Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia
Volume 5, Nomor 1, Tahun 2026, Halaman 150 – 155
https://jpion.org/index.php/jpi
E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Iman Kepada Hari Akhir di SD Negeri 85 Kendari

Ryan Hardi Saputra[1)], Alfiah Fajriani[2)], Darman[3)]

[1,2,3)]Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari

Email : ryanhardisaputra999@gmail.com@gmail.com
alfiah.fajriani@umkendari.ac.id
darman@umkendari.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif yang efektif dan menarik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya materi Iman kepada Hari Akhir di SD Negeri 85 Kendari, serta mengetahui kelayakan penggunaannya terhadap peningkatan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3, implementasi di kelas VA SD Negeri 85 Kendari, serta evaluasi melalui uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai "sangat layak" oleh para ahli dan siswa dengan skor tinggi pada aspek materi, desain visual, serta interaktivitas. Media ini berhasil memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep kiamat kecil dan kiamat besar melalui tampilan visual, audio, animasi, serta latihan soal yang interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Iman kepada Hari Akhir, serta dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

***Kata kunci**: Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Iman Kepada Hari Akhir, Articulate Storyline 3, Model ADDIE*

Abstract

This study aims to design effective and engaging interactive learning media for the Islamic Religious Education and Character Building subject, specifically on the topic of Faith in the Day of Judgment at SD Negeri 85 Kendari, and to determine its feasibility in enhancing students' understanding. The research utilized the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), encompassing the stages of needs analysis, media design, development using the Articulate Storyline 3 application, implementation in Class VA of SD Negeri 85 Kendari, and evaluation through feasibility testing by content experts, media experts, and students. Validation results indicated that the developed interactive learning media was rated "highly feasible" by both experts and students, achieving high scores in terms of content, visual design, and interactivity. The media effectively facilitated students' understanding of the concepts of minor and major doomsday through visual displays, audio, animations, and interactive exercises. The interactive learning media based on Articulate Storyline 3 proved effective in increasing student engagement and comprehension of the topic of Faith in the Day of Judgment and can serve as an innovative alternative for teachers in implementing technology-based learning.

***Keywords**: Interactive Learning Media, Islamic Religious Education, Faith in the Day of Judgment, Articulate Storyline 3, ADDIE Model.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada era teknologi menuntut guru mampu memanfaatkan media digital agar materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Iman kepada Hari Akhir, siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep abstrak seperti kiamat kecil dan kiamat besar. Di SD Negeri 85 Kendari, guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks sehingga siswa tidak

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

mendapatkan gambaran visual yang membantu pemahaman. Kurangnya media interaktif membuat proses pembelajaran kurang menarik dan motivasi belajar siswa rendah.
Temuan ini sejalan dengan Zabir (2018) yang menegaskan bahwa teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, teori media interaktif menyatakan bahwa visualisasi, kontrol navigasi, dan umpan balik langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Teknologi pendidikan memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang interaktif, visual, dan kontekstual (Harahap & Napitupulu, 2023). Media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi abstrak (Mahfudzah et al., 2018). Oleh karena itu, diperlukan inovasi melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Articulate Storyline 3 yang mampu menghadirkan audio, animasi, tombol navigasi, dan latihan soal.

Dalam hal peningkatan mutu pendidik, guru memainkan peran penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas. Perencanaan pembelajaran merupakan tugas guru dan dosen, sebagaimana tercantum dalam Pasal 20 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran (Afrianti & Musril, 2021).

Berdasarkan observasi pada 5 Februari 2025, siswa kelas VA SD Negeri 85 Kendari mengalami kesulitan memahami contoh tanda-tanda kiamat karena tidak tersaji secara visual. Maka diperlukan media interaktif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan merancang media pembelajaran interaktif pada materi Iman kepada Hari Akhir serta menguji kelayakannya.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ADDIE digunakan dalam penelitian semacam ini. Media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan berbagai model penelitian. Model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, adalah salah satunya (Rachma dkk., 2023). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap:

1. **Analisis**
   Menganalisis kebutuhan guru dan siswa, karakteristik peserta didik, serta kesenjangan antara pembelajaran konvensional dan kebutuhan visualisasi materi.

2. **Desain**
   Menyusun rancangan media, struktur materi, storyboard, tampilan halaman, navigasi, serta rancangan evaluasi.

3. **Pengembangan**
   Membuat media menggunakan Articulate Storyline 3, dengan dukungan desain visual dari Canva dan Freepik. Media berisi audio ayat Al-Qur'an, video, gambar, animasi, serta 10 soal pilihan ganda.

4. **Implementasi**
   Media diuji coba pada siswa kelas VA SD Negeri 85 Kendari.

5. **Evaluasi**
   Meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada siswa menggunakan angket skala Likert.

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

Sumber: (Sari, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

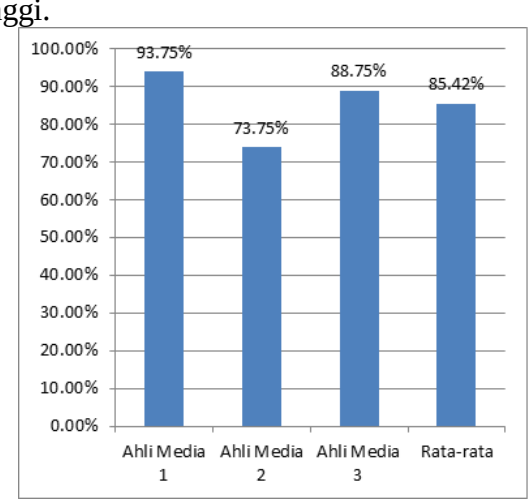
A. Penyajian dan Analisis Data

Media pembelajaran interaktif berhasil dikembangkan sesuai rancangan desain. Halaman utama terdiri dari menu materi, audio, animasi, dan kuis. Lima submateri disajikan dengan visualisasi yang menarik untuk membantu siswa memahami konsep kiamat kecil dan kiamat besar.

Data penelitian disajikan dalam bentuk numerik yang mencakup hasil validasi ahli dan respons siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, uji validasi media oleh dua dosen Universitas Muhammadiyah Kendari dan satu dosen STMIK Bina Bangsa Kendari untuk menilai kualitas tampilan dan interaktivitas media. Kedua, validasi materi oleh tiga guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri 85 Kendari untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum. Ketiga, uji coba lapangan melalui angket siswa kelas V guna mengetahui respon mereka terhadap media. Ketiga tahap ini bertujuan memastikan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian "sangat layak" pada aspek tampilan visual, kejelasan navigasi, interaktivitas, kesesuaian warna, dan kualitas audio-visual. Skor rata-rata berada pada kategori sangat tinggi.

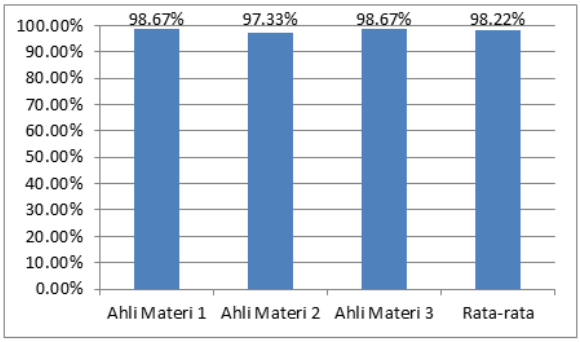


Gambar 1. Hasil Validasi Ahi Media

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi menilai media "sangat layak" dengan keunggulan pada kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan penyampaian konsep Hari Akhir, serta kebermanfaatan media bagi siswa SD.

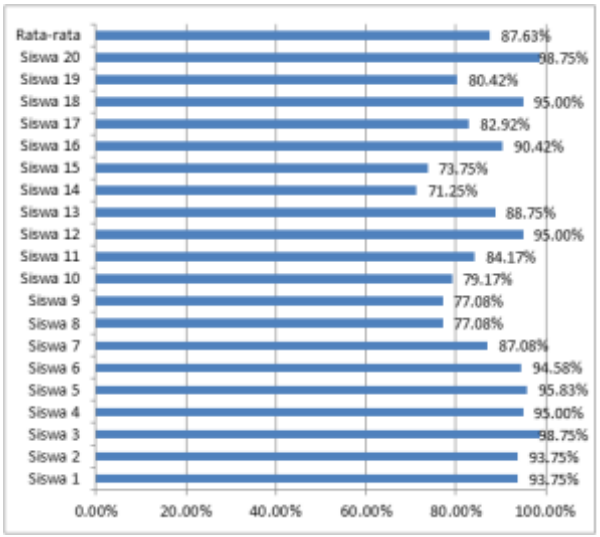
E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

3. Hasil Uji Coba Siswa

Siswa menunjukkan respon positif dengan skor kelayakan sangat baik. Mereka lebih mudah memahami materi, lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, dan mampu menjawab kuis interaktif secara mandiri.



Gambar 3. Hasil Uji Coba Siswa

4. Pembahasan

Media interaktif terbukti membantu memvisualisasikan konsep abstrak tentang Hari Akhir. Hal ini sesuai dengan teori bahwa media interaktif mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, dan pemahaman siswa. Kesesuaian antara desain media dan kebutuhan siswa SD terbukti efektif mendukung pembelajaran PAI.

B. Revisi Produk Pengembangan

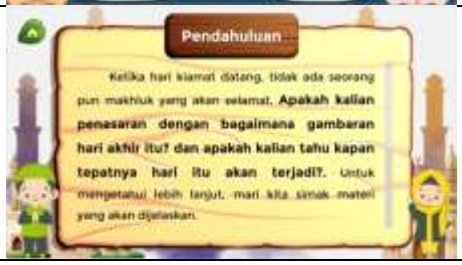
No	Revisi	Subjek Validator	Sebelum	Sesudah
1	Tombol keluar ke halaman login	Ahli Media 1		

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

2	Konsistensi penulisan yang sesuai dengan EYD	Ahli Media 1		
3	Penambahan tombol navgasi kembali pada menu evaluasi	Ahli Media 2		
4	Perhatikan panduan warna agar isi media dapat terfokuskan	Ahli Media 3		

Tabe 1. Revisi Produk Pengembangan

C. Kajian Produk Akhir

No	Tampilan	Pembahasan
1		Tampilan awal media pembelajaran interaktif berupa halaman login yang mengharuskan siswa memasukkan nama sebelum melanjutkan, dengan tujuan memberikan kesan personal dan mencatat identitas pengguna.
2		Setelah login, siswa diarahkan ke halaman beranda yang menampilkan empat menu utama, yaitu Tujuan Pembelajaran, Pendahuluan, Materi, dan Evaluasi, dengan desain bernuansa Islami serta karakter kartun yang menyapa siswa secara personal untuk menciptakan kesan ramah dan interaktif.
3		Pada halaman Pendahuluan, siswa disajikan penjelasan awal tentang topik Hari Akhir dengan bahasa komunikatif dan pertanyaan pemantik, didukung desain visual bernuansa Islami dan karakter anak-anak yang menciptakan suasana belajar menarik dan menyenangkan.

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

4		Halaman Tujuan Pembelajaran menampilkan lima capaian utama pembelajaran terkait keimanan terhadap hari akhir, disajikan dengan desain visual menarik dan karakter anak-anak untuk meningkatkan motivasi serta minat siswa.
5		Halaman Materi menyajikan lima subtopik utama tentang Hari Akhir yang ditampilkan dalam bentuk ikon visual menarik, sehingga memudahkan siswa belajar secara terstruktur dan mandiri.
6		Halaman Evaluasi memuat petunjuk pengerjaan sepuluh soal pilihan ganda, dilengkapi ilustrasi guru yang menyapa siswa secara personal serta tombol *Mulai* yang jelas untuk memudahkan siswa memulai evaluasi.

Tabel 2. Kajian Produk Akhir

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi Iman kepada Hari Akhir berhasil dirancang dan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media, maupun siswa. Media ini membantu siswa memahami konsep kiamat kecil dan kiamat besar melalui visualisasi, animasi, audio, dan kuis interaktif. Pengembangan media ini efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran PAI di sekolah dasar.

REFERENSI

Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, *6*(2), 2–7. https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471

Harahap, S., & Napitupulu, Z. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Indonesia: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, *8*(2), 9–17. https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/162%0Ahttps://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/download/162/118

Mahfudzah, F., K, A. H., & Tanjung, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran agama islam siswa sd. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, *5*(2).

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554

Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102. http://eprints.umsida.ac.id/432/

Zabir, A. (2018). Pengaruh pemanfaatan teknologi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Universitas Negeri Makassar*, *1*(1), 1–10.