

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian pengembangan media pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata *kembang* yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya).<sup>3</sup>

Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang di pakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk dan rancangan.<sup>4</sup>

Pengembangan media adalah usaha penyusunan program media yang didasarkan atas tujuan dan perencanaan. Dan sebelum guru memutuskan untuk merancang suatu media pembelajaran.<sup>5</sup> Kegiatan belajar dirancang untuk memberkan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Selain itu, pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan peserta didik agar dapat

---

<sup>3</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (jakarta: Balai pustaka, 1989), 414

<sup>4</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (jakarta: prenamedia group, 2013).  
277

<sup>5</sup> Hidayatullah, dkk. *Pengembangan media dan sumber belajar.*(serang : QAI, 2014), 35

mempelajari sesuatu yang relevan dan bermakna bagi diri mereka, disamping itu juga untuk mengembangkan pengalaman belajar dimana peserta didik mereka, disamping itu juga untuk mengembangkan pengalaman belajar dimana peserta didik dapat secara aktif menciptakan apa yang sudah diketahuinya dengan pengalaman yang diperoleh. Dan kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien.<sup>6</sup>

Jadi pengertian pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan cara memberikan stimulus kepada siswa dalam proses belajar mengajar.

## 2. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatiannya siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Muhaemin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Citra Media, 1996),157

<sup>7</sup> Sudjana, dan ahmad rivai. *Media pengajaran*. (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010), 2

### 3. Langkah-langkah pengembangan media

Secara garis besar kegiatan pengembangan terdiri atas tiga langkah besar yang harus diketahui yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rencana pengembangan program media. Berikut adalah langkah-langkah yang harus di ambil pengembangan program media menjadi 6 adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan intruksional (*intruictional objec*) dengan operasional dan khas
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah drama
- f. Mengadakan tes dan revisi <sup>8</sup>

## **B. Pembelajaran Interaktif**

### 1. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Dari uraian di atas, apa bila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan

---

<sup>8</sup> Hidayatullah, dkk. *Pengembangan media dan sumber belajar*. (serang : QAI, 2014), 38

(pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.<sup>9</sup>

## 2. Kelebihan pembelajaran interaktif

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Selain itu muatan materi pelajaran dapat di modifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi muda, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan.<sup>10</sup>

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran di antaranya: Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran

- a. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan

---

<sup>9</sup> Daryanto. *Media pembelajaran*. (bandung: satu nusa, 2010), 51-51

<sup>10</sup> Munir. *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. (bandung : alfabeta bandung, 2012), 113

- c. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk di terangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
- d. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
- e. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif

### **C. Articulate Storyline**

*Articulate storyline* merupakan salah multimedia authoring tools yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *articulate storyline* berupa media berbasis web (HTML5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone.

*Articulate* di gunakan dalam mempersentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan pengguna). Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan peresntasi yang menarik. Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti peresntasi tersebut.

*Articulate storyline* cukup mudah dipelajari bagi para pemula, terutama para guru yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran menggunakan ms. Powerpoint, karena *articulate storyline* memiliki fitur yang sangat mirip dengan fitur yang ada pada ms. Powerpoint. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, bisa berkreasi menciptakan media pembelajaran yang lebih Interaktif dan powerful.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Amiroh. *Mahir media pembelajaran interaktif articulate storyline*. (Yogyakarta : pustaka ananda srva, 2019), 3

1. Kelebihan *articulate storyline*
  - a. Memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru
  - b. Menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.
  - c. Dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan.<sup>12</sup>
2. Kekurangan *articulate storyline*

Kelemahan dari *articulate storyline* yang dapat dilihat dengan jelas adalah hal yang berkaitan dengan harga lisensi software itu sendiri. Berdasarkan data yang diperoleh dari situs resmi *articulate storyline* ([www. Articulate.com](http://www.Articulate.com)) harga lisensi untuk *articulate storyline* mencapai \$ 1,398.00 dengan asumsi \$1 adalah Rp 13.600 maka harga lisensi untuk satu paket *articulate storyline* mencapai Rp. 18.2 juta. Harga tersebut tentunya bukan merupakan harga yang terjangkau untuk dikeluarkan oleh perorangan.

#### **D. Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran

---

<sup>12</sup> Darnawati, Jamiludin, la Batia, Irawaty, Salim. Pemberdayaan guru melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi articulate stroyline. *Amal ilmiah (jurnal pengabdian kepada masyarakat)*.vol 1(1), 2019. 10

agama islam disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa.

Menurut Zakiyah Daradjat, pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh dan mengahyati tujuan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup<sup>13</sup>

Mata pendidikan agama islam itu secara keseluruhannya dalam lingkup Al-qur`an dan al-hadis, keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, manusia, serta makhluk lainnya maupun lingkungannya.<sup>14</sup>

## 2. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Kurikulum pendidikan agama islam untuk sekolah/madrasah berfungsi sebagai berikut.<sup>15</sup>

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimana dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

---

<sup>13</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosadkarya, 2006), 130

<sup>14</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, 131

<sup>15</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosadkarya, 2006), 134

- b. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat lingkungannya sesuai dengan ajaran agama islam, penyesuaian mental yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya.
- f. Pengajaran, yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan non-nyata), sistem dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

Sedangkan tujuan agama islam disekolah/madrasah adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan penumpukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang harus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.



### 3. Tujuan pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan islam adalah membimbing siswa agar beramal soleh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agama, dan negara. Depdiknas merumuskan beberapa tujuan pendidikan agama islam disekolah yaitu, sebagai berikut:

- a. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan, pengetahuan, pengahayatan, pembiasaan serta pengalaman siswa tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanannya kepada Allah SWT.
- b. Meuwujudkan manusia indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajian beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, toleransi, menjaga keharmonisan secara persoal dan sosial secara mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

## **E. Kajian tentang Memahami Makna Mempertahankan Kejujuran sebagai Cermin Kepribadian**

### 1. Pengertian Jujur

Dalam bahasa Arab, kata jujur semakna dengan “aś-sīdqu” atau “siddiq” yang berarti benar, nyata, atau berkata benar. Lawan kata ini adalah dusta, atau dalam bahasa Arab ”al-kazibu”. Secara istilah, jujur atau aś-sīdqu bermakna (1) kesesuaian antara ucapan dan perbuatan; (2) kesesuaian antara informasi dan kenyataan; (3) ketegasan dan kemantapan hati; dan (4) sesuatu yang baik yang tidak dicampuri kedustaan.<sup>16</sup>

### 2. Pembagian Sifat Jujur

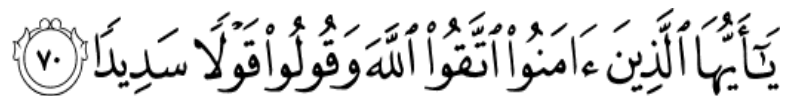
---

<sup>16</sup> Menti Pendidikan dan Kebudayaan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X/ganjil, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud : 2014, 36

Imam al-Gazali membagi sifat jujur atau benar (síddiq) sebagai berikut.

- a. Jujur dalam niat atau berkehendak, yaitu tiada dorongan bagi seseorang dalam segala tindakan dan gerakannya selain dorongan karena Allah Swt.
- b. Jujur dalam perkataan (lisan), yaitu sesuainya berita yang diterima dengan yang disampaikan. Setiap orang harus dapat memelihara perkataannya. Ia tidak berkata kecuali dengan jujur. Barang siapa yang menjaga lidahnya dengan cara selalu menyampaikan berita yang sesuai dengan fakta yang sebenarnya, ia termasuk jujur jenis ini. Menepati janji termasuk jujur jenis ini.
- c. Jujur dalam perbuatan/amaliah, yaitu beramal dengan sungguh-sungguh sehingga perbuatan zahirnya tidak menunjukkan sesuatu yang ada dalam batinnya dan menjadi tabiat bagi dirinya.

Kejujuran merupakan fondasi atas tegaknya suatu nilai-nilai kebenaran, karena jujur identik dengan kebenaran. Allah Swt. berfirman:



Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah Swt. dan ucapkanlah perkataan yang benar.” (Q.S. al-Ahzāb/33:70)

Orang yang beriman perkataannya harus sesuai dengan perbuatannya karena sangat berdosa besar bagi orang-orang yang tidak mampu menyesuaikan perkataannya dengan perbuatan, atau berbeda apa yang di lidah dan apa yang diperbuat. Allah Swt. berfirman, “Wahai orang-orang yang beriman! Mengapa kamu mengatakan sesuatu yang tidak kamu kerjakan? (Itu) sangatlah dibenci di sisi Allah jika kamu mengatakan apaapa yang tidak kamu kerjakan.” (Q.S. as-Şaff/61:2-3)

Pesan moral ayat tersebut tidak lain memerintahkan satunya perkataan dengan perbuatan. Dosa besar di sisi Allah Swt., mengucapkan sesuatu yang tidak disertai dengan perbuatannya. Perilaku jujur dapat menghantarkan pelakunya menuju kesuksesan dunia dan akhirat. Bahkan, sifat jujur adalah sifat yang wajib dimiliki oleh setiap nabi dan rasul. Artinya, orang-orang yang selalu istiqamah atau konsisten mempertahankan kejujuran, sesungguhnya ia telah memiliki separuh dari sifat kenabian.

Jujur adalah sikap yang tulus dalam melaksanakan sesuatu yang diamanatkan, baik berupa harta maupun tanggung jawab. Orang yang melaksanakan amanat disebut al-Amin, yakni orang yang terpercaya, jujur, dan setia. Dinamakan demikian karena segala sesuatu yang diamanatkan kepadanya menjadi aman dan terjamin dari segala bentuk gangguan, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Sifat jujur dan terpercaya merupakan sesuatu yang sangat penting dalam segala aspek kehidupan, seperti dalam kehidupan rumah tangga, perniagaan, perusahaan, dan hidup bermasyarakat.

Di antara faktor yang menyebabkan Nabi Muhammad saw. berhasil dalam membangun masyarakat Islam adalah karena sifat-sifat dan akhlaknya yang sangat terpuji. Salah satu sifatnya yang menonjol adalah kejujurannya sejak masa kecil sampai akhir hayatnya, sehingga ia mendapat gelar al-Amin (orang yang dapat dipercaya atau jujur).

Kejujuran akan mengantarkan seseorang mendapatkan cinta kasih dan keridaan Allah Swt. Kebohongan adalah kejahatan tiada tara, yang merupakan faktor terkuat yang mendorong seseorang berbuat kemunkaran dan menjerumuskannya ke jurang neraka.

Kejujuran sebagai sumber keberhasilan, kebahagiaan, serta ketenteraman, harus dimiliki oleh setiap muslim. Bahkan, seorang muslim wajib pula menanamkan nilai

kejujuran tersebut kepada anak-anaknya sejak dini hingga pada akhirnya mereka menjadi generasi yang meraih sukses dalam mengarungi kehidupan. Adapun kebohongan adalah muara dari segala keburukan dan sumber dari segala kecaman akibat yang ditimbulkannya adalah kejelekan, dan hasil akhirnya adalah kekejian. Akibat yang ditimbulkan oleh kebohongan adalah namimah (mengadu domba), sedangkan namimah dapat melahirkan kebencian. Demikian pula kebencian adalah awal dari permusuhan. Dalam permusuhan tidak ada keamanan dan kedamaian. Dapat dikatakan bahwa, “orang yang sedikit kejujurannya niscaya akan sedikit temannya.”

### 3. Ayat-Ayat Al-Qur’ān dan Hadis tentang Perintah Berlaku Jujur

#### 1. Q.S. al-Māidah/5:8

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا كُوْنُوْا قَوّٰمِيْنَ لِلّٰهِ شُهَدَآءَ بِالْقِسْطِ وَلَا  
يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلٰٓى اَلَّا تَعْدِلُوْا اَعْدِلُوْا هُوَ  
اَقْرَبُ لِلتَّقْوٰى وَاتَّقُوا اللّٰهَ اِنَّ اللّٰهَ خَبِيْرٌۢ بِمَا  
تَعْمَلُوْنَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Jadilah kamu sebagai penegak keadilan karena Allah (ketika) menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah kebencianmu terhadap suatu kaum mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah. Karena (adil) itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

2. Q.S. at-Taubah/9:119

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ  
الصَّادِقِينَ ﴿١١٩﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah Swt., dan bersamalah kamu dengan orang-orang yang benar.”

Kandungan Q.S. al-Māidah/5:8 Ayat ini memerintahkan kepada orang mukmin agar melaksanakan amal dan pekerjaan mereka dengan cermat, jujur, dan ikhlas karena Allah Swt., baik pekerjaan yang bertalian dengan urusan agama maupun pekerjaan yang bertalian dengan urusan kehidupan duniawi. Karena hanya dengan demikianlah mereka dapat sukses dan memperoleh hasil balasan yang mereka harapkan. Dalam persaksian, mereka harus adil menerangkan apa yang sebenarnya, tanpa memandang siapa orangnya, sekalipun akan menguntungkan lawan dan merugikan sahabat dan kerabatnya sendiri. Ayat ini seirama dengan Q.S. an-Nisā/4:153, yaitu sama-sama menerangkan tentang seorang yang berlaku adil dan jujur dalam persaksian. Perbedaannya ialah dalam ayat tersebut diterangkan kewajiban berlaku adil dan jujur dalam persaksian walaupun kesaksian itu akan merugikan diri sendiri, ibu, bapak, dan kerabat. Selanjutnya, dalam ayat ini diterangkan bahwa kebencian terhadap sesuatu kaum tidak boleh mendorong seseorang untuk memberikan persaksian yang tidak adil dan tidak jujur, walaupun terhadap lawan.

Menurut Ibnu Kaşir, maksud ayat di atas adalah agar orang-orang yang beriman menjadi penegak kebenaran karena Allah Swt., bukan karena manusia atau karena

mencari popularitas. Mereka dapat menjadi saksi dengan adil dan tidak curang, jangan pula kebencian kepada suatu kaum menjadikan kalian berbuat tidak adil terhadap mereka, Terapkanlah keadilan itu kepada setiap orang, baik teman ataupun musuh karena sesungguhnya perbuatan adil menghantarkan pelakunya memperoleh derajat takwa

Terkait dengan menjadi saksi dengan adil, ditegaskan dari Nu'man bin Basyir, "Ayahku pernah memberiku suatu hadiah. Kemudian ibuku, 'Amrah binti Rawahah, berkata, 'Aku tidak rela sehingga engkau mempersaksikan hadiah itu kepada Rasulullah saw. Kemudian, ayahku mendatangi beliau dan meminta beliau menjadi saksi atas hadiah itu.

### 3. Kandungan Q.S. at-Taubah/9:119

Dalam ayat ini, Allah Swt. menunjukkan seruan-Nya dan memberikan bimbingan kepada orang-orang yang beriman kepada-Nya dan Rasul-Nya. Mereka diharapkan tetap dalam ketakwaan serta mengharap rida-Nya, dengan cara menunaikan segala kewajiban yang telah ditetapkan-Nya, dan menjauhi segala larangan yang telah ditentukan-Nya, dan hendaklah senantiasa bersama orang-orang yang benar dan jujur, mengikuti ketakwaan, kebenaran dan kejujuran mereka. Dan jangan bergabung kepada kaum munafik, yang selalu menutupi kemunafikan mereka dengan kata-kata dan perbuatan bohong serta ditambah pula dengan sumpah palsu dan alasan-alasan yang tidak benar.<sup>17</sup>

## **F. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

---

<sup>17</sup> Menti Pendidikan dan Kebudayaan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X/ganjil, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud : 2014 hal 42

1. Penelitian dalam bentuk skripsi tahun (2016) oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang, Dyah Ayu Wulandari dengan judul “’pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VII di SMP Negeri 01 kerjo Tahun Ajaran 2015/2016 .” penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Menggunakan pendekatan Research And Development (r&d) model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penggunaan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari pengukuran peningkatan minat belajar siswa memlaui uji n- gain yang memperoleh hasil yang tinggi yakni 0,74, data tersebut di kuatkan oleh pendapat guru yang memperoleh uji n- gain yang juga tinggi sebesar 0,76. Berdasarkan uraian hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung pembelajaran di dalam kelas dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Relevansi penelitian ini dengan yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE.
2. Penelitian dalam bentuk skripsi tahun (2017) oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang, Tri Dewi Nugraheni dengan judul “’ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen.” penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa

terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia. Menggunakan pendekatan *Research and Development (r&d)* model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil validasi kesesuaian materi pada media pembelajaran interaktif memiliki penilaian baik secara presentase sebesar 69,6% yang menunjukkan bahwa materi telah lengkap, pada aspek kesesuaian bahasa dalam media pembelajaran interaktif memiliki bahasa yang komunikatif dan secara presentase sebesar 72.3% yang artinya layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline*.

#### **G. Kerangka Berfikir**

SMA Negeri 1 Kragilan merupakan sekolah Menengah Atas yang dalam proses pembelajarannya memiliki sarana prasarana yang memadai penggunaan teknologi yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif. Namun pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih dikemas dengan metode pembelajaran ceramah dan kurang memanfaatkan keberadaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini membuat minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI kurang, siswa terlihat bosan dengan hanya mendengar guru ceramah karena materi yang disampaikan sulit dimengerti jika hanya dengan bantuan buku teks tanpa visualisasi yang jelas. Siswa terlihat pasif ketika pembelajaran berpusat pada guru sebagai sumber belajarnya.

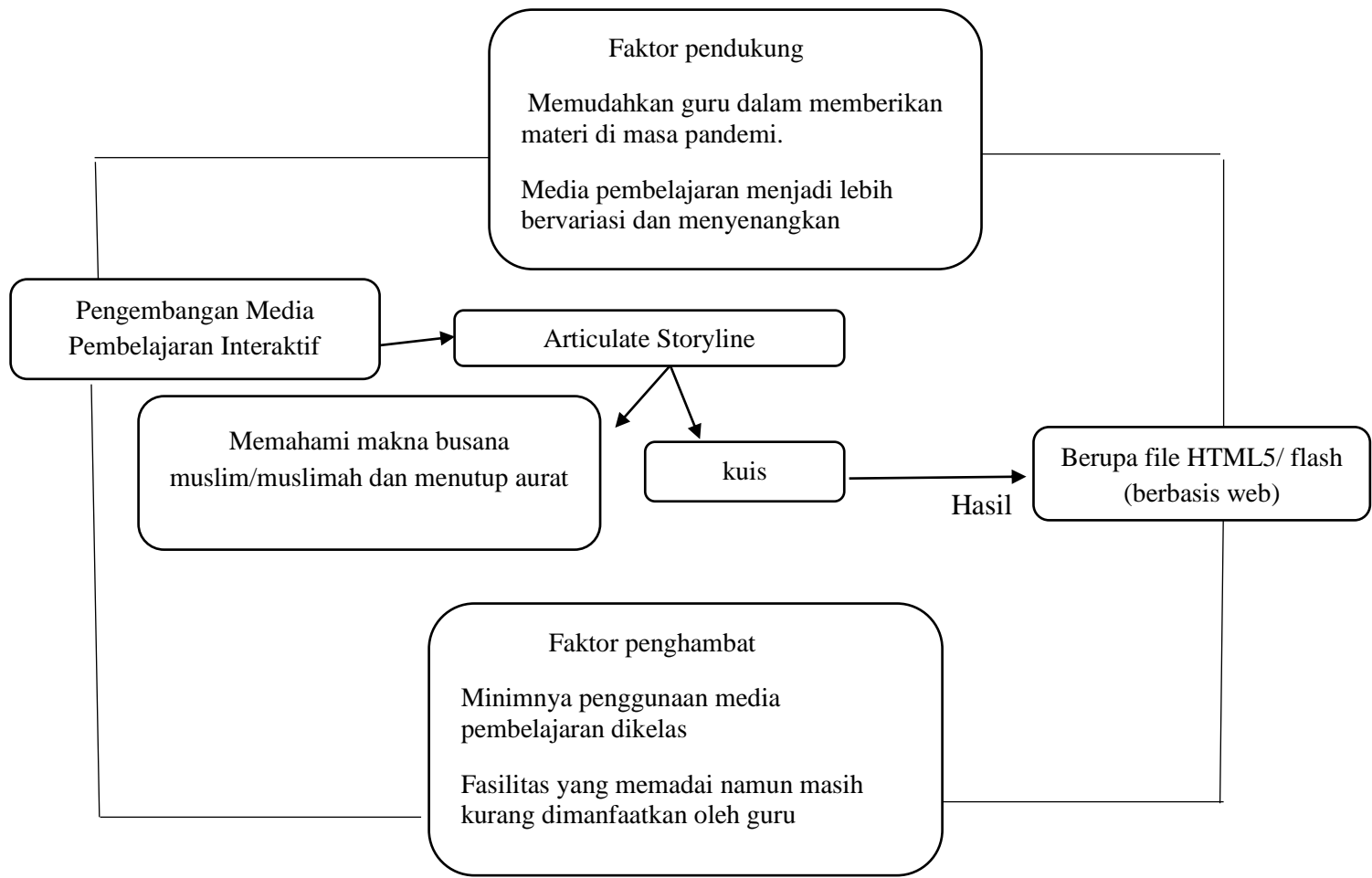
Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memproduksi media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dalam upaya meningkatkan



minat dalam belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami.

*Articulate storyline* merupakan software pengolah media pembelajaran interaktif yang mampu memuat teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga mampu menjadikan media pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan. Keefektifan siswa dapat ditingkatkan dapat adanya fitur penambahan kuis pada software ini. Dengan mudah, siswa langsung dapat mengerjakan kuis dan langsung melihat hasilnya tanpa menunggu guru mengoreksi jawaban dari siswa. Kemudahan tersebut, ditujukan guna memperingkat waktu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi namun siswa tetap dapat memahami materi dengan baik menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang telah tersedia, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut dapat berpengaruh pada minat belajar dan kemampuan siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

Penjelasan tentang kerangka berfikir diatas dapat dijelaskan secara singkat melalui gambar dibawah ini:



Gambar 2.7 skema kerangka Berfikir