

**PENGGUNAAN MIPA (MEDIA INTERAKTIF PETUALANGAN ALI) BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE 3 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI UNTUK  
MATERI DAKWAH DI SD KELAS 6**

**Ani Nur Aeni**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

**Khairunnisa**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[khairunnisaazhra@upi.edu](mailto:khairunnisaazhra@upi.edu)

**Liza Rahma Lestari**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[lizarahl15@upi.edu](mailto:lizarahl15@upi.edu)

**Raisya Ramadhina**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[raisyaramadhina12@upi.edu](mailto:raisyaramadhina12@upi.edu)

**Abstrak**

Pembelajaran PAI terdapat cakupan materi mengenai sejarah yaitu kisah Keteladanan Rasulullah Saw dan sahabatnya. Salah satunya yaitu kisah perjuangan dakwah Nabi Yahya a.s. Dakwah diartikan sebagai proses mendidik siswa dengan berdasarkan nilai ke-Islaman yang dilakukan guru kepada siswa di sekolah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan serta menarik bagi peserta didik di SDN Panyingkiran III. Tantangan besar bagi seorang guru untuk membuat peserta didik antusias ketika penyampaian materi pembelajaran, terkhusus kisah perjuangan dakwah Nabi Yahya a.s. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan produk guna membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas 6 SDN Panyingkiran III. Pengembangan produk yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini menghasilkan rancangan media interaktif yakni MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali). Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) atau bisa disebut juga desain dan pengembangan sebagai alat untuk menyampaikan materi khususnya mengenai dakwah dalam pembelajaran kelas 6 di Sekolah Dasar. Teknik pengolahan data yang peneliti gunakan adalah kualitatif. Data diperoleh berdasarkan hasil pengamatan saat uji coba. Dari hasil analisis data pengembangan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) ini menunjukkan kelayakan pada hasil akhir evaluasi formatif dan hasil angket validasi kelayakan produk. Hasil validasi dilakukan dengan cara meminta validasi dari ahli media. Selanjutnya setelah melakukan validasi oleh ahli, peneliti melakukan uji coba produk terhadap 38 siswa dan dihasilkan semua siswa mendapatkan nilai yang maksimal.

Kata kunci : Dakwah, Media, D&D, MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali)

**Abstract**

PAI learning includes material covering history, namely the story of the exemplary Prophet Muhammad and his friends. One of them is the story of the missionary struggle of the Prophet Yahya a.s. Da'wah is defined as the process of educating students based on Islamic values by teachers to students at school. This research is motivated by the unavailability of interactive learning media that can make it easier and interesting for students at SDN Panyingkiran III. A big challenge for a teacher is to make students enthusiastic when delivering learning material, especially the story of the struggle for the preaching of the Prophet Yahya a.s. Based on these problems, the researcher developed a product to assist teachers in delivering learning material in grade 6 at SDN Panyingkiran III. The product development that has been

*carried out in this study resulted in an interactive media design, namely MIPA (Ali's Adventure Interactive Media). This research uses the Design and Development (D&D) model or it can also be called design and development as a tool for conveying material, especially regarding da'wah in grade 6 learning in elementary schools. The data processing technique that the researcher uses is qualitative. The data was obtained based on the results of observations during trials. From the results of data analysis on the development of MIPA (Ali's Adventure Interactive Media) this shows the feasibility of the final formative evaluation results and the results of the product feasibility validation questionnaire. The validation results are carried out by asking for validation from media experts. Furthermore, after validating by experts, researchers conducted product trials on 38 students and it resulted in all students getting maximum scores. Keywords: Da'wah, Media, D&D, MIPA (Ali's Adventure Interactive Media)*

## PENDAHULUAN

Menurut UU No.20 tahun 2003 Pasal 3, tujuan pendidikan nasional berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selama ini PAI hanya bersifat teoretis/pemikiran ajaran agama yang membuat siswa bosan, subjeknya hanya tentang menghafal ayat-ayat Alquran tanpa menemukan artinya kedalaman materi yang disampaikan. PAI sangatlah penting untuk siswa, kemudian cara penyampaian materi juga dalam pembelajaran dibuat menggembirakan dan menginspirasi siswa.<sup>1</sup> Pada pembelajaran PAI terdapat cakupan materi mengenai sejarah yaitu kisah Keteladanan Rasulullah Saw dan sahabatnya. Salah satunya yaitu kisah perjuangan dakwah Nabi Yahya a.s., Dakwah diartikan sebagai proses mendidik siswa dengan berdasarkan nilai ke-Islaman yang dilakukan guru kepada siswa di sekolah. Dakwah merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengajak dan memengaruhi orang lain menuju kebaikan.<sup>2</sup> Mengenalkan dakwah kepada siswa membutuhkan kesabaran dan penyesuaian antara perkembangan motorik maupun kognitif siswa dengan perkembangan zaman.<sup>3</sup> Namun, pada kenyataannya menjadi tantangan besar bagi seorang guru untuk membuat peserta didik antusias ketika penyampaian materi pembelajaran, terkhusus kisah perjuangan dakwah Nabi Yahya a.s. Pembelajaran yang disajikan harus menyenangkan, menarik, dan menggembirakan, serta media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

---

<sup>1</sup> Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. 11*, 1835–1852.

<sup>2</sup> Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721.

<sup>3</sup> Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal At-Tsiqah*, 7(1), 1–17.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dengan judul penelitiannya yaitu Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Yang mana penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bahwa keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang turut berkontribusi dalam mempengaruhi atau menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru saat ini adalah menentukan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar agar siswa dapat belajar lebih giat sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal.<sup>4</sup>

Pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>5</sup> Media pembelajaran interaktif dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>6</sup>

Articulate Storyline adalah software pembuat presentasi yang bekerja mirip dengan Microsoft Power Point. Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang mengintegrasikan teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk membuat presentasi yang menarik secara visual dan audio. Perbedaannya terletak pada kemampuan software yang mudah digunakan seperti timeline, video, foto, karakter, dan lain-lain. Articulate Storyline adalah alat pembuat multimedia yang memungkinkan seorang pendidik untuk mengembangkan aplikasi multimedia interaktif yang mencakup teks, foto, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi. Perangkat lunak ini memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan kreativitas mereka ke tingkat yang lebih tinggi.<sup>7</sup>

Karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Software Articulate Storyline 3. Melalui sarana ini, yaitu perpaduan antara media visual dan audio yang biasa kita sebut multimedia, menjadi sarana

---

<sup>4</sup> Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>

<sup>5</sup> Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>

<sup>6</sup> Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme*. 11, 1835–1852

<sup>7</sup> Gymnastiar, A., Nur A'fiani, N., Ramadhan, N. B., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas Vi Sd. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1241–1248. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-qalam>

penyampaian materi pembelajaran di sekolah dasar yang lebih menarik dan berkesan untuk siswa.<sup>8</sup>

QR Code adalah image berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya. QR Code merupakan evolusi dari kode batang (barcode). Barcode merupakan sebuah simbol penandaan objek nyata yang terbuat dari pola batang-batang berwarna hitam dan putih agar mudah untuk dikenali oleh komputer.<sup>9</sup>

Berdasarkan hal itu penulis membuat sebuah produk MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) dengan hasil akhir berupa kartu *QR code*, yang diharapkan dapat menambah antusias peserta didik dalam meneladani Kisah Nabi Yahya a.s. dalam berdakwah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) atau bisa disebut juga desain dan pengembangan. Model penelitian D&D dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang sistematis dalam hal desain pengembangan maupun evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan landasan pengembangan yang bersifat empiris dalam pembuatan produk juga alat instruksional dan non instruksional dengan model baru yang disempurnakan. Berdasarkan pendapat tersebut secara singkat penelitian yang mengembangkan suatu produk. Sama halnya dengan model penelitian lain, model D&D memiliki beberapa sistematis yang dilakukan dari awal sampai akhir penelitian.<sup>10</sup> Terdapat 5 tahapan dalam model ini yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.<sup>11</sup>

Peneliti menggunakan metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan para ahli, yang nantinya akan menghasilkan validitas atau evaluasi terhadap produk yang telah peneliti kembangkan yaitu media interaktif. Dengan adanya produk tersebut, diharapkan dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan menggembirakan, serta media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, khususnya mengenai materi dakwah.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.

<sup>9</sup> Wijaya, A., & Gunawan, A. (2016). *Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android Adiguna Wijaya 1*, A. Gunawan 2) *Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri 1*, Manajemen Informatika, AMIK BSI Sukabumi 2). 4(1), 16–21.

<sup>10</sup> Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>

<sup>11</sup> Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>

<sup>12</sup> Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar SDN Panyingkiran III yang beralamat di Jl. Panyingkiran No. 59, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang Prov. Jawa Barat. Penelitian dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, yaitu observasi dan uji coba sekaligus evaluasi produk. Adapun subjek yang menjadi sasaran pada penelitian produk MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) ini yaitu siswa sekolah dasar kelas VI.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan instrumen validasi. Dalam pembuatan Media Interaktif ini peneliti menggunakan aplikasi Canva, *Pinterest*, *Articulate Storyline 3*, *Youtube*, *Whatsapp*, dan *QR Code Generator*. untuk membuat desain & animasi. Media interaktif ini dapat diakses melalui aplikasi Firefox dengan cara scan QR code. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengembangkan sebuah produk yang berupa perangkat lunak. Desain dan pengembangan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) dengan menggunakan metode *Design and Development (D&D)* bertujuan untuk mendeskripsikan desain dan pengembangan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) sebagai alat untuk menyampaikan materi mengenai dakwah dalam pembelajaran kelas 6 di Sekolah Dasar. Prosedur pengembangan media interaktif melalui model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memberikan *framework* sebagai gambaran untuk memberikan proses dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran secara sistematis agar menghasilkan produk yang berguna untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, efektif dan efisien. MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) ini menjadi sebuah wadah untuk mendakwahkan nilai-nilai kebaikan, penanaman karakter, dari kisah Teladan Nabi Yahya a.s yang diharapkan dapat tertanam karakter yang tertancap pada siswa SD.

### ***Tahap Analisis (Analyze)***

Pada penelitian ini diidentifikasi bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa kelas VI SD Negeri Panyingkiran III. Diketahui bahwa siswa belajar tentang dakwah hanya belajar mengenai kisah Nabi melalui penjelasan langsung dari guru atau melalui buku yang hanya tampilannya monoton sehingga membuat siswa merasa bosan dan malas untuk mempelajarinya. Oleh karena itu diperlukan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran interaktif yang menyenangkan, menarik, dan menggembirakan, serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI SD Negeri Panyingkiran III, beliau mengatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) belum pernah digunakan di SD tersebut. Hal itu dapat menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Karena pembelajaran hanya terbatas pada penjelasan langsung oleh guru atau melalui buku yang tersedia. Dengan adanya penelitian ini diharapkan produk yang dibuat bisa menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Maka dari itu peneliti mendesain sebuah produk digital berupa Media Interaktif yaitu MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*.

### ***Tahap Desain (Design)***

Dengan menggunakan media pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam handphone dapat memberikan suasana belajar baru bagi siswa sehingga dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan bahan ajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar. Berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti mata pelajaran PAI kelas 6, peneliti mengambil salah satu contoh kisah teladan perjuangan dakwah Nabi Yahya a.s. yang bersumber dari youtube. Penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan hal tersebut peneliti menganalisis desain dan produk yang dibuat agar siswa interaktif dengan guru dan menyenangkan pada saat pembelajaran berlangsung maka, peneliti menentukan judul yakni “MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali)”. Pada tahap selanjutnya peneliti merancang isi yang akan dibuat, mulai dari pengertian dakwah, contoh dakwah dalam kehidupan sehari-hari, dan kisah teladan nabi Yahya a.s dalam berdakwah. Desain yang di konsep adalah petualangan seorang tokoh yang bernama Ali. Maka, setiap halaman yang akan didesain tentu saja harus mempertimbangkan atau memperhatikan setiap unsur atau elemen seolah siswa ikut berpetualang bersama tokoh Ali yakni dengan menambahkan elemen hutan, penggunaan warna hijau, gurun, istana kerajaan Arab, peta petualangan, dan harta karun.

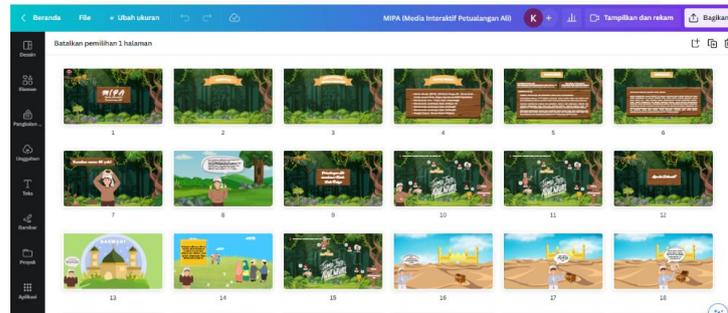
### ***Tahap Pengembangan (Development)***

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Peneliti menggunakan beberapa *software* sebagai alat bantu dalam pembuatan produk, diantaranya yakni Canva, *Pinterest*, *Articulate Storyline 3*, Youtube, *Whatsapp*, dan *QR Code Generator*. Selanjutnya melakukan produksi atau penggabungan seluruh bahan sesuai dengan bahan, materi sehingga menjadi media interaktif yang utuh.

Tahap desain produk yang dimulai dari membuat konsep di kertas yang kemudian dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva. Tahap desain slide di Canva berisi teks, gambar

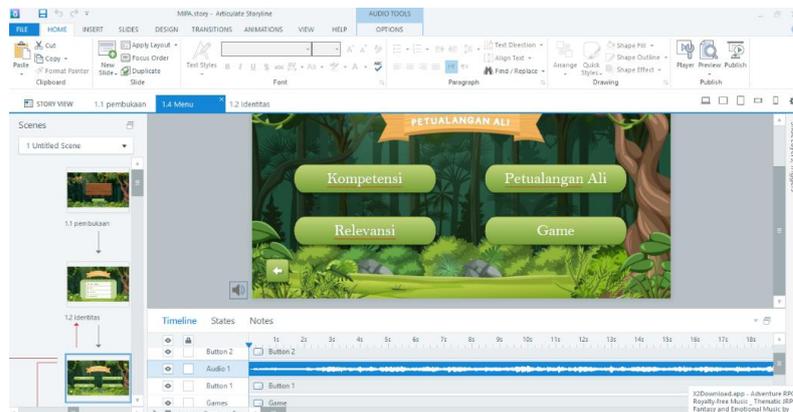
Ani Nur Aeni, Khairunnisa, Liza Rahma Lestari, Raisya Ramadhina: Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6

animasi tokoh Ali, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, *background*, animasi, audio sebagai pengisi suara tokoh.



Gambar 1 Membuat desain di aplikasi Canva

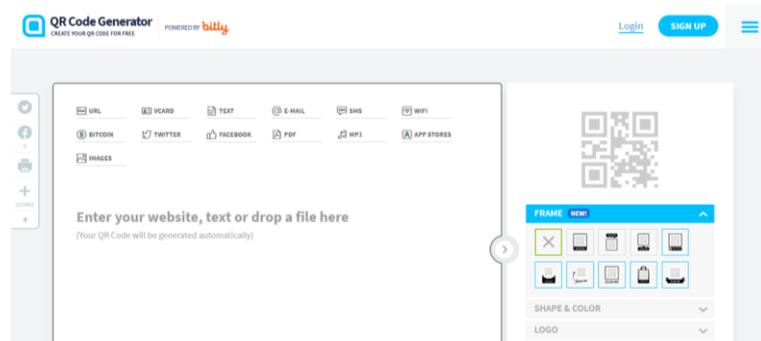
Tahap selanjutnya, mengembangkan desain yang sudah selesai di Canva dialihkan ke aplikasi *Articulate Storyline 3*. Proses edit pada *Articulate Storyline 3* dimulai dari memasukkan desain dari Canva lalu memberi *trigger* (tombol) untuk mengarahkan tombol tersebut kepada halaman yang diinginkan seperti tombol selanjutnya, tombol sebelumnya, tombol mulai, tombol jeda dan tombol *home*. Selanjutnya rekaman suara tokoh Ali tidak diubah menjadi suara yang lain, dan di masukkan pada setiap halaman yang berisi teks materi ke aplikasi *Articulate Storyline 3* pada menu *add sound*. Untuk memberikan kesan petualangan, peneliti memberikan *background* yang mendukung.



Gambar 3 input *background*, rekaman suara sebagai pengisi suara tokoh

Setelah proses edit selesai, MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) di simpan dalam bentuk *link*. Untuk memudahkan akses produk, *link* diubah menjadi sebuah *QR Code* dalam *website QR Code Generator*.

Ani Nur Aeni, Khairunnisa, Liza Rahma Lestari, Raisya Ramadhina: Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6



Gambar 3 website QR Code Generator

Desain MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) dibuat dalam bentuk kartu QR Code yang dapat di Scan QR Code melalui aplikasi Firefox.



Gambar 5 dan 6 kartu QR dan langkah-langkah penggunaan

### **Tahap Implementasi (Implementation)**

Peneliti melaksanakan uji coba produk pada tanggal 11 Maret 2023 di SDN Panyingkiran III terhadap siswa kelas VI, dengan jumlah siswa 38 orang. Siswa diarahkan untuk melihat media yang ditampilkan melalui proyektor yang sekolah sediakan. Siswa memperhatikan penjelasan dengan baik dan bersemangat ketika belajar. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui produk yang telah dirancang, peneliti melakukan evaluasi formatif menggunakan metode *game* dengan media *Wordwall* sebagai alat evaluasi formatif. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dikarenakan tidak semua siswa memiliki kuota internet.

**Tabel 1 Hasil Evaluasi Formatif**

Peringkat	Nama	Skor
1	Hore	845
2	Sifa, Ica, Al, Bintang, Kayla	845
3	Pelangi	845
4	Bagus	845
5	Dilal, Ardi, Ramdan	843
6	Gifar, Koko, Ade	842
7	Semanagat	695
8	Iky, Adit, Aziz, Kafa	644
9	Hebat	643
10	Cemara	643

Berdasarkan data diatas hasil evaluasi formatif dari beberapa kelompok yang dilakukan oleh 38 siswa, menunjukkan hasil yang maksimal dan dapat disimpulkan bahwa produk MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) yang diajarkan pada siswa kelas 6 dapat memberikan respon yang positif bagi siswa dan diterima baik oleh siswa.

#### ***Tahap Evaluasi (Evaluation)***

Tahap evaluasi ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dialami ketika proses uji coba dan mengevaluasi kesesuaian produk MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) dengan materi yang digunakan pada saat pembelajaran. Setelah melakukan uji coba, peneliti menemukan kendala pada saat uji coba.

Kendala yang diaami peneliti Ketika proses uji coba yaitu volume pada suara tokoh Ali tidak merata, sehingga menyebabkan siswa kurang focus dan menerka-nerka kisah Nabi Yahya a.s. Hal tersebut dapat terbantu dengan adanya teks yang sudah tersedia dalam setiap halaman yang menceritakan kisah Nabi Yahya a.s.

Untuk mengevaluasi kesesuaian dengan materi yang digunakan pada saat pembelajaran, dilakukan dengan pengisian lembar validasi terkait kelayakan produk mengenai media, materi, yang terdapat pada kartu *QR Code* yang dapat di scan. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada ahli, yaitu guru PAI SDN Panyingkiran III. Berikut ini jawaban validator terhadap aplikasi MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) :

**Tabel 2 Jawaban Validator  
terhadap produk MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali)**

Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Media Interaktif yang digunakan dapat berfungsi dengan baik ?	√	
	Apakah Media Interaktif mudah diakses ?	√	
	Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan ?	√	
	Apakah Media Interaktif ini menarik untuk anak SD kelas 6 ? baik dari segi tampilan dan isinya ?	√	
	Gambar animasi dan background pada Media Interaktif sederhana sehingga menarik dilihat ?	√	
	Apakah dengan adanya kartu QR Code dapat memudahkan akses Media Interaktif?	√	
	Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Interaktif ini sesuai untuk murid SD kelas 6?	√
Apakah bahasa di dalam Media Interaktif ini simple dan dapat dipahami ?		√	
Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?		√	
Konten	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahami materi tentang senangya meneladani para nabi dan ashabul kahfi?	√	
	Apakah ilustrasi yang ada di dalam media interaktif ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?	√	
	Apakah lirik lagu yang terdapat pada Media Interaktif sesuai dan dapat menarik anak SD kelas 6?	√	
	Apakah kuis dengan menggunakan media <i>wordwall</i> sudah ibu/bapak ibu terapkan?		√

Berdasarkan hasil tabel 1 diatas menunjukkan bahwa validator memberikan penilaian sangat baik terhadap MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali). Validasi dilakukan melalui wawancara langsung dengan wali kelas dan guru PAI SDN Panyingkiran III. Penyusunan lembar angket validasi ini berdasarkan instrumen wawancara untuk penilaian produk MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali). Peneliti mendapatkan data melalui observasi dan hasil pengisian lembar validasi diatas menunjukkan bahwa pembelajaran di PAI biasanya pembelajaran di kelas tidak pernah menggunakan *game* dengan menggunakan *wordwall*. Dengan adanya produk baru yang di ujicobakan oleh peneliti, maka media tersebut cocok untuk digunakan dalam pembelajaran PAI.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam keberlangsungan pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif, harus menyenangkan, menarik, dan menggembirakan, serta media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Salah satu materi yang terdapat dalam PAI adalah dakwah, dimana dakwah merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengajak dan memengaruhi orang lain menuju kebaikan. Adapun contoh kisah teladan dalam berdakwah yang dapat diteladani adalah kisah teladan Nabi Yahya a.s. Melalui metode D&D (*Design and Development*), produk yang dihasilkan yaitu MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali). Sasaran produk ini yakni guru dan siswa kelas 6 SDN Panyingkiran III. MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) dapat menjadi alternatif untuk menyampaikan dakwah, kisah teladan Nabi Yahya a.s. karena dikemas dalam bentuk petualangan, dengan tokoh Ali yang akan menarik antusias siswa. Hasil akhir produk ini berupa kartu QR Code dapat memudahkan siapapun mengakses produk ini, terutama guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan penilaian yang diperoleh dari ahli bahwa produk MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk ini diproses dengan aplikasi *Articulate storyline 3* yang memudahkan pembuatan produk mulai dari penambahan lagu, *background* dan elemen lainnya. Namun, produk ini hanya dapat diakses pada aplikasi firefox.

## SARAN & REKOMENDASI

Berdasarkan pengalaman peneliti, pada bagian ini peneliti memberikan beberapa sarang yang mungkin akan berguna untuk penelitian selanjutnya. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat lebih diperdalam melalui penelitian kuantitatif, yaitu mempertimbangkan jumlah skor yang di dapat dengan validator lebih dari 3 orang. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan Articulate Storyline 3, dapat dicari atau dikembangkan lagi bagaimana supaya link produk dapat diakses melalui google chrome, sehingga pengguna tidak perlu mengunduh aplikasi firefox terlebih dahulu. Serta yang tidak kalah penting, Mari kita bersatu padu membenahi sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran di sekolah, terutama untuk kemaksimalan memperkenalkan produk yang telah dibuat kepada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. 11, 1835–1852*

Ani Nur Aeni, Khairunnisa, Liza Rahma Lestari, Raisya Ramadhina: Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal At-Tsiqah*, 7(1), 1–17.
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Gymnastiar, A., Nur A’fiani, N., Ramadhan, N. B., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas Vi Sd. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1241–1248. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-qalam>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas II SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 692. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8878>
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Tresna, A. T. A., Vinson, V. A. C., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi RuBer PAI Sebagai Media Pengenalan Dakwah di Kelas 5 SD. *FASHLUNA*, 3(1), 82–92.
- Wijaya, A., & Gunawan, A. (2016). *Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android Adiguna Wijaya 1* , A. Gunawan 2) *Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri 1* ) , *Manajemen Informatika, AMIK BSI Sukabumi 2*). 4(1), 16–21.