

## Desain Pengembangan Media Pembelajaran Dengan *Articulate Storyline* Untuk Pembelajaran *Maharah Kalam* Dalam *Hiwar* Kelas 9 MTs

Mohamad Nurkholis Mamonto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>IAIN Sultan AMAI Gorontalo

---

### Info Artikel :

Diterima 10 Mei, 2022

Direvisi 06 Juli, 2022

Dipublikasikan 20 Juli 2022

---

### Kata Kunci:

Desain Pengembangan

*Articulate Storyline*

*Maharah Kalam*

---

### Keywords:

*Development Design*

*Articulate Storyline*

*Maharah Kalam*

---

### Abstrak

Tujuan penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan berbahasa *maharah al-Kalam* siswa di Madrasah Tsanawiyah. Maka dari itu, penulis bertujuan untuk membahas desain media pembelajaran dengan *Articulate Storyline* untuk pembelajaran *maharah kalam* dalam *hiwar* kelas 9 MTs. Metode yang digunakan adalah metode *Design and Development (D&D)*. Pada Hasil pembahasan penulis melakukan analisis terlebih dahulu pada kompetensi dasar siswa terkait dengan *Hiwar* untuk pembelajaran *maharah al-Kalam* siswa berdasarkan KMA 183, serta kerangka, proses pembuatan dan desain media *Articulate Storyline* yang berisikan materi mengenai *Maharah Al-Kalam* pada materi *Hiwar* yang dibuat dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Articulate Storyline* sehingga konten materi menjadi lebih menarik. Kemudian melakukan evaluasi dan perbaikan. Media ini pun dapat diakses melalui web dengan membagikan link secara online ataupun secara offline dengan output format berupa HTML5. Dengan desain pembelajaran media ini semoga akan bermanfaat bagi siswa.

---

### Abstract

*The purpose of this research is motivated by the lack of students' ability to speak maharah al-Kalam at Madrasah Tsanawiyah. Therefore, the author aims to discuss the design of learning media with Articulate Storyline for learning maharah kalam in hiwar grade 9 MTs. The method used is the Design and Development (D&D) method. In the results of the discussion, the author conducts an analysis first on the basic competencies of students related to Hiwar for students' maharah al-Kalam learning based on KMA 183, as well as the framework, process of making and designing Articulate Storyline media which contains material about Maharah Al-Kalam on Hiwar material made with using the features available in the Articulate Storyline application so that the material content becomes more interesting. Then evaluate and improve. This media can also be accessed via the web by sharing links online or offline with HTML5 output format. With this media learning design, hopefully it will be useful for students.*



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

---

### Koresponden:

Mohamad Nurkholis Mamonto

Mohnurkholis26@gmail.com

## Pendahuluan

Penggunaan teknologi semakin meningkat dimasa sekarang, dan penggunaannya berada disegala bidang, baik itu ekonomi, sosial, politik dan juga pendidikan. Dalam dunia pendidikan kita mengenal yang namanya teknologi pembelajaran.

Teknologi pembelajaran merupakan bidang yang secara sistematis mengkombinasikan komponen sumber daya belajar yang meliputi: orang, isi ajaran, media/bahan ajar, peralatan, teknik dan lingkungan, yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik pada berbagai jalur, jenjang dan jenis pendidikan. (Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 2 Tahun 2009 Tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran, 2009) Di dalam teknologi pembelajaran terdapat media atau bahan ajar yang dikenal dengan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memiliki kaitan dengan *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu/kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. (Jalinus & Ambiyar, 2016)

Istilah Media Pembelajaran (media pendidikan) dipahami secara beragam oleh banyak ilmuwan. Keragaman pemahaman ini tersirat dari penyebutan media yang sering disamakan dengan teknologi, alat peraga, serta sumber belajar. Keragaman ini juga mengundang keinginan kita untuk menelaah atau menganalisis lebih jauh hakikat kajian media pembelajaran termasuk istilah umum yang belakangan ini menunjukkan perkembangan begitu mendunia. Seperti perkembangan media sosial, cetak, dan elektronik. Serta banyak yang memosisikan media sebagai induk dari kajian teknologi pembelajaran. (Yaumi, 2018) Media inilah yang nantinya akan dikembangkan dan didesain untuk pembelajaran.

Desain Pembelajaran merupakan praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. (Ina Magdalena, 2020) Desain ini merupakan proses dalam mendesain produk untuk bisa digunakan sesuai dengan jenjang pendidikan. Adapun media yang didesain dan dikembangkan menjadi media pembelajaran adalah *Articulate Storyline* untuk pembelajaran *maharah Kalam* dalam *Hiwar* pada mata pelajaran bahasa Arab kelas 9 Madrasah Tsanawiyah.

*Maharah al-Kalam* adalah kemampuan untuk mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada lawan bicara. Pada hakekatnya *maharah al-kalam* merupakan kemahiran menggunakan bahasa yang paling rumit, yang dimaksud dengan kemahiran berbicara ialah kemahiran mengutarakan buah pikiran dan perasaan dengan kata-kata dan kalimat yang benar, ditinjau dari sistem gramatikal, tata bunyi, di samping aspek *maharah* berbahasa lainnya yaitu menyimak, membaca, dan menulis. (Syamaun, 2016) Sedangkan *Hiwar* adalah diskusi yang berlangsung antara dua pihak atau lebih.

Pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan yang sudah diterapkan dalam berbagai jenis satuan pendidikan baik dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, dalam aktivitasnya memungkinkan para peserta didik untuk menguasai komponen *mahārāt* secara fungsional dan proporsional terutama *maharah al-Kalam*. Hal ini dikarenakan bahasa Arab tidak saja berfungsi sebagai reseptif akan tetapi berfungsi sebagai produktif atau ekspresif. Dan dijenjang Madrasah Tsanawiyah merupakan jenjang yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan *maharah al-Kalam* dalam *hiwar* khususnya untuk kelas 9.

Sistem pendidikan Islam dinilai sangat membanggakan. Permasalahannya mengapa kemampuan *maharah al-Kalam* siswa di Madrasah Tsanawiyah sangat kurang. Hal ini bergantung pada media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru sangat berpengaruh kepada tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Seringkali strategi pembelajaran atau media yang digunakan

untuk pembelajaran bahasa tidak melatih siswa untuk mampu menggunakan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari. Menurut penulis dan juga dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab di salah satu sekolah Madrasah Tsanawiyah di daerah Bolaang Mongondow Timur, hal ini disebabkan karena kebanyakan guru masih mengandalkan media buku untuk pembelajaran dan memakan waktu untuk mempelajarinya karena siswa harus menuliskan terlebih dahulu materi pembelajaran kemudian mengartikannya dan mempelajarinya. Selain itu juga kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran serta desain yang digunakan kurang cocok untuk siswa dan jarang yang mendorong siswa untuk berbicara (*Maharah al-kalam*). Oleh karenanya penulis membahas desain pengembangan media pembelajaran dengan *Articulate Storyline* untuk pembelajaran maharah kalam kelas 9 MTs.

Adapun kajian-kajian terdahulu yang juga membahas tentang desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

Skripsi dari Muhammad Fatah dengan judul "Pengembangan Media Video 3D Animasi Geonimation Sebagai Media Edukasi Mengenai Bumi".(Fatah, 2019) Penelitian ini menghasilkan desain video 3D animasi Geonimation yang berisikan materi mengenai lapisan bumi yang dibuat dengan kompilasi aset 2D dan 3D dimensi yang dibuat dengan teknik modeling 3D sehingga konten materi menjadi lebih menarik, media video 3D animasi ini pun dapat diakses oleh masyarakat umum karena diunggah di platform Youtube sehingga cocok digunakan di semua gawai.

Artikel dari Rubhan Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali, dengan judul artikel, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash".(Masykur et al., 2017) Penelitian dan pengembangan ini bertujuan 1) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi macromedia flash, 2) untuk mengetahui kemenarikan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi macromedia flash.

Artikel yang ditulis oleh Hastri Rosiyanti, Viarti Eminita, dan Riski, berjudul "Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon". Pada artikel ini dijelaskan hasil analisis pertama peneliti melakukan kerangka desain, kemudian melakukan proses pembuatan dan juga hasil desain pembelajaran geometri ruang yang dikembangkan oleh peneliti.

Berbeda dengan ketiga penelitian terdahulu diatas pada artikel ini penulis membahas objek serta media yang berbeda. Penulis menggunakan media yaitu *Articulate Storyline* dan juga objek pengembangannya adalah mata pelajaran Bahasa Arab *Maharah al-Kalam* dalam *Hiwar* di MTs kelas 9.

## Metode

Metode yang digunakan adalah metode *Design and Development (D&D)*, yaitu desain dan pengembangan yang berusaha menciptakan pengetahuan yang didasarkan pada data yang diperoleh secara sistematis dari praktik. *Design and Development* adalah studi sistematis dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk menciptakan produk dan instruksional dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan.(Richey & Klein, 2009)

Model ini biasanya digunakan untuk menghasilkan produk media berbasis komputer yang sederhana sehingga model ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan media berbasis android. Penelitian model ini memiliki tiga tahap yaitu: *Planning, Design dan Development*.(Putra, 2016) Namun pada artikel ini membahas salah satu dari tahap tersebut yaitu *Design*. Dan pada artikel ini juga penulis akan melakukan analisis pada kompetensi dasar pada pembahasan terkait dengan *maharah al-kalam* siswa di dalam materi *hiwar* pada kelas 9 MTs berdasarkan KMA 183.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Analisis Kompetensi Dasar

Pada materi *hiwar*, kompetensi dasar yang difokuskan dalam penelitian ini adalah memahami fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) serta mendemonstrasikan tindak tutur dalam hal ini *maharah al-Kalam* siswa. Setelah mempelajari materi *hiwar* ini diharapkan siswa mampu menguasai kompetensi dasar yang telah disebutkan.

Dalam wawancara yang dilakukan oleh penulis terkait dengan pendekatan yang dilakukan untuk mencapai kompetensi dasar ini banyak guru yang masih menggunakan strategi dan juga media yang berfokus pada bahan ajar atau buku dan ini membuat motivasi dan minat para siswa berkurang dan kesulitan untuk memahami materi karena waktu yang dibutuhkan untuk mencatat dan menerjemahkan materi. Menurut penulis, melalui pendekatan media *audiovisual*, siswa menjadi mudah dalam mencapai kompetensi dasar untuk *hiwar* ini. Oleh karena itu penulis akan mengembangkan media interaktif dengan *Articulate Storyline* untuk memaksimalkan pembelajaran *maharah al-kalam* siswa serta mencapai tujuan dari kompetensi dasar *hiwar* yang difokuskan.

### B. Media *Articulate Storyline*

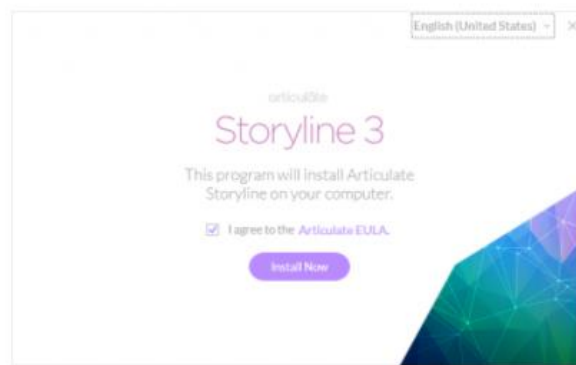
*Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. Aplikasi *Articulate Storyline* adalah aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru atau siswa. Aplikasi ini cukup mudah dibuat karena tampilannya memiliki kesamaan dengan *PowerPoint*. Aplikasi ini dapat diakses melalui internet karena didukung dalam format HTML5 dan dapat diakses baik di komputer maupun smartphone. (Nabilah et al., 2020)

Sistem minimum yang diperlukan untuk menginstal *articulate storyline* yang diambil dari [articulate storyline.com](http://articulatestoryline.com) adalah:

1. CPU: 1.0 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit)
2. Memory: 512 MB
3. Availabel Disk Space: 250 MB
4. Display: 1024 X 768 screen resolution (1280 X 800 or higher recommended)
5. Multimedia: Sound card, Microphone, and webcam to record video and/or narration
6. .NET 2.0 or later
7. Adobe Flash Player 10 or later

Jika PC/laptop telah memenuhi sistem minimum diatas maka dapat melakukan download. Mendownload aplikasi *Articulate Storyline* ini ada yang free dapat digunakan selama 30 hari. Kita dapat mengontrol sudah berapa hari kita menggunakan karena setiap kita membuka aplikasi, kita mendapat pemberitahuan jumlah hari yang masih tersisa.

Selanjutnya aplikasi kita instalkan di latop/PC, untuk menginstalnya sangatlah mudah, dengan cara buka (klik 2x) file yang kita download tadi, selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut:

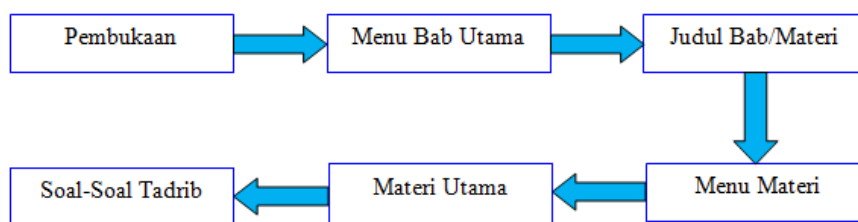


**gambar 1 Instal Articulate Storyline**

Kemudian kita memilih bahasa yang akan digunakan pada gambar menggunakan bahasa *english (united States)*, ceklis “*i agree to the Articulate EULA*”, klik *Install Now*, tunggu instalasi selesai sampai ada notifikasi *Finish*.

### C. Pembuatan Kerangka Desain

Jenis *media by design*, adalah media yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guna mencapai tujuan; misalnya media yang dibuat berupa media *audiovisual*. (Kustandi & Darmawan, 2020) Penulis membuat kerangka desain menggunakan aplikasi word. Adapun hasil slide kerangka desain yang dibuat oleh penulis dapat dilihat sebagai berikut:



**gambar 2 Kerangka Desain**

Pada *scene* pembukaan terdapat tiga *slide* yaitu nama-nama tim penyusun, pembukaan media, dan menu bab utama. Ketiga *slide* tersebut menggunakan *background* animasi bergerak yang berbeda dengan format video mp4. Pada *slide* pembukaan penulis menuliskan judul media, dan pada *slide* menu utama penulis memasukkan tombol navigasi bertuliskan (الدرس), mulai dari (الدرس الأول) sampai (الدرس السادس) yang akan menuju ke setiap judul materi dan menu materi.

Selanjutnya pada judul materi terdapat judul-judul setiap materi yang berbeda-beda. Dan untuk *background* disesuaikan dengan nuansa judul. Serta terdapat beberapa tombol navigasi. Kemudian pada menu materi terdapat pembagian materi dengan nama materi (النشاط) terdiri dari 4 materi dan terdapat beberapa tombol navigasi lainnya. Dan *background* untuk menu materi bernuansa kelas dalam bentuk animasi.

Pada materi utama berisikan materi yang akan dipelajari dan pada artikel ini penulis mengambil materi *hiwar* untuk *maharah al-kalam* siswa. Terdapat beberapa tombol yang akan dijelaskan pada bagian desain dan juga *background* yang digunakan bernuansa kelas dalam bentuk animasi. Dan yang terakhir adalah latihan soal/*tadrib* berisi contoh soal dan soal untuk siswa terkait dengan materi *hiwar* dan *maharah al-kalam* siswa.

## D. Pembuatan Desain

Dan berikut proses pembuatan dan desain pengembangan media *maharah al-Kalam* dengan *Articulate Storyline*:

### 1. Proses Pembuatan:

#### a. Tahap 1 (siapkan bahan dan materi)

Kita menyiapkan bahan-bahan untuk media seperti, gambar, audio, video dan materi pelajaran. Kemudian kita kumpulkan menjadi satu file.

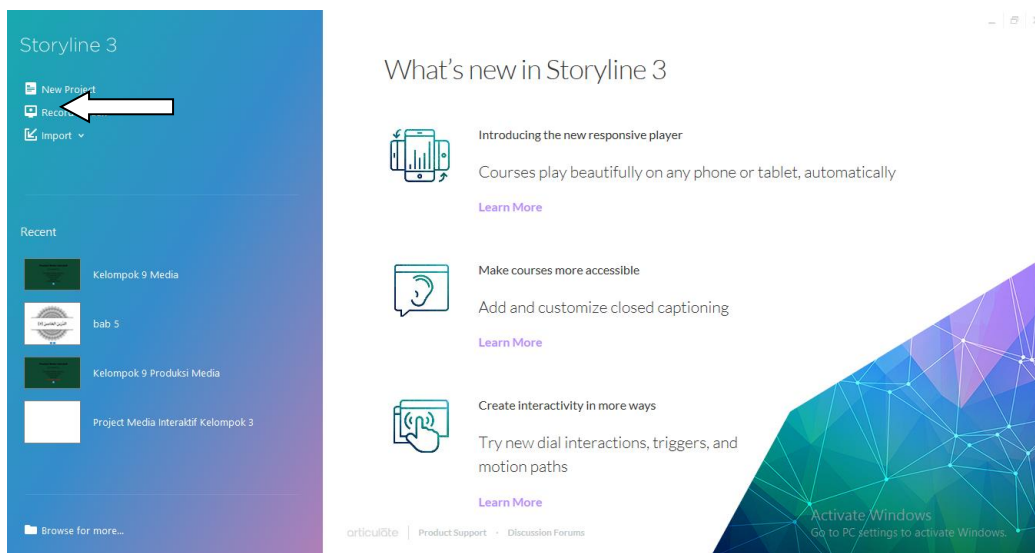
#### b. Tahap 2 (Membuat Media Interaktif)

Terdapat 4 langkah dalam pembuatan media pada artikel ini yaitu:

- 1) Membuat proyek baru
- 2) Membuat tampilan opening
- 3) Menyisipkan teks, gambar, video, ataupun button dan lain-lain.
- 4) Mempublish hasil

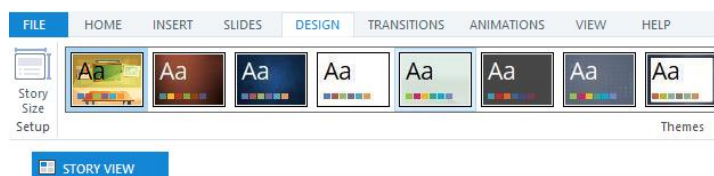
#### 1) Langkah 1 (membuat proyek baru):

Membuat proyek baru memulainya dengan mengklik New Project

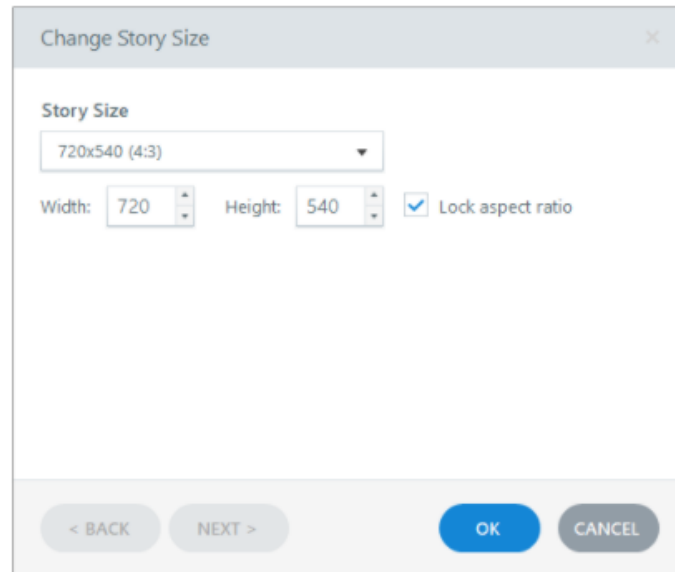


**gambar 3 tampilan awal Articulate Storyline**

Kemudian lakukan pengaturan size layer yang digunakan dengan mengklik design, story size setup, dan pilih ukuran layer sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi ini dapat menyesuaikan jika digunakan oleh siswa di ponsel.

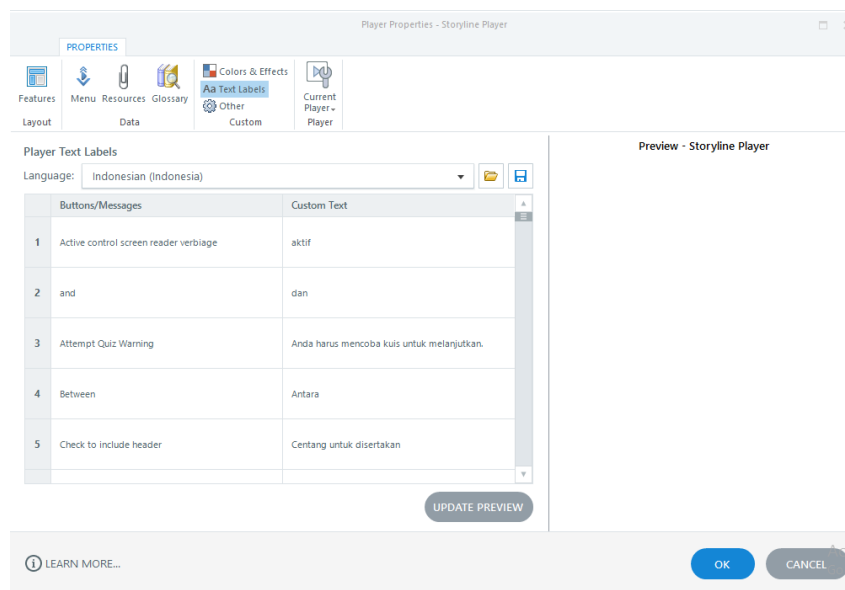


**gambar 4 Design Story Size Setup**



**gambar 5 Story Size**

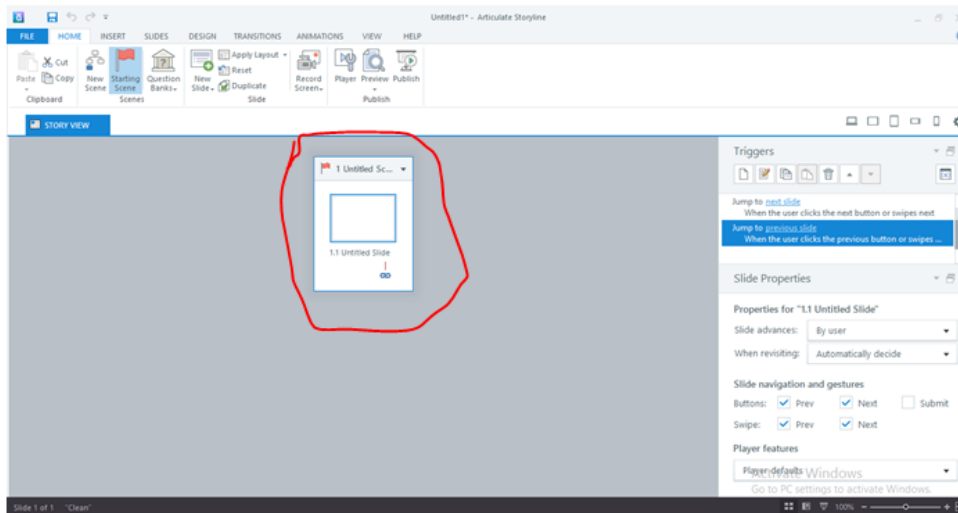
Selanjutnya pilih untuk pengaturan bahasa, agar bahasa mudah dipahami oleh siswa dengan mengklik Home->Properties->Player->text labels->languages. Pilih bahasa yang ingin digunakan, kemudian OK.



**gambar 6 Text Label**

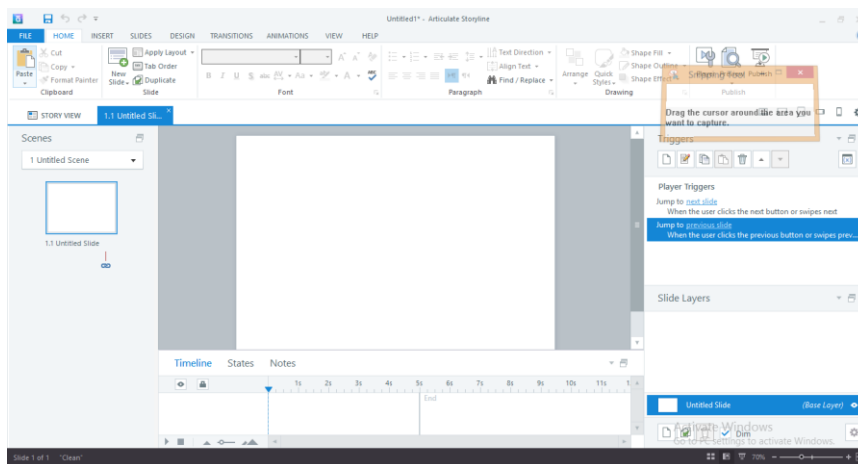
Selanjutnya mengatur tampilan layer, dengan mengklik color dan effect. Pengaturan ini bisa dilakukan dengan mengklik langsung di slide kerja, kita dapat masukkan Picture sebagai Background sesuai yang kita inginkan.

## 2) Langkah 2 (membuat tampilan opening)



**gambar 7 Articulate Storyline**

Tampilan diatas akan muncul ketika kita telah selesai menginstal dan juga membuka project baru untuk aplikasi *Articulate Storyline*. Dapat dilihat pada gambar (2) terdapat scene (yang dilingkari tanda merah) dimana setiap scene berisi slide yang akan diisi dengan materi dan bagian-bagian seperti judul, menu utama, menu bab dan lain-lain. Pada desain ini penulis membuat beberapa scene terlebih dahulu seperti scene opening (pembukaan) yang akan berisi slide pembukaan media dan juga menu utama untuk setiap bab. Dan juga scene setiap bab atau (الدرس), yang berjumlah 6 الدرس disesuaikan dengan bahan ajar, jadi jumlahnya terdapat 7 scene. Untuk menambahkan Scene, tekan ikon New Scene pada menu bar.



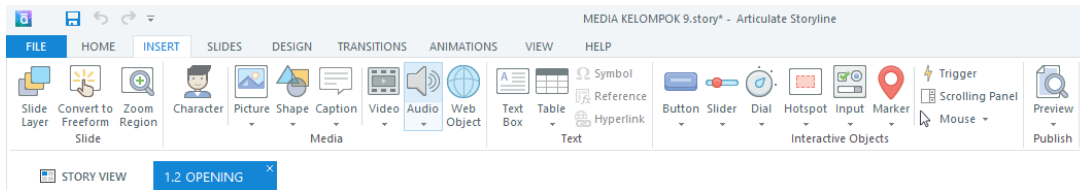
**gambar 8 slide**

Setelah membuat scene, penulis mulai mendesain scene awal yaitu scene pembukaan dan menu utama bab dengan cara menekan kotak berwarna biru pada scene dan akan muncul slide seperti pada gambar (3). Pada bagian slide ini tidak jauh berbeda dengan tampilan slide pada *Microsoft Power Point* terdapat menu-menu yang sama seperti Home, Insert, Slides, Design, dan lain-lain, menu-menu ini memiliki fungsi yang kurang lebih sama dengan yang ada dalam *Microsoft Power Point* hanya saja pada aplikasi ini terdapat tambahan fitur seperti *Timeline*, *Trigger*, *karakter*, dan *lain-lain*. Untuk menambahkan slide yaitu dengan memilih menu Home dan menekan ikon *New Slide*. Dan untuk rancangan memasukkan text box dan sebagainya akan dijelaskan pada langkah berikutnya.



3) Langkah 3 Menyisipkan teks, gambar, video , button dan transitions/animations

a) Menyisipkan/memasukkan background, materi berupa gambar, dan teks

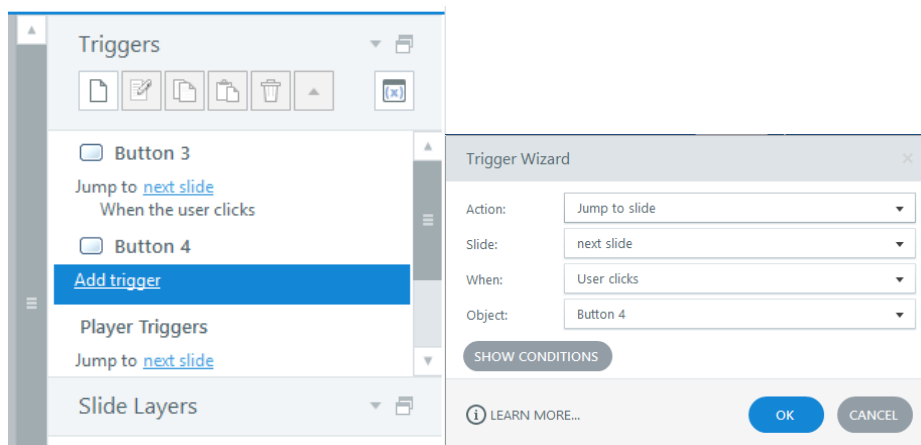


gambar 9 Insert

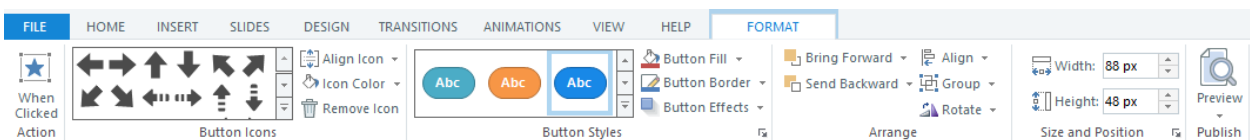
Desain awal yaitu memasukkan *background* dengan memilih menu Insert dan memilih *picture* untuk gambar dengan format jpg atau sebagainya. Dan memilih ikon menu video untuk memasukkan *background* animasi bergerak disertai dengan *sound* dengan format mp4 atau sejenisnya. Dalam desain media ini penulis memasukkan video untuk background pada slide awal. Serta beberapa background menggunakan format jpg atau gambar biasa.

Untuk materi media menggunakan hasil *screenshot* dari bahan ajar buku kelas 9 MTs dengan format jpg dan dimasukkan dengan cara memilih ikon *picture*, *picture from file*, kemudian pilih materi atau gambar yang akan dimasukkan kemudian klik open. Selanjutnya memasukkan tulisan/teks yaitu dengan memilih Text Box yang kemudian diletakkan pada lembar kerja slide untuk mulai menulis.

b) Menyisipkan/memasukkan tombol navigasi button dan marker



gambar 10 Menu Triggers dan Trigger Wizard



gambar 11 Format Tombol button

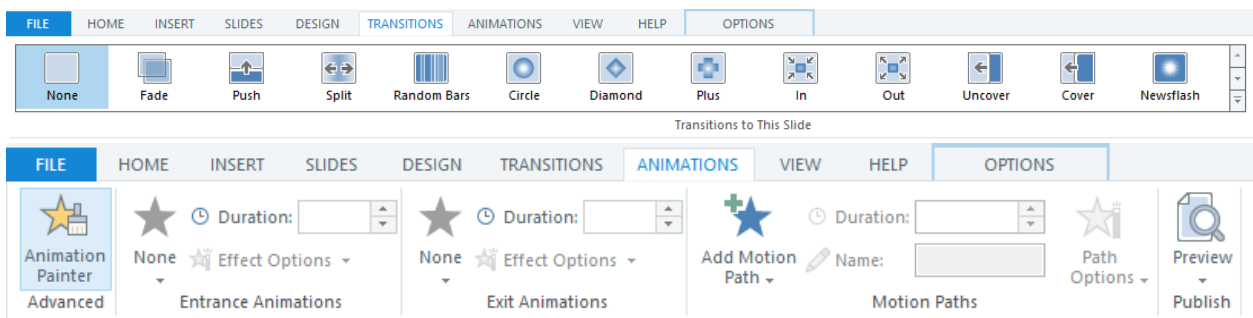
Dan untuk memasukkan tombol navigasi yaitu dengan memilih ikon *Button* atau bisa juga pada *Marker* dapat dilihat pada gambar (9). Fungsi tombol navigasi adalah ketika kita menekan salah satu tombol ini maka kita akan bisa menuju ke slide atau scene yang telah kita seting.

Untuk mengaktifkan tombol ini yaitu dengan menekan *Add trigger* pada menu *Triggers* pada samping kanan slide kemudian akan muncul menu *Trigger Wizard* seperti pada gambar (10), selanjutnya memilih action *jump to slide* untuk berpindah slide atau *jump to scene* untuk berpindah scene. Kemudian memilih slide atau scene yang akan dituju semisal slide 1.2 berarti berada dalam scene 1 slide ke-2 atau slide

2.1 berarti scene 2 slide yang ke-1, atau jika akan menuju ke slide berikutnya maka tetap memilih next slide.

Untuk memilih slide sebelumnya, semisal jika button yang akan diseting berada pada slide 1.2 maka kita memilih slide 1.1 dan begitu seterusnya. Untuk mendesain tombol yaitu pada menu format (gambar 6) setelah menekan tombol tersebut.

### c) Memasukkan Transitions dan Animations



**gambar 12 Menu Transitions dan Animations**

Pada desain media *Articulate Storyline* ini penulis juga memasukkan *Transitions* untuk slide dan juga *Animations* untuk gambar materi, tombol navigasi, dan juga Text Box pada media. Untuk memasukkan transitions yaitu dengan menekan menu transitions dan memilih model-model transisi yang tersedia. Dan untuk memasukkan *Animation* yaitu dengan menekan gambar materi, tombol navigasi, atau Text Box kemudian memilih menu Animations dan menekan ikon None pada *Entrance Animations* dan memilih model animasi. Dalam menu *Animations* terdapat beberapa animasi seperti animasi ketika masuk pada slide (*Entrance Animations*) dan untuk keluar pada slide (*Exit Animations*). Namun pada media yang dibuat penulis hanya menggunakan animasi ketika masuk ke slide.

### 4) Langkah 4 (Mempublish Hasil)

Agar media interaktif yang dapat digunakan oleh siswa, harus dipublish dengan cara:

- Klik file pada menu
- Klik save dan klik publish
- Untuk mempublish hasil pekerjaan Articulate Storyline ada 5 pilihan untuk publish. Salah satunya yaitu web, hasil dari publishnya berbentuk web dengan format HTML 5
- Tulis judul media kita pada kolom title, contoh media-interaktif (usahakan tanpa spasi). Description boleh dikosongkan. Folder pilih mau disimpan difolder mana hasil publishnya
- Klik publish
- Selanjutnya akan ada notifikasi publish successful.
- Selanjutnya kita bisa langsung melihat hasil dari publish media kita dengan klik view project.
- Sampai tahap ini proses publish sudah selesai, apabila mau menyimpan hasil publish dalam format ZIP, kita bisa klik ZIP.

Media interaktif ini dapat dijalankan secara offline di laptop/PC dan dapat juga dijalankan secara online dengan mengupload pada web server/web hosting.

## 2. Desain Media

### a. Desain *Slide* Pembukaan



**gambar 13** desain pembukaan media


Desain awal pembukaan media untuk *Articulate Storyline* seperti pada gambar (13) dengan latar berwarna biru. Pada desain terdapat *background* dan gambar bergerak (animasi) dan ini berformat video mp4, dan pada desain terdapat tombol (Mulai) untuk memulai media dan akan menuju ke slide menu utama. Untuk tulisan pada slide, penulis menggunakan *Tex Box*. Penulis juga memasukkan *Animations* dan *Transitions*.

### b. Desain *Slide* Menu Utama



**gambar 14** menu utama

Desain *slide* berikutnya setelah menekan tombol (Mulai) adalah menu utama yang berisi (الدرس), mulai dari (الدرس الأول) sampai (الدرس السادس). Dan ini merupakan tombol yang ketika ditekan akan membuka slide untuk menuju ke scene materi yang akan dibahas

dalam pembelajaran. Dan terdapat tombol panah (  ) yang mengarahkan kembali ke slide sebelumnya yaitu slide pembukaan. Dan juga pada slide ini terdapat *background* animasi bergerak dan *background* yang sama seperti slide pembukaan.

### c. Desain *Slide* Judul Materi/Bab/Tema



gambar 15 tema الدرس الثالث

Pada gambar (15) merupakan slide judul tema/materi pada setiap (الدرس). Setiap (الدرس) memiliki tema yang berbeda-beda dan desain background disesuaikan dengan judul tema dengan menggunakan menu Insert. Pada slide ini terdapat tombol panah kanan untuk menuju ke slide berikutnya dan panah kiri untuk kembali ke slide sebelumnya. Dan tombol (🏠) pada slide ini untuk menuju ke menu utama dan tombol (🚪) atau EXIT untuk kembali ke slide pembukaan. Slide ini juga berisi *Animations* dan *Transitions*.

#### d. Desain Menu Materi

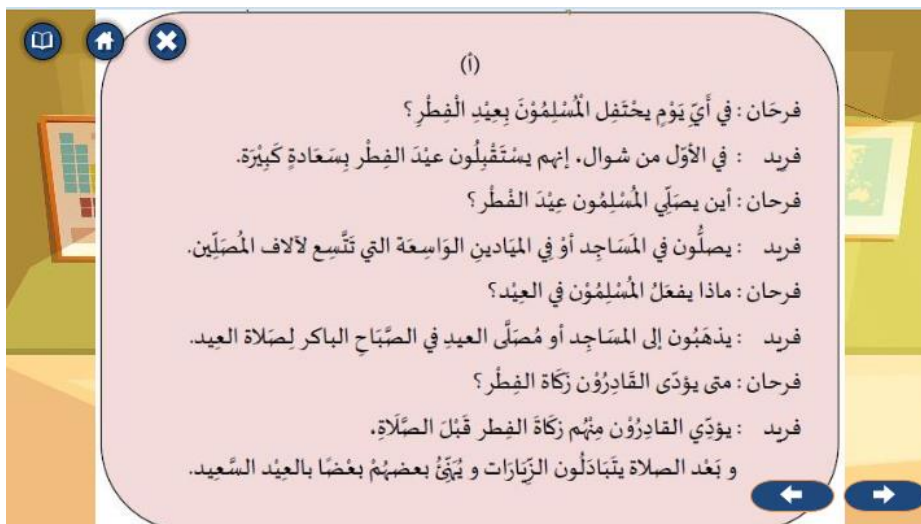


gambar 16 Menu materi

Pada gambar (16) merupakan menu materi pada setiap (الدرس) yang ada pada menu utama. Setelah pengguna menekan salah satu tombol (الدرس) maka akan mengarah ke menu slide ini. Pada slide ini terdapat beberapa tombol: 1) tombol (النشاط) terdiri dari empat tombol yang mengarah ke materi utama yang akan dipelajari; 2) tombol KI, KD untuk membuka slide KI dan KD; 3) tombol tema yang ketika ditekan akan menuju ke tema (الدرس) gambar (15); 4) tombol (🏠) untuk menuju ke slide menu utama (gambar 14); 5) tombol (🚪) untuk kembali ke slide pembukaan; 6) tombol (التمرينات) untuk menuju pada slide (التمرينات); 7) tombol (الدرس الثالث) untuk menuju ke peta materi yang akan dipelajari.

Dan juga Untuk setiap (الدرس) design *background* dibuat sama namun berbeda pada setiap peletakan tombol-tombol dan juga jumlah tombol disesuaikan dengan isi materi. Pada desain slide juga terdapat animasi karakter guru. Cara memasukkan karekter yaitu dengan memilih menu Insert (gambar 9) dan memilih ikon *Character*.

e. Desain Materi *Hiwar*



gambar 17 *Hiwar*

Slide diatas merupakan slide untuk *hiwar* dan pembelajaran *maharah al-Kalam* untuk siswa. Pada slide ini terdapat lima tombol: 1) tombol (📖) adalah tombol untuk menuju ke menu materi atau bab (gambar 16); 2) tombol (🏠) untuk kembali ke menu utama; 3) tombol (✖) atau EXIT untuk kembali ke menu pembukaan; 4) tombol panah kanan untuk slide selanjutnya dan 5) tombol panah kiri untuk menuju halaman sebelumnya.

Desain pada slide ini juga akan dimasukkan *sound* yang akan memandu siswa belajar mendengarkan dan mempraktekkan *hiwar* di atas untuk melatih *maharah al-Kalam* siswa. Cara memasukkanya yaitu dengan milih ikon *audio* atau *maker* pada menu Insert (gambar 9). Dalam media ini materi *hiwar* terdapat pada (النشاط الثالث) untuk melatih *kalam* siswa. Dan untuk materi penulis menggunakan gambar hasil *Screenshot* dari bahan ajar kelas 9 MTs.

f. Desain Slide Latihan Soal (*Tadrib*)



**gambar 18 Tadrib Al-Kalam**

Pada slide ini terdapat lima tombol yang sama seperti pada gambar (12) dan telah dijelaskan fungsi setiap tombolnya. Untuk slide ini berisi latihan untuk *maharah al-kalam* siswa dan terdapat *sound* untuk memandu dan mencontohkan siswa agar bisa berlatih pada *tadrib* ini.

**E. Hasil Evaluasi**

Setelah kerangka dibuat dan ditransformasikan ke dalam aplikasi *Articulate Storyline*. Penulis serta tim penyusun mendiskusikan serta memperbaiki hal-hal yang dirasa kurang. Perbaikan yang dilakukan juga merupakan arahan serta hasil dari evaluasi secara bertahap yang dilakukan oleh dosen pembimbing pengerjaan media yaitu ustadz Moh. Zulkifli Papatungan M.Pd.I. Adapun perbaikan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

No	Perbaikan	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	Kejelasan gambar/ tulisan pada slide		
2.	Kerapihan dan Konsistensi tombol		
3.	Penambahan tombol untuk kemudahan dalam menggunakan aplikasi		
4.	Penambahan background		

Tabel 1 Tabel Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi diskusi mengenai desain media pembelajaran *Articulate Storyline* untuk *maharah al-kalam* dalam materi *hiwar*, penulis berharap media ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari *maharah al-kalam* dalam materi *hiwar*, dengan mudah dan siswa dapat mencapai tingkat penguasaan secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas desain media *Articulate Storyline* yang berisikan materi mengenai *Maharah Al-Kalam* pada materi *Hiwar* yang dibuat dengan memaksimalkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Articulate Storyline* berupa animasi karakter, timeline, button dan lain-lain sehingga konten materi menjadi lebih menarik. Hasil analisis kurikulum tentang kompetensi dasar siswa, peneliti melakukan desain pembelajaran menggunakan aplikasi

ini. Pertama penulis melakukan kerangka desain dengan *Microsoft Word* dan selanjutnya mendesain media pembelajaran di aplikasi *Articulate Storyline*. Setelah itu dilakukan evaluasi terkait desain media dan melakukan perbaikan-perbaikan pada desain media. Media ini pun dapat diakses melalui web dengan membagikan link secara online ataupun secara offline dengan output format berupa HTML5. Dan dari hasil desain pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa.

## Referensi

- Fatah, M. (2019). *Pengembangan Media Video 3D Animasi Geonimation Sebagai Media Edukasi Mengenal Bumi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ina Magdalena, D. (2020). *Desain Pembelajaran SD (Teori dan Praktek)* (1st ed.). Jejak.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (1st ed.). Kencana.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Putra, P. H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Game Android Pada Konsep Ikatan Kimia*.
- Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 2 tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran, Pub. L. No. 2 (2009).
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Routledge.
- Syamaun, N. (2016). Pembelajaran Maharah al-Kalam untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*, 343–359.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (1st ed.). Prenadamedia Group.