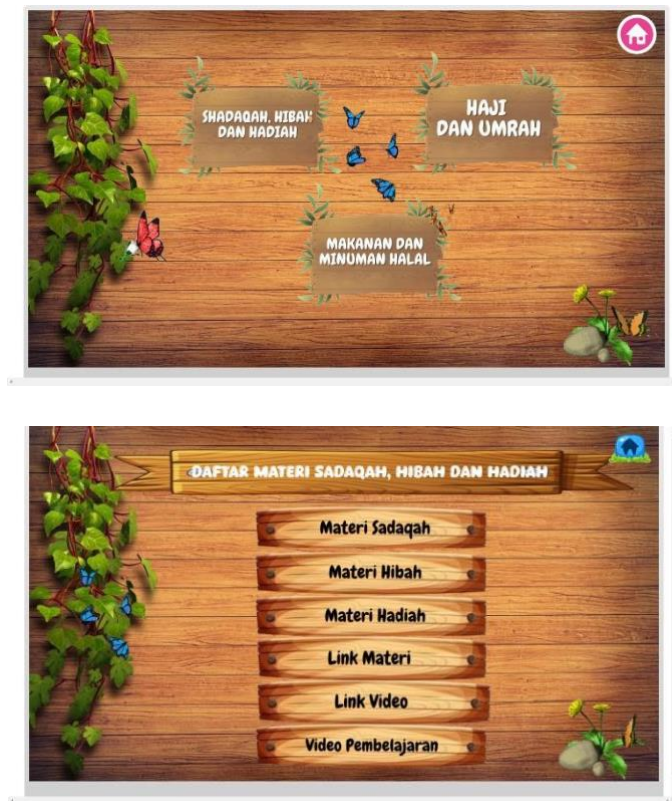
Pada halaman menu utama ada 5 tombol yaitu “Rpp”, “Materi”, “Evaluasi”, “Informasi” dan “Profile”.



**Gambar 4.** Tampilan Menu RPP

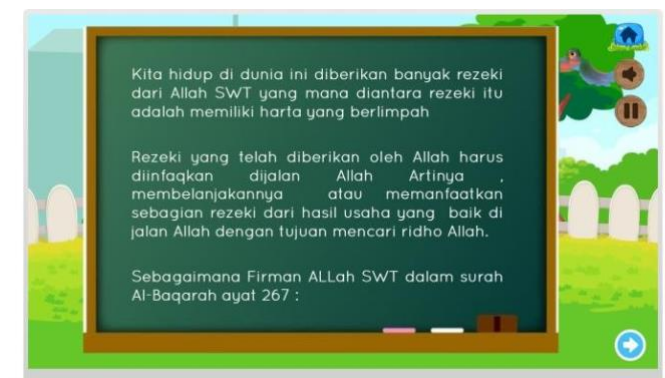
Pada tombol RPP jika di tekan akan masuk ke halaman menu RPP yang mana tersedia 3 tombol, tombol “Home” tombol “KI & KD” dan tombol “tujuan pembelajaran”. Pada halaman menu KII&IKD terdapat halaman tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada tiap halaman terdapat tombol kembali ke menu *Home*. Kemudian pada

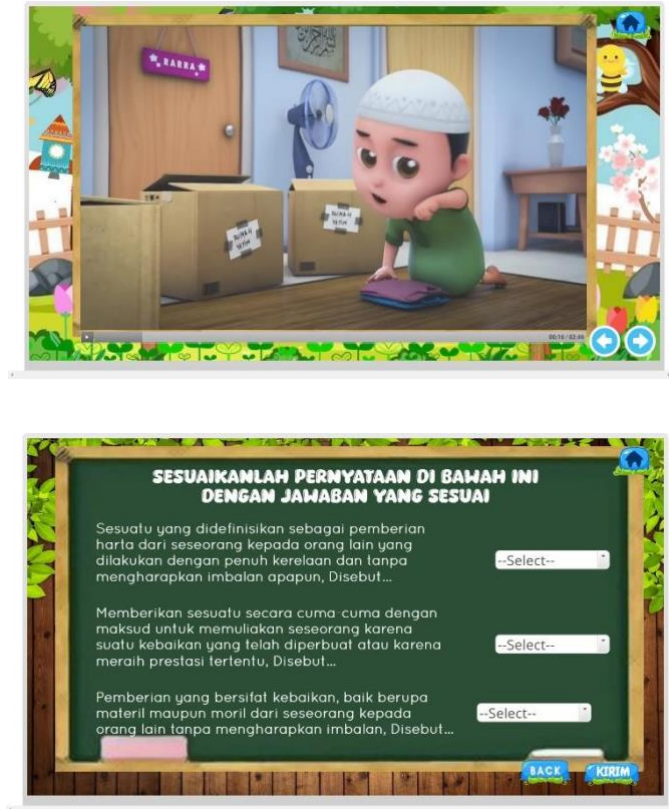
halaman tujuan pembelajaran terdapat tombol ke tujuan spiritual, tujuan sosial, tujuan pengetahuan, tujuan keterampilan dan juga tombol kembali kemenu utama.



**Gambar 5.** Tampilan Menu Materi Dan Menu Submateri

Pada halaman menu materi tersedia 3 bab materi pada mata pelajaran Fikih yaitu Sadaqah, Hibah dan Hadiah, Haji dan Umrah serta Makanan Halal dan Haram. Kemudian jika di klik antara tombol yang tersedia menu maka akan menampilkan halaman submateri dari materi yang dipilih tadi. Dalam halaman materi juga terdapat kuis yang dapat di jawab siswa berdasarkan apa yang telah dipelajari.





**Gambar 6.** Tampilan Halaman Materi, Video Pembelajaran dan Kuis

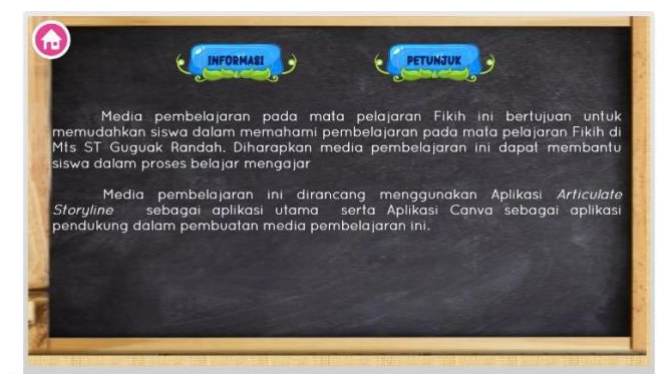
Pada halaman materi terdapat 3 tombol yaitu home yg berguna kembali kemenu submateri, tombol *next* akan kehalaman selanjutnya dan tombol *back* akan kembali kehalaman sebelumnya. Kemudian ada halaman video yang berisikan seputar materi pembelajaran. Di halaman video ini tersedia tombol *play/pause* akan memulai atau menghentikan video, tombol home akan kembali kemenu submateri, tombol *next* akan kehalaman selanjutnya juga ada tombol *back* akan kembali kehalaman sebelumnya.





**Gambar 7.** Tampilan Menu Evaluasi

Pada halaman evaluasi terdapat 3 tombol soal berdasarkan materi yang ada kemudian ada juga tombol *home* untuk kembali ke menu utama. Pada saat mengerjakan soal siswa tidak dapat kembali ke menu home jadi siswa harus menyelesaikan menjawab soal-soal terlebih dahulu agar bisa kembali ke menu home. Pada setiap halaman soal terdapat tombol *next* akan lanjut ke pertanyaan berikutnya juga tombol *back* akan kembali ke pertanyaan sebelumnya. Pada halaman evaluasi ada juga halaman hasil yang mana pada halaman ini terdapat nama siswa, jumlah skor yang didapatkan, KKM (kriteria ketuntasan minimal) serta keterangan apakah siswa lulus atau gagal. Terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, serta dalam halaman hasil juga terdapat tombol *Review Quiz* yang berfungsi untuk melihat kembali soal-soal yang sudah dijawab apakah benar atau salah.





**Gambar 8.** Tampilan Menu Informasi

Pada halaman informasi berisikan tentang perangkat lunak yang dipakai dalam produksi media pembelajaran yakni *Articulate Storyline 3* sebagai aplikasi utama dan juga *canva* sebagai aplikasi pembantu dalam pembuatan media pembelajaran serta terdapat juga petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran yakni tombol untuk kembali kemenu utama, tombol kembali halaman materi, tombol kembali ke slide sebelumnya, tombol untuk kehalaman selanjutnya dan juga tombol *play/pause* untuk memainkan atau menghentikan video pembelajaran.



**Gambar 9.** Tampilan Menu Profile

Pada halaman *Profile* berisikan tentang identitas singkat penulis sebagai pembuat media pembelajaran Fikih menggunakan *Articulate Storyline 3* di Mts ST Guguak Randah pada kelas VIII.

### 3) Pengembangan (*Develop*)

Ada tahap yang disebut pengembangan yaitu dimana sebuah media dikembangkan. Tahap ini meliputi dua langkah: penilaian ahli (*expert appraisal*) disertai dengan perbaikan, serta pengujian pengembangan (*developmental testing*).

a. Uji Validitas Produk

Penulis melakukan uji validitas produk kepada 2 dosen UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan 1 orang guru di Mts ST Guguak Randah. Pengujian aspek desain media kepada ibu Rohaniatul Husna, S.Pd, M.Kom dan mendapatkan rata – rata 0,93. Kemudian pengujian aspek kebahasaan kepada ibu Olyvia Mustyfa, M.Pd dan mendapatkan rata – rata 0,81. Terakhir pengujian aspek materi kepada ibu Mira Husni SHI dan mendapatkan rata – rata 0,87. Selajutnya dari rata – rata yang telah di dapat dimasukkan ke dalam rumus statistik *Aiken's V* dan mendapatkan hasil rata – ratanya senilai **0,87** dan masuk ke dalam kriteria “**Valid**”.

b. Uji Praktikalitas Produk

Pengujian ini dilakukan kepada 3 guru di Mts ST Guguak Randah, Yaitu ibu Mulyani Oktarina S.S selaku kepala sekolah, Ibu Nora S.Pd selaku wakil kurikulum dan Ibu Fitria Dona S.Pd selaku guru. Di dapatkan hasil pengujian dengan rata – rata **0,86** dan masuk dalam kriteria “**sangat praktis**”

c. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas ini diuji agar melihat apakah media yang sudah di rancang efektif dalam proses pembelajaran atau tidak. Pengujian ini dilakukan kepada para siswa di Mts ST Guguak Randah sebanyak 30 orang. Adapun hasil yang di peroleh dari pengujian ini mendapatkan rata – rata **0,80** dan masuk dalam kriteria “**sangat efektif**”

4) Penyebaran (Disseminate)

Langkah terakhir dalam model 4D ini adalah penyebaran media yang telah dibuat kepada guru dan juga para siswa kelas VIII untuk mata pelajaran Fikih di Mts ST Guguak Randah menggunakan *link* yang langsung menuju ke *Google Drive* sehingga dapat dijalankan pada komputer, laptop yang di miliki. Selain itu tahap penyebaran ini juga bisa dilakukan menggunakan *Flashdisk* atau CD guru sehingga memudahkan guru dalam penggunaan media pembelajarannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang telah didapatkan dan dijelaskan pada setiap bab sebelumnya tentang Perancangan Media Pembelajaran Fikih Menggunakan *Articulate Storyline 3* Di MTs ST Guguak Randah. Dapat dihasilkan sebuah media pembelajaran berbasis IT yang sudah melalui tahap pengujian validitas dengan angka pada 0,87, praktikalitas dengan angka pada 0,86 dan efektivitas dengan angka pada 0,80 yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang di rancang telah memenuhi standar valid, praktis dan efektif, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar di MTs ST Guguak Randah pada mata pelajaran fikih untuk kelas VIII.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisy, M. R., Okra, R., Khairuddin, & Derta, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Ampek Angkek Menggunakan Kodular. *JATI*, 7(1), 665–670. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6456>
- Andarsyah, R., & Fadilla, R. (2020). Aplikasi Lelang Online Geographic Information System (WEBGIS) Intelligence PT. Pegadaian (Persero) Menggunakan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(2), 1–7. <https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/868>
- Andriani, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang. In *Griya Journal of Mathematics Education and Application* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.323>
- Anggari, F. R., Zakir, S., Supriadi, & Efriyanti, L. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 28160–28168. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/11313%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/11313/8886>
- Ansara, A. D. P., Okra, R., Efriyantii, L., & Musril, H. A. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Android Menggunakan Software Smart App Creator ( SAC ). *Intellect*, 02(01), 60–76.
- Damayanti, L., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pengenalan perangkat keras komputer. *Ikrath Informatika*., 6(1), 10–19.
- Fameska, E., Okra, R., Supriadi, & Antoni Musril, H. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 657–664. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3201–3213. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Krismayana, Efriyanti, L., Okra, R., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android di SMK Negeri 1 Koto Besar. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.22>
- Oktavia, D. S., Zakir, S., Supriadi, & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VIII Menggunakan Canva Dengan Model Microblogging di SMPN 1 Lubuk Alung. *JATI*, 7(3), 1764–1769.
- Rosita, dkk, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3. *Open Jurnal System*, 15(8), 5029–5036.
- Sari, N. L., Derta, S., Musril, H. A., & Darmawati, G. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Dengan Smart Apps Creator Berbasis Mobile Apps Di MTI Canduang. *Jurnal INTEK*, 06(02), 36–43.
- Sari, P., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di MTsN 6 Agam. *INNOVATIVE*, 3(2), 13382–13391.
- Wahyuni, I. S., Supriadi, Zakir, S., & Iswantir. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan

- Agama Islam Di SMAN 1 Kecamatan Guguak. *COMSERVA*, 1(9), 623–637.
- Yuniza, T., Derta, S., Zakir, S., & Okra, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Aplikasi Powtoon di MA Muhammadiyah Talu. *Juisik*, 3(1), 23–34.
- Zakiamani, A., Zulkarnain, Z., & Maimunah, M. (2020). Validitas dan Praktikalitas Perangkat Pembelajaran Matematika: Studi Pengembangan di SMPN Islam Teknologi Rambah. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(3), 211. <https://doi.org/10.24014/juring.v3i3.10285>