



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 3, 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 3, 2025

Pages : 4119–4137

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif
Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

Khoirun Nisa', Mujiyanto Solichin, Puspa Mia Widiyaningsih

Manajemen Pendidikan Islam, Magister,
Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,
Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum, Jombang, Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i3.3584>

How to Cite this Article

APA : Nisa', K., Solichin, M., & Widiyaningsih, P. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(3), 4119 – 4137. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i3.3584>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



9 773032 710001 9 773032 601002

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

Khoirun Nisa',¹ Mujianto Solichin,² Puspa Mia Widiyaningsih³

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Pesantren Tinggi Darul
Ulum, Jombang, Indonesia^{1,2,3}

*Email Korespondensi: khoirunnissa0910@gmail.com

Diterima: 07-07-2025

| Disetujui: 16-07-2025

| Diterbitkan: 18-07-2025

ABSTRACT

Students of Grade VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito Jombang in the 2025 academic year experienced a decrease in learning enthusiasm and a lack of interest in learning, especially in the SKI subject. This is due to the lack of use of learning media in the classroom. For this reason, researchers developed an interactive multimedia learning media Articulate Storyline 3 with the aim of increasing students' enthusiasm for learning. The research method used in this article is research and development (Research and Development) with data analysis techniques using the Flow Model, and data collection techniques in the form of interviews, observations, questionnaires and tests. The results of this study indicate that the Articulate Storyline 3 learning media is declared effective in learning SKI class VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito. This can be seen from the recapitulation of the average score of media design expert validation of 100%, material expert validation of 100%, and practitioner validation of 100%. Furthermore, the results of the trial usage in trial 1 and trial 2 also proved that the Articulate Storyline 3 learning media can increase students' enthusiasm as evidenced by the results of the N-Gain test on student scores of 0.75. In addition, based on the results of the student response questionnaire analysis, the total average percentage result was 92.96%, which means that the Articulate Storyline 3 learning media is included in the very interesting category.

Keywords: Research and Development, Learning Media, Interactive, Articulate Storyline 3

ABSTRAK

Siswa Kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito Jombang pada tahun pembelajaran 2025 genap mengalami penurunan antusiasme belajar dan kurangnya minat belajar terutama dalam Mata Pelajaran SKI. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas. Untuk itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan tujuan meningkatkan rasa antusiasme belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan teknik analisis data menggunakan *Flow Model*, dan teknik pengumpulan data berupa wawancara (*interview*), pengamatan (*observasi*), angket dan test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini dinyatakan efektif dalam pembelajaran SKI kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi skor rata-rata validasi ahli desain media sebesar 100%, validasi ahli materi sebesar 100%, dan validasi praktisi 100%. Selanjutnya hasil uji coba pemakaian pada uji coba 1 dan uji coba 2 juga membuktikan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan rasa antusiasme siswa yang dibuktikan dari perolehan hasil uji N-Gain terhadap nilai siswa sebesar 0,75. Selain itu, berdasarkan hasil analisis angket respon siswa

mendapatkan hasil total persentase rata-rata 92,96% yang berarti menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* termasuk dalam kategori sangat menarik.

Katakunci: *Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, Interaktif, Articulate Storyline 3*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan zaman saat ini bukan hanya mengharuskan guru untuk memberikan performa terbaik di depan kelas, namun juga menuntut guru untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan salah satunya terdapat di sekolah melalui keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen yaitu guru, peserta didik, metode serta media pembelajaran. Seorang guru memiliki peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik, bukan hanya mengajar tetapi juga mendidik dan menanamkan nilai-nilai positif yang dapat ditiru.

Dalam sebuah proses pembelajaran, guru dituntut untuk pandai dalam memilih dan menyesuaikan media pembelajaran yang akan diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan siswanya. Salah satu tantangan sebagai guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam memilih, mengembangkan, serta memanfaatkan media pembelajaran adalah memotivasi siswa, membangkitkan minat siswa serta rasa ingin tahu siswa pada materi yang akan disajikan oleh guru.

Tujuan utama mempelajari Mata Pelajaran SKI adalah untuk mengetahui dan memahami beragam peristiwa pada masa lampau, terutama tentang sejarah perkembangan peradaban Islam dari zaman Nabi Muhammad saw. hingga masuknya Islam ke Indonesia. Namun realitanya, Mata Pelajaran SKI ini kurang diminati oleh siswa dikarenakan di zaman sekarang ini para generasi muda enggan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam dengan alasan Mata Pelajaran tersebut kurang menarik dan terkesan sangat membosankan ketika mendengar kisah-kisah terdahulu.

Disisi lain, banyak sekali tokoh-tokoh Islam yang sangat berpengaruh penting dalam kemajuan peradaban dunia yang seharusnya kita turut bangga sebagai umat Islam. Jika dilihat dari segi proses pembelajaran, metode mengajar SKI masih sering dianggap monoton dan materi yang disampaikan guru juga masih terkesan kurang bervariasi. Padahal jika guru dan siswa mampu merubah mindset tersebut pasti dapat membawa dampak positif dalam memotivasi minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami SKI.

Dari hasil wawancara yang diperoleh di MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII sudah berjalan cukup baik dengan menggunakan metode ceramah. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan masih kurang maksimal, sehingga peneliti ingin menambah media dalam pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk mengetahui efektivitas media *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran siswa kelas VII di MTs Al Ma'arif Brudu Sumobito terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Ruang lingkup dalam penelitian ini memuat dua variabel yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* dan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Penelitian ini dilakukan untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi "Khulafaurrosyidin Cermin Akhlak Rasulullah", Lokasi penelitian ini bertempat di MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito, Subjek penelitian ini adalah kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito dengan jumlah populasi 36 peserta didik.

Terdapat beberapa persamaan maupun perbedaan antara beberapa artikel terdahulu yang digunakan peneliti dengan artikel yang sekarang. diantaranya meliputi jenjang pendidikan yang diteliti, obyek yang diteliti, mata pelajaran yang diteliti, lokasi penelitian, serta media yang dikembangkan. Meskipun terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dari hasil penelitian terdahulu diatas menunjukkan bahwa

pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan rasa antusiasme belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam artikel ini jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini adalah peserta didik kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito sebanyak 36 peserta didik.

Ada dua jenis sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer yang melibatkan Kepala Sekolah dan juga Guru Mata Pelajaran SKI sebagai sumber informasi utama, dan sumber data sekunder yang diperoleh dari berbagai referensi yang terdapat pada penelitian terdahulu, buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya. Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara: *Interview* (wawancara), *Observasi* (pengamatan), Dokumentasi.

Menurut Endang Mulyatiningsih dalam bukunya dijelaskan ada 5 tahapan model pengembangan ADDIE sebagaimana yang dikembangkan oleh Dick and Carry sebagai berikut: Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahapan tersebut akan dipaparkan dalam bentuk gambar dibawah ini:



Gambar 1.
Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Selanjutnya peneliti menganalisis data dengan menggunakan teknik gabungan, data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan data kualitatif dianalisis menggunakan teknik *flow model* yang terdiri dari tiga tahap yaitu *data reduction* (merangkum), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing* (penarikan kesimpulan). Data-data yang akan dianalisis meliputi data hasil uji validasi media oleh para ahli, data hasil belajar siswa, dan data hasil angket respon siswa.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan pengelompokan data sesuai dengan jenis datanya menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menganalisis data dari uji validasi para ahli, uji coba produk, dan hasil respon angket siswa. Adapun rumus perhitungan nilai rata-rata ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Penilaian

$\sum xi$ = Jumlah Skor tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Sedangkan angket untuk validator para ahli dan angket respon siswa, data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan cara mengelompokkan menjadi empat interval dengan kriteria penilaian sebagai berikut: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju.

Berdasarkan kriteria tersebut diatas, media *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor minimal 60% dari seluruh unsur yang terdapat dalam lembar angket penelitian, baik lembar uji validasi oleh ahli media, materi, maupun praktisi, lembar pretest dan posttest siswa, serta lembar angket respon siswa.

Bagian pendahuluan berisi: latar belakang, tinjauan literatur singkat tentang penelitian-penelitian sebelumnya mengenai topik tersebut (harus ada referensi sebuah jurnal yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir), perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, rumusan permasalahan dan hipotesis (jika ada), dan tujuan penelitian.

METODE PENELITIAN

Dalam artikel ini jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini adalah peserta didik kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito sebanyak 36 peserta didik.

Ada dua jenis sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer yang melibatkan Kepala Sekolah dan juga Guru Mata Pelajaran SKI sebagai sumber informasi utama, dan sumber data sekunder yang diperoleh dari berbagai referensi yang terdapat pada penelitian terdahulu, buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya. Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara: *Interview* (wawancara), *Observasi* (pengamatan), Dokumentasi.

Menurut Endang Mulyatiningsih dalam bukunya dijelaskan ada 5 tahapan model pengembangan ADDIE sebagaimana yang dikembangkan oleh Dick and Carry sebagai berikut: Tahap Analisis (*Analysis*),

Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahapan tersebut akan dipaparkan dalam bentuk gambar dibawah ini:



Gambar 1.
Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Selanjutnya peneliti menganalisis data dengan menggunakan teknik gabungan, data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan data kualitatif dianalisis menggunakan teknik *flow model* yang terdiri dari tiga tahap yaitu *data reduction* (merangkum), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing* (penarikan kesimpulan). Data-data yang akan dianalisis meliputi data hasil uji validasi media oleh para ahli, data hasil belajar siswa, dan data hasil angket respon siswa.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan pengelompokan data sesuai dengan jenis datanya menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menganalisis data dari uji validasi para ahli, uji coba produk, dan hasil respon angket siswa. Adapun rumus perhitungan nilai rata-rata ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Penilaian

$\sum xi$ = Jumlah Skor tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Tabel 1.
Persentase Tingkat Kevalidan Media

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100%	Sangat valid, sangat menarik (tidak revisi)
60-79%	Cukup valid, cukup menarik (tidak revisi)
40-59%	Kurang valid, kurang menarik (revisi)
0-39%	Tidak valid, tidak menarik (revisi)

Sedangkan angket untuk validator para ahli dan angket respon siswa, data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan cara mengelompokkan menjadi empat interval, adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.
Skala Penilaian

Simbol/Jawaban	Keterangan	Skala Penilaian
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

Berdasarkan kriteria tersebut diatas, media *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor minimal 60% dari seluruh unsur yang terdapat dalam lembar angket penelitian, baik lembar uji validasi oleh ahli media, materi, maupun praktisi, lembar pretest dan posttest siswa, serta lembar angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Gagne & Reiser menyatakan: “*instructional media are the physical means by which an instructional message is communication*” (media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran).

Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda menyatakan bahwa: “*Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the 3 term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning*” (“Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran”).

Adapun Arief S. Sadiman juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, minat, serta menarik perhatian siswa hingga terjadilah proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di kelas, media sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain pemilihan media pembelajaran yang mudah dijangkau guru juga harus memilih media pembelajaran yang menyenangkan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara dalam menjembatani proses seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih memudahkan siswa untuk memahami isi materi, selain itu media pembelajaran juga dapat menstimulasi perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar secara lebih efektif dan efisien.

Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Konsep media pembelajaran memiliki dua unsur penting yang saling menunjang satu sama lain, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Menurut Saprudin multimedia adalah perpaduan antara beberapa input atau output yang dapat berupa animasi, video, teks, grafik, gambar, suara, maupun musik.

Multimedia dalam konteks komputer, adalah pemanfaatan komputer yang memungkinkan pengguna (*user*) dalam berkreasi, berinteraksi, maupun berkomunikasi dengan menggunakan peralatan (*tools*) untuk mengembangkan dan memadukan teks, gambar, grafik, video, audio, serta animasi. Multimedia interaktif termasuk salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, dan didukung dengan berbagai macam *software* maupun *website-online* yang beragam fungsi dan bahkan bisa diakses secara gratis. Hal ini sangat dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan dan mengkreasi pembuatan media multimedia interaktif dengan lebih bebas tentunya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didiknya.

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif secara garis besar dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan materi kepada peserta didik ke dalam format yang lebih efektif dan efisien agar dapat digunakan pengguna (*user*) untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif ini akan diuraikan sebagai berikut: Media pembelajaran multimedia interaktif dapat mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, Memberikan siswa kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, Mempermudah siswa dalam menyerap dan mengingat materi dengan baik dalam proses pembelajaran, Siswa mendapatkan pengalaman nyata dan bebas dalam mengakses media pembelajaran, Media pembelajaran multimedia interaktif ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Karakteristik utama pada media pembelajaran interaktif adalah siswa tidak hanya menyimak penyajian materi oleh guru, tetapi siswa juga dilibatkan untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media sebagai sumber belajar. Jika terdapat materi ataupun konsep yang belum dipahami, siswa dapat mengulang-ulang informasi

yang disajikan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajari.

Articulate Storyline 3 (Alur Cerita Versi 3)

Pengertian Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 adalah salah satu perangkat lunak (*software*) yang dapat dimanfaatkan untuk membuat, menciptakan, dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sebagaimana yang diungkapkan Rivers bahwa *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang diproduksi dan dikembangkan oleh *Global Incorporation* untuk memproduksi media pembelajaran. *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk membuat media dengan konten berupa gabungan dari teks, gambar grafik, suara, animasi, dan video. Sejalan dengan penelitian Safira menyatakan bahwa media *Articulate Storyline* yang menarik dan jelas dapat membantu pemahaman materi peserta did. Menurut Nugroho & Arrosyad media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

Articulate Storyline 3 sangat mudah dipelajari bagi pemula, terutama bagi guru yang sudah memiliki kemampuan dasar dalam membuat dan mendesain media dengan *Microsoft PowerPoint*. Hal ini karena beberapa fitur memiliki sedikit kemiripan dengan fitur yang ada dalam *Microsoft PowerPoint*. *Articulate Storyline 3* memiliki berbagai fitur *interface* (antarmuka) yang sederhana sehingga mudah dioperasikan dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif, Selain itu *software* ini dilengkapi dengan fitur untuk menambahkan fungsi *trigger* (pemicu) tanpa membutuhkan pengkodean/pemrograman yang rumit.

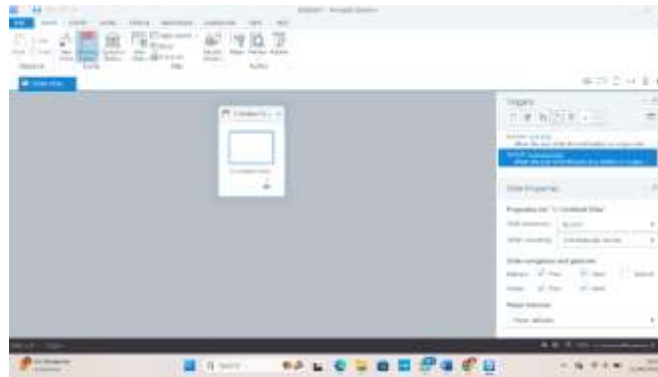
Output (keluaran) yang dapat dihasilkan dari *software Articulate Storyline* juga beragam, termasuk format untuk iOS, Android, dan PC. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat dipublikasikan dalam bentuk aplikasi, web, dan kode QR yang dapat diakses atau dioperasikan pengguna melalui perangkat telepon pintar (*smartphone*) maupun laptop.

Articulate Storyline 3 memiliki beberapa bagian utama yang harus diketahui dan dipahami pengguna dengan tujuan untuk mempermudah pengoperasian *Articulate Storyline 3* selama proses pembuatan media pembelajaran. *Articulate Storyline 3* memiliki 3 bagian utama yang terdiri dari halaman awal, halaman utama, dan lembar kerja seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikut:

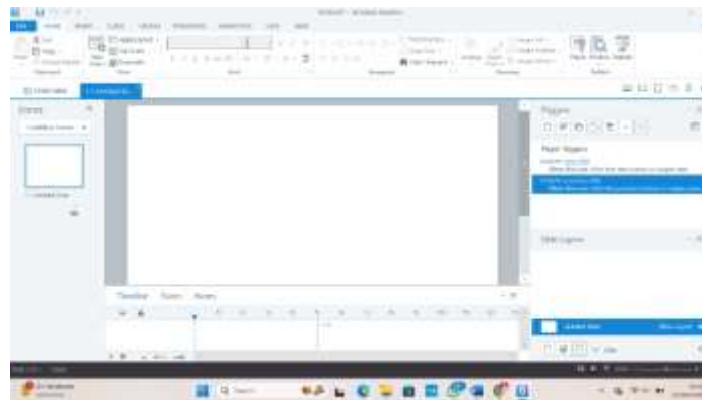


Gambar 2.

Tampilan *Software* (perangkat lunak) *Articulate Storyline 3*



Gambar 3.
Tampilan Halaman Utama Articulate Storyline 3



Gambar 4.
Tampilan Lembar Kerja Utama Articulate Storyline 3

Fitur-fitur dalam Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 memiliki berbagai fungsi yang terdapat pada beragam fitur yang tersedia. *Articulate Storyline 3* memiliki 4 fungsi utama yang sangat menarik dan dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran interaktif, diantaranya sebagai berikut: Fitur *Articulate Storyline engage* yaitu merupakan fitur yang memiliki fungsi untuk mendesain media interaktif, Fitur *Quiz maker* merupakan fitur *Articulate Storyline 3* yang digunakan untuk merancang pertanyaan dan aktivitas interaktif seperti pilihan ganda, menjodohkan, benar dan salah, serta masih banyak lagi, Fitur *Articulate Storyline 3* presenter yaitu untuk mengkolaborasikan hasil dari fitur *Articulate Storyline engage* dan *quiz maker*, Fitur *Articulate Storyline 3 Video Encoder* memiliki fungsi yang dapat digunakan oleh pengguna untuk membuang dan mengambil bagian yang diperlukan saja pada sebuah video atau rekaman suara, pengguna juga dapat mengatur tingkat suara dari sebuah rekaman suara atau video secara langsung.

Kelebihan dan Kelemahan Articulate Storyline 3

Menurut Yahya mengemukakan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut: *Articulate Storyline 3* tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau *script* dalam pembuatannya, Seluruh perintah atau kontrol animasi dapat dilakukan dengan menu *trigger* atau tombol navigasi sehingga dapat memudahkan pengguna dalam membuat media pembelajaran interaktif, *Smart Brainware* yang sederhana, Mudah dalam pemublikasian, sehingga dapat dipublish secara online maupun offline, dapat disesuaikan formatnya dalam bentuk *CD*, *Word Processing*, laman Personal, dan LMS sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selain itu kelebihan dari media *Articulate Storyline* adalah mekanisme pembuatannya terbilang mudah, sebab fungsi item pembuatannya sama dengan *PowerPoint*. Di samping itu media *Articulate Storyline* juga dapat membuat kuis-kuis evaluasi dengan berbagai jenis format yang diinginkan pengguna. Media yang dihasilkan dapat berupa audio, video dan berbagai file dapat di-*import* atau dimasukkan ke dalam aplikasi.

Mengutip data dari situs resmi *Articulate Storyline*, perangkat lunak ini juga tidak luput dari kelemahan, salah satunya terletak pada harga lisensi yang cukup mahal. Berdasarkan data yang didapat dari situs resmi *Articulate Storyline*, dengan asumsi 1 dollar AS adalah Rp. 14.539, mencapai US \$ 1.398.00, dan harga lisensi paket *software Articulate Storyline 3* mencapai Rp. 20,326 Juta. Bagi perorangan, harga tersebut tentunya bukan harga yang terjangkau. Namun kabarnya, di Indonesia kini *Articulate* menawarkan diskon akademik sejumlah 50% untuk institusi pendidikan.

Urgensi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu Mata Pelajaran yang termasuk dalam rumpun Pendidikan Agama Islam. Pada pendidikan formal, Mata Pelajaran SKI diajarkan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA). Mata Pelajaran SKI merupakan keilmuan yang mempelajari sebuah peristiwa atau kejadian yang terjadi pada waktu lampau, yang memiliki bukti berupa peninggalan sebuah karya, ciptaan, ide, dan karsa umat Muslim yang berdasarkan oleh ajaran dan nilai Islam. Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya berfokus pada fakta, kronologi, dan pengetahuan dasar, namun juga meliputi faktor akidah, akhlak, etika, politik, dan sosial-keagamaan. Ditinjau dari segi akidah atau spiritual, SKI sangat berperan dalam menjaga dan menguatkan keimanan siswa, yang berdampak pada bertambahnya keimanan mereka kepada Allah dan Rasulnya serta meyakini keagungan Islam.

Keberadaan sejarah sendiri adalah suatu bagian penting dalam proses kehidupan. Dengan adanya sejarah, seseorang bisa mengambil sesuatu yang baik dari sebuah cuplikan kejadian di masa lampau, dan bisa meminimalisir atau menghindari hal-hal buruk yang pernah terjadi supaya tidak terulang kembali. Oleh karena itu, seseorang yang memahami sejarah akan lebih mudah dalam memahami jalan kehidupannya.

Dalam SKI di madrasah tidak hanya berisi tentang kisah tentang para Nabi, sahabat, dan para raja-raja, tetapi juga terdapat para tokoh ulama dan filsuf. Pada mata pelajaran SKI juga memunculkan konteks sosial sehingga dapat melengkapi pemahaman peserta didik. Dengan demikian SKI tidak hanya berisi tentang sejarah (*transfer of knowledge*), namun juga berisi tentang pendidikan nilai (*value education*) yang berasal dari contoh sifat teladan para Nabi, sahabat, dan para alim ulama terdahulu.

Mata Pelajaran SKI ini sangat penting dan memiliki peran sentral dalam upaya penanaman maupun pengembangan nilai moral atau karakter siswa. Mata Pelajaran SKI memuat kisah-kisah tentang tokoh-

tokoh besar Islam yang sangat berpengaruh dengan perkembangan Islam pada masanya, dengan berbagai pencapaiannya serta akhlak dan budi pekerti yang dapat menjadi teladan bagi para siswa di zaman sekarang ini. Karena Mata Pelajaran SKI ini tidak hanya berisikan materi sejarah-sejarah umat Islam terdahulu, namun juga tersisip nilai moral yang dapat dipetik dari kisah Nabi Muhammad Saw, Khulafaur Rasyidin, maupun tokoh-tokoh besar Islam lainnya.

Adapun maksud dari mempelajari SKI adalah ditujukan untuk memberikan motivasi, membimbing, mengarahkan, pemahaman, mengembangkan kemampuan dasar, serta menghayati sejarah dan isi yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadist, yang diharapkan dapat diwujudkan dalam perilaku kegiatan positif sehari-hari.

Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3

Berdasarkan hasil wawancara pra observasi dengan Kepala Sekolah MTs Al-Ma'arif Brudu peneliti menemukan potensi dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 karena dalam wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi tentang minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, yang merupakan hal baru bagi siswa dalam pembelajaran SKI yang sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran sama sekali. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 ini dapat meningkatkan rasa antusiasme belajar siswa terutama dalam pembelajaran Mata Pelajaran SKI.

Berdasarkan potensi dan masalah yang telah ditemukan dari hasil wawancara pra observasi, maka peneliti dapat mengembangkan rancangan awal dari media pembelajaran interaktif ini dalam beberapa tahapan yaitu dengan Perancangan *Flowchart (bagan alir)* terlebih dahulu dengan tujuan agar lebih memudahkan peneliti untuk merancang alur navigasi antar slide satu dengan slide lainnya secara terstruktur serta menghindari kebingungan atau pengulangan saat sudah memasuki tahap pembuatan media pembelajaran Articulate Storyline 3, ditahap selanjutnya peneliti mulai untuk pengumpulan bahan material dari mulai membuat desain terlebih dahulu untuk setiap slide sesuai gambaran rancangan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Peneliti juga memanfaatkan situs *website Pinterest* untuk mencari bahan-bahan material berupa tombol navigasi yang akan digunakan dan termasuk bagian penting dari media pembelajaran multimedia interaktif yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu, peneliti juga menyusun prosedur penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 agar ketika diimplementasikan siswa tidak kebingungan dalam penggunaannya.

Sesudah penyusunan media Articulate Storyline 3 selesai, selanjutnya adalah proses publish dengan menghosting menjadikan *html5* dengan bantuan beberapa situs agar menjadi link yang akhirnya bisa diubah menjadi kode QR dan dapat diakses oleh semua pengguna. Hasil *output* dari media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa kode QR maupun link yang dapat diakses melalui perangkat apapun. Adapun berikut adalah kode QR yang dapat di scan siswa untuk membawa ke situs *link* media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 5.

Kode QR Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Validasi Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Validasi media pembelajaran dalam penelitian ini melibatkan tiga validator yang ahli dalam bidangnya, diantaranya meliputi validator ahli desain media, validator ahli materi, dan validator praktisi. Selanjutnya rekapitulasi dan perhitungan hasil validasi dari para ahli akan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1.

Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase rata-rata
1.	Ahli Desain Media	32	32	100%
2.	Ahli Materi	28	28	100%
3.	Praktisi (Guru Mata Pelajaran SKI)	24	24	100%
Total Skor Gabungan		84	84	100%
Tingkat Validasi				Sangat Valid

(Sumber data dokumentasi pribadi peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil perhitungan skor total dari lembar validasi media yang telah diisi oleh ketiga validator yaitu ahli desain media, ahli materi, dan praktisi, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memperoleh persentase rata-rata sebesar 100% dan dinyatakan “sangat valid”. Hasil perhitungan skor total tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi seluruh aspek penilaian baik dari segi tampilan atau desain media, adanya unsur interaktif pengguna, kesesuaian isi materi yang dimuat, kesesuaian penggunaan bahasa, dan lain sebagainya sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak digunakan uji coba dengan sedikit revisi akhir sesuai saran yang diberikan oleh para validator.

Hasil Uji Coba 1

Peneliti melakukan *observasi* (pengamatan) pada aktivitas siswa di kelas untuk mengetahui adanya perubahan peningkatan antusiasme atau tidak dalam pelaksanaan pembelajaran pra uji coba dan uji coba 1 pada kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada Uji Coba 1, diperoleh hasil mencapai 78,13% yang termasuk dalam kategori valid.

Selanjutnya peneliti akan menyajikan data dalam bentuk tabel rekapitulasi hasil pre-test dan post-test beserta perhitungan Uji N-Gain untuk mengukur skala peningkatan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2.

Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba 1

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	
		Pre-test	Post-test
.	APP	40	60
.	AFR	40	66,67
.	FAS	53,34	73,34
.	HDR	53,34	73,34
.	MJS	33,34	60
.	MPF	33,34	73,34
.	MROP	26,67	60
.	MAR	46,67	66,67
.	MES	53,34	73,34
0.	P	46,67	73,34
1.	PK	26,67	60
2.	QA	40	66,67
3.	RAP	20	73,34
4.	RSA	33,34	66,67
5.	PDJ	33,34	60
6.	MHA	53,34	80
7.	KDW	33,34	66,67
8.	LNA	40	60
9.	AG	53,34	73,34
0.	AH	40	80
1.	ANF	40	73,34
2.	AJ	53,34	73,34
3.	DAAR	40	73,34
4.	FA	46,67	66,67
5.	LNS	40	73,34
6.	MAF	20	73,34
7.	MRA	26,67	73,34
8.	MYBV	33,34	60
9.	PNR	20	60

0.	RFF	40	60
1.	SAB	40	73,34
2.	VF	53,34	80
3.	YAM	53,34	60
4.	ZAZ	46,67	73,34
5.	PDJA	33,34	60
6.	AAA	60	73,34
Jumlah		1.446,79	2.473,46
Nilai Rata-Rata		40,19	68,71

(Sumber data pribadi peneliti, 2025)

$$N\text{-}33\text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-}Gain = \frac{2.473,46 - 1.446,79}{3.600 - 1.446,79}$$

$$N\text{-}Gain = \frac{1.026,67}{2.153,21} = 0,477$$

Berdasarkan Uji N-Gain dapat disimpulkan bahwa peningkatan atau perbandingan antara nilai pre-test dan post-test pada uji coba 1 menghasilkan skor akhir sebesar 0,477 yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito pada Mata Pelajaran SKI materi Khulafaurrasyidin dinyatakan sedang sehingga masih diperlukan tahap Uji Coba 2 untuk mencapai hasil yang diharapkan peneliti, yakni $g > 0.7$

Selanjutnya, dapat disimpulkan hasil dari tahap Uji Coba 1 bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* masih harus ditingkatkan lagi pada tahap uji coba selanjutnya.

Hasil Uji Coba 2

Dikarenakan dalam uji coba 1 siswa masih kurang mencapai hasil yang diharapkan, maka dilaksanakan lah uji coba 2. Materi yang disampaikan sama dengan uji coba tahap 1, yang membedakan adalah para siswa mengakses media pembelajaran dengan menggunakan smartphone/handphone dengan harapan adanya peningkatan hasil akhir dari uji coba sebelumnya. Pada Uji Coba 2 ini peneliti juga melakukan *observasi* (pengamatan) terhadap aktivitas siswa untuk mengetahui perbandingan apakah ada perubahan atau peningkatan dari hasil observasi pada uji coba sebelumnya dengan pelaksanaan uji coba yang ke-2. Hasil observasi aktivitas siswa pada Uji Coba 2, diperoleh hasil mencapai 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan terdapat perubahan/peningkatan ketika proses uji coba berlangsung.

Untuk hasil lebih lengkapnya terkait peningkatan hasil belajar siswa antara pre-test dan post-test, peneliti akan menyajikan data dalam bentuk rekapitulasi hasil pre-test dan post-test beserta perhitungan Uji N-Gain untuk mengukur skala peningkatan hasil belajar.

Tabel 3.
Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba 2

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	
		Pre-test	Post-test
1.	APP	40	80
2.	AFR	40	86,67
3.	FAS	40	80
4.	HDR	53,34	93,34
5.	MJS	40	86,67
6.	MPR	40	80
7.	MROP	46,67	80
8.	MAR	40	80
9.	MES	46,67	86,67
10.	P	46,67	93,34
11.	PK	40	73,34
12.	QA	40	80
13.	RAP	46,67	80
14.	RSA	46,67	86,67
15.	PDJ	33,34	80
16.	MHA	60	100
17.	KDW	46,67	73,34
18.	LNA	33,34	80
19.	AG	40	86,67
20.	AH	53,34	100
21.	ANF	46,67	100
22.	AJ	46,67	86,67
23.	DAAR	46,67	100
24.	FA	40	86,67
25.	LNS	40	93,34
26.	MAF	40	86,67
27.	MRA	40	80
28.	MYBV	40	73,34
29.	PNR	40	80
30.	RFF	33,34	80
31.	SAB	46,67	80
32.	VF	53,34	100
33.	YAM	40	80
34.	ZAA	46,67	100
35.	PDJA	40	80

36.	AAA	60	93,34
Jumlah		1.573,41	3.086,74
Nilai Rata-Rata		43,71	85,75

(Sumber data pribadi peneliti, 2025)

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{3.086,74 - 1.573,41}{3.600 - 1.573,41}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{1.513,33}{2.026,59} = 0,75$$

Hasil uji N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan dinyatakan tinggi dengan perolehan skor akhir 0,75 membuktikan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan peneliti sangat memiliki peran yang positif dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito terutama dalam Mata Pelajaran SKI.

Hasil Analisis Angket Respon Siswa

Setelah peneliti mengetahui dan mendapatkan nilai hasil belajar siswa yang meningkat dari perbandingan antara Uji Coba 1 dan 2, selanjutnya peneliti memberikan angket respon kepada siswa untuk mengetahui seberapa rasa antusiasme siswa dan termotivasi untuk belajar dengan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Berdasarkan analisis angket respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memperoleh jumlah persentase sebesar 92,96% dan dapat dinyatakan “sangat menarik”. Berdasarkan hasil skor setiap butir pernyataan yang dimuat dalam angket respon siswa, penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini terbukti sangat berpengaruh dalam meningkatkan rasa antusiasme siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito terutama dalam Mata Pelajaran SKI.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran SKI di MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito, maka peneliti dapat membuat kesimpulan sebagai berikut. Hasil akhir dari pengembangan media ini berupa kode QR serta link yang sudah disederhanakan, aksesibilitas dan fleksibilitas media *Articulate Storyline 3* ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama memiliki akses dan tersambung dengan koneksi internet. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan kebutuhan mereka dalam aktivitas pembelajaran. Prosedur pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* ini menggunakan aplikasi/software *Articulate Storyline 3* sebagai software utama.

Hasil pengembangan media *Articulate Storyline 3* ini dinyatakan sangat valid dan sangat efektif oleh para ahli. Hal ini dibuktikan oleh hasil validasi ahli desain media 100%, ahli materi 100%, dan Guru Mata Pelajaran SKI selaku validator praktisi 100%. Berdasarkan hasil rekapitulasi skor perhitungan ketiga validator tersebut media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinyatakan “sangat valid”.

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sangat berperan positif dalam pembelajaran SKI kelas VII MTs Al-Ma'arif Brudu Sumobito. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata hasil post-test uji coba 1 sebesar 68,71%, dan post-test

uji coba 2 sebesar 85,75%. Selain itu, hasil uji coba pemakaian pada uji coba 1 dan uji coba 2 juga membuktikan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dari perolehan hasil uji N-Gain terhadap nilai siswa sebesar 0,75.

Hasil analisis angket respon siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,96% dan dapat dinyatakan “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berhasil untuk meningkatkan rasa antusiasme siswa kelas VII Mata Pelajaran SKI terutama pada materi Khulafaurasyidin.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. 2020. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Amrulloh. 2024. *Wawancara*. Jombang. 21 November.
- Arifin, M. 2014. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asiah, Siti. Antiyah Dwiningsih, Afif Nur Laili, Ali Muhsin. 2024. “Pengembangan Media Kotak Numerasi (Korasi) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”. JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam. hal 68-88.
- Beetlestone, Florence. 2013. *Creative Learning*, (Terj.) Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- D. Safira, A. dkk. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar”. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan. hal. 237–253.
- F. Nugroho, dan Arrosyad M. I. 2021. “Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline For Students”. International Journal of Elementary Education. hal. 575–579.
- Gagne, Robert M. & Robert A. Reiser. 1983. *Selecting Media for Instruction*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Gayatri, Askardiya Mirza. dan Septiana Ika Ningtyas, 2017. “Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Kejuruan”, Research and Development Journal Of Education. hal. 88-100.
- Hasunah, Umi. Desember 2017. Implementasi Metode Umumi Dalam Pembelajaran Alquran Pada Santri Di Pondok Pesantren Salafiyah Al-Mahfudz Seblak Jombang”. Jurnal Pendidikan Islam UNIPDU. hal. 160-172.
- Karo-Karo S, Isran Rasyid dan Rohani. 2018. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”. AXIOM: Jurnal Pendidikan & Matematika. hal. 91-96.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munawir, Lu’lu’ul Mukaromah, Muhammad Rizky Firmansyah, 2023. “Urgensi Nilai Moderasi Beragama Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Ibtidaiyah (MI)”. Fikrah: Journal of Islamic Education. hal. 195-208.
- Mutaqin, Imam. Galuh Tisna Widiati, Suharmani. 2022. “Implementasi Media Kantong Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah”. JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam. hal. 48-71.
- Nurjanah, Eka. Puspa Mia Widiyaningsih, Iftitakhur Rohmah. 2023. “Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tanjunganom Diwek Jombang”. JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam. hal. 53-81.

- Rivers. David. 2015. *Up and Running with Articulate Storyline 2*, https://books.google.co.id/books/about/Learning_Articulate_Storyline_2.html?id=DHxKzQEACAAJ&redir_esc=y
- Rohman, Miftahur. 2022. "Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Pengembangan Karakter Siswa". Hikmah: Journal of Islamic Studies. hal. 130-144.
- S, Saprudin dkk. 2020. "Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global)". Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat. hal. 63-70.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, Sharon E. dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Solichin, Mujiyanto. Moh. Yahya Ashari, Mukhlisin, Siti Asiah, Puspa Mia Widianingsih, Bakri, Sifauro Rosidah. 2022. "Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif di Madrasah Aliyah". Jurnal Pendidikan Islam. hal. 108-125.
- Tabrani, Ahmad dkk. 2023. *Modul SKI 1 Pendidikan Profesi Guru*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- W. Saputra dan Purnama B. E. 2015. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Computer". Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi. hal. 60-67.
- Yahya, R., Ummah, S.K. dan Effendi. 2020. Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped classroom Bercirikan Mini-project. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education). hal. 78-91.