

Pengembangan Aplikasi Android POKUS Berbasis Articulate Storyline 360 pada Pembelajaran PAI di SD Kelas V

^{1.} Ayuni Fitria, ^{2.} Eka Wahyuning Tyas, ^{3.} Pitriyani, ^{4.} Ani Nur Aeni
^{1.} Universitas Pendidikan Indonesia, ^{2.} Universitas Pendidikan Indonesia,
^{3.} Universitas Pendidikan Indonesia, ^{4.} Universitas Pendidikan Indonesia
^{1.} ayunifitria03@upi.edu ^{2.} ekatyas.14@upi.edu ^{3.} pitriyani.13@upi.edu
^{4.} aninuraeni@upi.edu

ABSTRACT

This research is motivated by the urgency of using technology-based learning media in learning Islamic politics in elementary schools. One of the solutions offered in the provision of Islamic political learning media in elementary schools is the use of the POKUS application (Politics of Uthman bin Affan) which contains four political materials of Uthman bin Affan that can be emulated in everyday life. The research method used in this study is the design and development (D&D) method, and was attended by 23 elementary school students and one Islamic religious education teacher. The results showed that students were helped and motivated by the POKUS application. This is evidenced by the excellent formative evaluation results on product evaluation and student evaluation. The purpose of this study is to see the increase in student learning motivation, especially in the political material of Uthman Bin Affan by using the POKUS application (Politics of Uthman bin Affan). The results showed that the use of the POKUS application as a learning tool in PAI material in grade 5 on the theme of politics greatly facilitated this student as seen in the summative test results of the average student score very well. Therefore, it can be concluded that this POKUS application can increase student learning motivation seen with excellent formative test scores.

Keywords: Politics, Learning Media, Android Apps, and D&D.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran politik Islam di sekolah dasar. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penyediaan media pembelajaran politik Islam di sekolah dasar adalah dengan penggunaan aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan) yang berisi empat materi politik Utsman bin Affan yang dapat ditiru dalam kehidupan sehari-hari. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode desain dan pengembangan (D&D), dan diikuti oleh 23 siswa sekolah dasar dan satu orang guru pendidikan agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa terbantuan termotivasi oleh aplikasi POKUS. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi formatif yang sangat baik pada evaluasi produk dan evaluasi siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa terutama dalam materi politik Utsman Bin Affan dengan menggunakan aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan digunakannya aplikasi POKUS sebagai alat pembelajaran dalam materi PAI di kelas 5 pada tema politik sangat memudahkan siswa ini terlihat pada hasil tes sumatif rata-rata siswa nilainya sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi POKUS ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terlihat dengan nilai tes formatif yang sangat baik.

Kata kunci: Politik, Media Pembelajaran, Aplikasi Android, dan D&D.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama dalam kehidupan manusia dan menjadi karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi salah satu urgensi yang sangat signifikan bagi setiap individu. Sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah: tujuan menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, serta warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik. Peserta didik dapat mengenal berbagai jenis mata pelajaran di sekolah, seperti PAI atau Pendidikan Agama Islam. Namun, selama ini pembelajaran PAI yang dianggap pembelajaran yang membosankan karena hanya memahami materi dan menghafal seputar materi agama islam.(A. N. Aeni, Khairunnisa, et al., 2023, p. 828)

Pada saat proses pembelajaran, peran penting ada pada guru yang dimana ia dituntut untuk membuat siswa-siswinya menerima pembelajaran yang diajarkan. tidak hanya mengajarkan ilmu, guru juga harus bisa membimbing, melatih, mendidik serta memberikan nilai kepada peserta didik.(Latif, n.d.) Seorang guru mengemban tugas yang tidak mudah sehingga memerlukan dedikasi yang tinggi untuk terus belajar dan meningkatkan kualitasnya sebagai seorang guru. Seorang guru harus berupaya untuk menjadi ahli di bidangnya dan menjalankan tugasnya dengan profesionalisme yang tinggi agar tidak hanya sebatas pada keahlian dalam materi pelajaran, melainkan juga sumber daya yang dikembangkan.(Dewi, 2015) Profesionalisme seorang guru memiliki peranan penting, kerja keras seorang guru dalam memberikan pengajaran harus dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran yang disampaikan memiliki makna karena sebagai seorang guru yang profesional, hal ini merupakan tantangan yang tidak mudah untuk diatasi. Upaya dan mencoba hal-hal yang dapat membuat kemajuan bagi peserta didik merupakan salah satu proses pembelajaran yang baik.

Dalam menghadapi kemajuan pesat terutama di bidang informasi, penting untuk seorang guru mengubah pola pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pengajaran akan membuat peserta didik semakin berkembang proses pembelajaran.(A. N. Aeni, Maulana, et al., 2023, p. 224) apalagi saat ini media pembelajaran sangatlah beragam. Teknologi terus berkembang salah



satunya guru bisa membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi articulate storyline. Menurut (Setyo Utami et al., 2021) Articulate Storyline 360 adalah perangkat lunak pembuatan media pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman visual dan audio bagi siswa. Articulate Storyline 360 merupakan alat yang dapat digunakan sebagai materi interaktif untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Fasilitas ini menggabungkan dua media yaitu gambar dan suara atau biasa kita sebut multimedia dan kelebihan yang terdapat dalam Articulate storyline 360 adalah pembelajaran menjadi berkesan dan dapat dikreasikan sesuai dengan kekreatifan pengembang.(Rahayu et al., n.d., p. 64)

Berdasarkan hal itu penulis, peneliti tertarik menciptakan produk aplikasi POKUS (Politik Utsman Bin Affan) dan memilih SDN KebonSeureuh sebagai objek penelitian. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam materi politik Utsman bin Affan.

METODE PENELITIAN

Cara penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan sumber data yang diperlukan dikenal sebagai metode penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan model D&D (Design and Development). Tujuan dari model ini adalah untuk memecahkan masalah melalui pengembangan produk sistematis yang didasarkan pada pengalaman (empiris). Secara garis besar, metode ini memuat kegiatan yang berupa mendesain, mengembangkan, serta mengevaluasi suatu produk dengan tujuan agar produk yang dibuat dapat digunakan dengan secara efektif dan bermanfaat bagi banyak orang.(Nurhayati et al., 2023, p. 785)

Metode D&D ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan dan menguji serta mengevaluasi efektivitas penggunaan metode. Dalam model pengembangan ADDIE, ada lima langkah: 1) *Analyze* (analisis); 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Implementation* (implementasi); 5) *Evaluation* (evaluasi).(N. A. Aeni et al., 2023, p. 198)

Penelitian ini dilaksanakan pada Jumat, 08 Maret 2024 di SDN Kebonseureuh, yang beralamatkan di Jl. Kebonseureuh, Cipameungpeuk, Kec. Sumedang Selatan, Kab. Sumedang. Siswa kelas V yang berjumlah 23 orang, 1 orang ahli materi yaitu Ibu Diah



Rodiah, S.Pd.I sebagai guru mata pelajaran PAI kelas V di SDN Kebonseureuh, dan 1 orang ahli media yaitu Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. sebagai dosen pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Pemilihan subjek melihat pada tujuan dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian sehingga data yang diperoleh sesuai harapan dan relevan dengan produk yang dihasilkan.

Tabel 1. Interpretasi Skor Skala Likert Angket Siswa

Skor Rata-rata	Kategori
0-25%	Tidak Baik
26-50%	Kurang Baik
51-75%	Baik
76-100%	Sangat Baik

(Bahak Udin By Arifin et al., n.d.)

Tabel 2. Interpretasi Skor Skala Likert Validasi

Skor Rata-rata	Kategori
0-20%	Sangat Kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

(Bahak Udin By Arifin et al., n.d.)

Seperti yang tercantum pada tabel di atas, pelaksanaan observasi, penyebaran angket, dan instrumen validasi yang berisikan penilaian produk yang ditujukan kepada ahli media, guru PAI SD Negeri Kebonseureuh sebagai ahli materi dan siswa kelas V yang terlibat dalam uji coba produk digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Peneliti menggunakan aplikasi Articulate storyline 360, canva, dan audacity dalam pembuatan produk. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif sebagai teknik dalam menganalisis data. Teknik analisis deskriptif kualitatif diterapkan untuk menggambarkan data hasil penelitian yang telah dihimpun. (Rusli, n.d.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data temuan peneliti di SDN Kebon Seureuh dikelas 5 yaitu siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar mata Pelajaran PAI. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu produk dalam bentuk software yaitu aplikasi POKUS. Perancangan dan Pengembangan POKUS (Politik Utsman Bin Affan) dengan metodologi Design and Development (D&D) dikembangkan sebagai alat bantu pengajaran materi politik oleh Utsman Bin Affan di Kelas 5. Dalam mengembangkan media interaktif ini dilakukan melalui model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memberikan kerangka ilustratif yang memberikan proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran secara sistematis yang membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. POKUS (Politik Utsman Bin Affan) ini menjadi sebuah wadah untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai politik Utsman Bin Affan yang diharapkan siswa SD bisa meneladaninya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Hasil penelitian menemukan bahwa di Kelas V SDN Kebonseureuh belum tersedia media pembelajaran yang merangsang minat belajar siswa. Diketahui siswa mempelajari politik terkait khulafaur rasyidin baik melalui penjelasan langsung dari gurunya (menggunakan metode ceramah) maupun melalui buku pegangan siswa yang tampilannya hanya berupa gambar dan bacaan sehingga membuat siswa bosan dan giat belajar. Maka dari itu, guru memerlukan media yang menyediakan materi pembelajaran interaktif yang menyenangkan, menarik, memberi semangat, dan membantu siswa memahami materi.

Wawancara dengan guru PAI di SDN Kebonseureuh mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti POKUS Tidak pernah diimplementasikan sebelumnya di sd tersebut. Hal ini tentu mempengaruhi kemudahan dalam menangkap materi tersebut. Buku paket atau buku pegangan siswa. Penelitian ini memiliki harapan bahwa dengan penciptaan sebuah produk dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Oleh karena itu, desain produk yang dibuat yaitu media pembelajaran yang digunakan di *handhphone* (POKUS) berbasis aplikasi Articulate storyline 360.

Tahap Desain (*Design*)

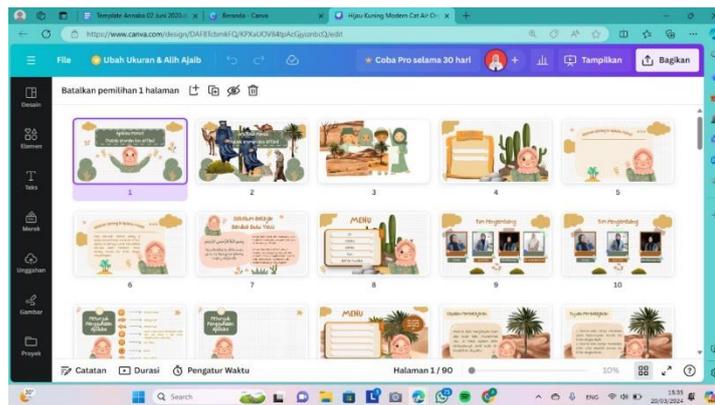
Media pembelajaran yang digabungkan ke dalam telepon genggam membuka peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang baru bagi siswa, hal ini akan memberikan kemudahan kepada pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memberi kemudahan kepada siswa dalam memahaminya. (A. N. Aeni et al., 2022, p. 106)

Berdasarkan hasil pembelajaran PAI Kelas 5, peneliti mengambil contoh politik dari Khalifah Utsman bin Affan sahabat Nabi. Aplikasi berbasis Android ini dapat Menaikkan pemahaman dan siswa dapat berpikir kritis. Peneliti pertimbangan rancangan desain produk yang dapat memberi kesan interaktif dan menyenangkan. Dalam pengembangan aplikasi fokus ini melibatkan beberapa perangkat sebagai sarana yang mendukung terciptanya aplikasi tersebut. Lalu ada tahap penggabungan antara materi sound dan backsound yang disesuaikan dengan rancangan. Tahap pengembangan dimulai dari mencari ide desain canva, lalu mencari materi yang dituangkan dalam canva serta direkam Tahap desain canva berupa pemilihan animasi background, pemasukan teks pemilihan font dll.

Dalam tahap desain juga ini peneliti memilih materi yang relevan selain itu memilih fase dan merancang untuk tujuan pembelajarannya. Untuk mengukur keberhasilan produk ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa peneliti merancang evaluasi formatif berbentuk kuis. Peneliti juga merancang angket untuk memperkuat hasil dari penggunaan produk aplikasi ini.

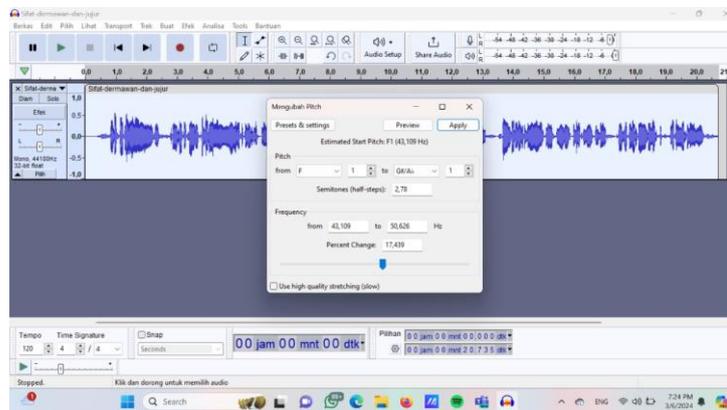
Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam langkah ini, dilakukan pengoptimalan pada alat pembelajaran. Maka digunakan perangkat lunak pembuatan produk seperti Canva, Articulate storyline 360, Audacity, dan website APK Builder. Selanjutnya, seluruh desain dibuat atau digabungkan sesuai dengan ide dan bahan yang ada untuk menjadi media interaktif yang lengkap. Tahap pendesainan dimulai dengan ide sementara yang dibuat dengan bantuan aplikasi Canva. Selanjutnya, tahap ini digunakan untuk membuat slide desain yang berisi teks, gambar, dan animasi khalifah Utsman bin Affan., capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, ucapan selamat datang, menu, tim pengembang, dan doa sebelum belajar.



Gambar 1 Membuat desain di aplikasi Canva

Selanjutnya, yaitu membuat rekaman suara untuk bacaan doa dan materi, yang kemudian diubah ke dalam suara anak-anak menggunakan aplikasi audacity. Proses rekaman suara dilakukan oleh setiap anggota kelompok sesuai dengan kesepakatan pembagian materi. Kemudian file rekaman suara mengalami perubahan menjadi suara anak-anak dengan cara mengubah pitch suara sebagai salah satu fitur yang dimiliki oleh software/aplikasi Audacity. Untuk menghasilkan suara anak-anak, pitch pada rekaman asli dinaikkan sebesar 17,439%.

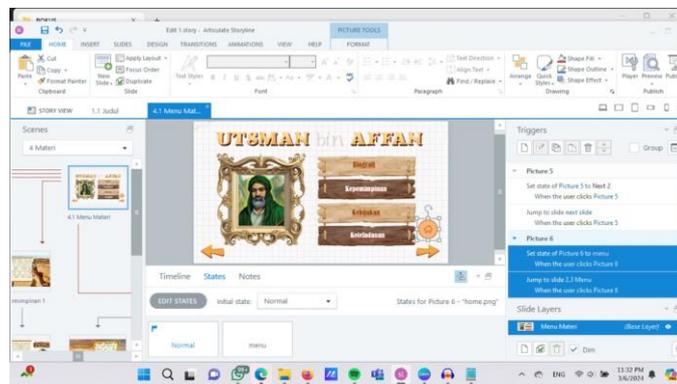


Gambar 2 Mengubah suara di Aplikasi Audacity

Kemudian, tahap selanjutnya pengembangan desain yang telah selesai di Canva dan mentransfer rekaman yang sudah diubah dipindahkan ke Articulate Storyline 360. Proses editing dimulai dengan memasukkan desain dari Canva dan kemudian menambahkan tombol, untuk mengarahkan pengguna ke halaman yang diinginkan, seperti tombol selanjutnya, sebelumnya, mulai, jeda, ataupun home. Setelah itu, rekaman suara yang telah dimodifikasi dimasukkan ke dalam aplikasi Articulate Storyline 360 pada menu *add sound*.

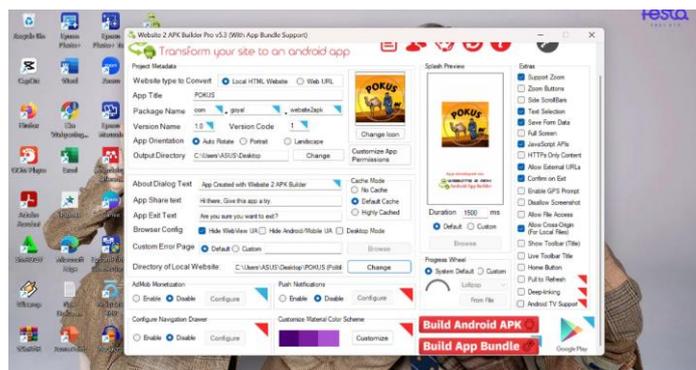


Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sengan tidak hanya membaca tetapi bisa dengan mendengarkan audio materi tersebut. Selain itu, menambahkan backsound suara dan efek suara pada setiap tombol ketika ditekan hal ini dilakukan agar menarik dan tidak membosankan.



Gambar 3 input desain dan rekaman suara

Setelah proses edit selesai, aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan) diunduh dalam bentuk html. Namun untuk memudahkan penggunaan agar tidak harus selalu terhubung ke internet saat mengakses aplikasi, maka bentuk html diubah menjadi aplikasi android menggunakan bantuan aplikasi website 2APK builder pro. Dengan bentuk aplikasi android, maka aplikasi dapat dengan mudah diakses oleh perangkat android walaupun perangkat dalam keadaan yang tidak terhubung ke internet. Pengguna hanya perlu untuk menginstal terlebih dahulu aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan).



Gambar 4 mengubah html menjadi aplikasi

Tahap Implementasi (Implementation)

Produk Pokus diuji cobakan pada tanggal 8 Maret 2024 di kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Siswa akan diinstruksikan untuk membuka grup WA dan



mengklik link yang dikirimkan kepada mereka untuk menginstal aplikasi. Aplikasi POKUS juga diputar pada proyektor yang disediakan oleh sekolah. Siswa mendengarkan penjelasan dengan cermat dan antusias dalam belajar. Tahap implementasi berfungsi sebagai ajang penilaian sejauh mana aplikasi dapat membantu pembelajaran. Lalu metode permainan dan quiz dijadikan bahan evaluasi formatif oleh peneliti.

Tabel 3 Hasil Evaluasi Formatif

Peringkat	Nama	Skor
1	Bakti, Luthfia, Shafira, Najiha, Fajar	100
2	Abyan, Salsa, Adam, Nurul, Ardila, Azka, Dzaky	90
3	Silvi, Syifa, Vinesha, Ghazi, Hafiz	85
4	Fahri, Dudi, Rakan	80
5	Nandes, Andika, Robi	75
Rata-Rata		88

Hal ini dapat dilihat dari evaluasi formatif yang nilainya dari 75 sampai 100 sehingga dapat dikatakan aplikasi POKUS (politik utsman bin affan) berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran yang membantu dan memudahkan dalam mempelajari materi utsman bin affan.

Tabel 4 Hasil Penilaian Produk oleh siswa

Pola Penilaian Interval 1-4										
Partisipan	Tampilan	Kemudahan aplikasi	Bahasa	Materi	Elemen	Membuat tertarik	Membuat termotivasi	Jumlah	%	
Bakti	4	3	4	4	3	3	3	21	75%	
Najiha	3	4	4	3	3	4	4	25	89%	
Fahri	4	4	4	3	4	4	4	27	96%	
Ardilla	4	4	4	4	4	4	4	28	100%	



Dudi	4	4	3	3	4	4	4	26	93%
Rakan	3	4	4	4	3	4	4	26	93%
Ghazi	4	4	4	3	3	3	4	25	89%
Vinesha	3	3	4	4	4	4	4	26	93%
Shafira	3	4	4	4	3	3	3	24	86%
Luthfia	4	4	4	4	4	4	4	28	100%
Abyan	3	4	3	3	4	4	3	24	86%
Fajar	3	4	3	4	3	3	4	24	86%
Hafiz	3	4	3	4	4	4	4	26	93%
Dzaky	4	4	2	3	4	4	2	23	93%
Nurul	2	3	3	4	2	3	4	21	82%
Nandes	3	4	3	2	4	4	3	23	93%
Andika	4	3	2	2	3	1	3	18	64%
Robi	3	4	4	4	2	1	3	21	75%
Adam	3	3	2	3	3	3	4	21	75%
Azka	2	3	3	4	2	2	3	19	68%
Salsa	3	3	4	4	4	4	4	26	93%
Silva	4	4	4	3	4	4	4	27	96%
Syifa	3	4	2	4	3	4	4	24	86%
Jumlah yang diperoleh								553	2004
Rata-rata								24	87%

Menurut interpretasi skor angket siswa bahwa 87% termasuk dalam pengategorian sangat baik. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan) dapat diterima oleh siswa karena respon yang didapat dari siswa sangat baik.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini mengidentifikasi kendala-kendala yang ditemui pada saat proses pengujian dan mengevaluasi kesesuaian produk aplikasi POKUS berdasarkan bahan yang digunakan untuk kajian. Setelah melakukan percobaan, peneliti menemukan bahwa telah terjadi masalah pada saat percobaan. Kendala yang peneliti temui pada saat proses pengujian adalah aplikasi mengalami lag dan agak terhambat dengan solusi yang mereka

gunakan yaitu menutup dan membuka kembali aplikasi. Penilaian kesesuaian materi pembelajaran dilakukan dengan mengisi Formulir Verifikasi Kesesuaian Produk terhadap Media. Kali ini peneliti mengidentifikasi seorang ahli yaitu guru PAI dari SDN Kebonseureuh. Berikut tanggapan pemeriksa terhadap permohonan POKUS (Politik Usman Bin Affan):

**Tabel 5 Jawaban Validator
terhadap produk POKUS (Politik Utsman bin Affan)**

Indikator	Pertanyaan	Skor validasi				
		1	2	3	4	5
Materi	Kesesuaian materi pada aplikasi POKUS dengan tujuan pembelajaran.					√
	Kedalaman materi pada aplikasi POKUS mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya.					√
	Materi yang dipilih sesuai dengan Elemen-elemen yang digunakan.					√
	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan anak SD kelas V.					√
	Materi yang digunakan dalam aplikasi POKUS untuk pengetahuan politik khalifah					√
	Peran aplikasi POKUS dalam memberikan pengetahuan Politik khalifah ustman bin affan.					√
	Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas.					√
	Materi telah Sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.					√
	Materi di dalam media aplikasi POKUS memiliki peran dalam memahami politik khalifah Utsman bin Affan.					√
	Aplikasi POKUS menampilkan materi politik khalifah Utsman bin Affan.					√

Pengunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam materi politik khalifah Utsman bin Affan mudah dipahami, sederhana dan langsung pada sasaran.	√
	Bahasa yang digunakan pada aplikasi POKUS tidak mengandung makna ganda atau ambigu.	√
Penyajian	Materi yang digunakan dalam aplikasi POKUS untuk pengetahuan politik khalifah Utsman bin Affan sangat menarik.	√
	aplikasi POKUS yang dikembangkan menarik pengetahuan anak dalam kehidupan sehari-hari.	√
	Elemen-elemen yang digunakan sesuai dengan materi yang dibahas.	√
	Keserasian tata letak dan warna pada aplikasi POKUS.	√

Berdasarkan penilaian ahli materi didapatkan skor sebesar 83,75% menurut interpretasi skor validasi, 83,75% tergolong di kategori sangat baik. dapat ditarik kesimpulan bahwa materi yang dimuat di dalam aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan) sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran PAI di kelas V, dan media ini tepat digunakan oleh siswa kelas V.

Dari hasil temuan peneliti melalui angket di sdn kebonseureuh dikelas 5 Aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan) mendapat nilai positif dari siswa yaitu sebagai berikut:

1. Siswa menjadi tertarik untuk belajar karena aplikasi pokus isi sangat mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari.
2. Dengan adanya aplikasi POKUS ini siswa menjadi termotivasi untuk belajar karena isi konten dari aplikasi ini tidak membosankan karena dalam mempelajari materinya tidak hanya bisa dibaca saja tetapi bisa didengarkan saja karena ada fitur video disetiap materinya sehingga tidak membosankan saat mempelajarinya. Selain itu, didalam aplikasi ini ada games sehingga siswa tidak merasa jenuh Ketika belajar dan dengannya adanya games ini juga bisa sambil mereview materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara dan penyebaran angket kepada validator ahli materi yaitu guru PAI di SDN Kebonseureuh untuk menilai dan menanyakan mengenai produk pokus setelah didemokan di kelas 5. Ahli materi menyatakan bahwa produk pokus ini materinya sesudah sesuai dan elemennya menarik sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi politik Utsman Bin Affan. Selain itu, ahli materi juga mengatakan bahwa produk ini setelah didemonstrasikan memudahkan siswa dan membuat antusias dalam mempelajari materi politik Utsman bin Affan sehingga bisa dikatakan bahwa aplikasi POKUS ini sebagai media pembelajaran berhasil sebagai upaya dalam meningkat motivasi belajar mata Pelajaran PAI terutama dalam politik Utsman bin Affan.

Menurut Suhendra (Disa Fadilla et al., n.d.) menyatakan bahwa media pembelajaran mengoptimalkan keefektifan pembelajaran dan melalui media pembelajaran ini juga memberikan pengalaman belajar siswa karena pengemasan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan), pembelajaran menjadi menarik dan dapat menjadi strategi yang mudah dalam memahami materi dengan adanya hal ini tentu tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini terbukti dengan evaluasi formatif yang dilakukan diakhir uji coba produk rata-rata siswa mendapatkan rata-rata ini yang sangat baik.

Aplikasi POKUS ini juga memiliki kekurangan hal ini dinyatakan oleh siswa melalui angket yaitu sebagai berikut:

1. Dalam menginstal aplikasi ini di Hp membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar dan ada beberapa versi Hp yang tidak bisa menginstal aplikasi POKUS.
2. Pada saat tertentu menggunakan aplikasi POKUS ada error yaitu tidak berpindah ketika diklik halaman selanjutnya.
3. Game yang ada diaplikasi tidak ada variasi.

Dalam pembuatan media pembelajaran tentunya tidak sempurna termasuk aplikasi pokus ini memiliki kekurangan seperti yang dipaparkan diatas. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut tidak begitu signifikan mempengaruhi siswa pada saat aplikasi digunakan sehingga aplikasi ini bisa berfungsi dengan baik untuk peningkatan motivasi belajar siswa.



KESIMPULAN

Berdasarkan apa yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam keberlangsungan pembelajaran media pembelajaran menjadi faktor penting. Tentu saja media yang digunakan harus interaktif yaitu menarik, menyenangkan, dan memudahkan. Salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu membuat jalan kemudahan dalam memahami materi. Salah satu materi PAI adalah politik Khulafaur Rasyidin. Dengan mempelajari materi ini, siswa dapat melihat bagaimana hebat para Khalifah. Salah satunya adalah politik Utsman bin Affan. Dengan menggunakan metode D&D, hasilnya adalah Aplikasi POKUS (Politik Utsman bin Affan). Aplikasi Articulate Storyline 360 digunakan untuk membuat produk ini, yang memungkinkan Anda menambahkan fitur seperti musik dan suara latar. Menurut penelitian kami, aplikasi POKUS (Politik Usman Bin Affan) berbasis Android dapat digunakan dengan baik sebagai media pembelajaran selama proses belajar. Hal ini menunjukkan hasil yang sangat baik dari evaluasi formatif dan penilaian produk siswa. Mereka sangat terbantu untuk memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar yang terbukti dari hasil evaluasi formatif yang sangat baik. Penelitian ini memiliki kebaruan yaitu adanya inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran. Tentu saja aplikasi POKUS sebagai media pembelajaran memiliki kekurangan sehingga untuk peneliti selanjutnya bisa memperbaiki kekurangan tersebut dan memperbarui aplikasi ini dan membuat inovasi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi Beta (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa Sd Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., & Ramadhina, R. (2023). Penggunaan Mipa (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Pai Untuk Materi Dakwah Di Sd Kelas 6. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 827. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2090>
- Aeni, A. N., Maulana, M., Akbar, K. A., & Hafidz, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi Cerdas Beribadah Dengan Digital) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (Jippsd)*, 7(1), 222–236. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>



- Aeni, N. A., Ariefin, M. R., Rizky, H., & Hidayat, Y. H. (2023). Pengembangan E-Book Kitana (Kisah Keteladanan Nabi) Untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 194–208. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Bahak Udin By Arifin, M., Aunillah, Mp., & Oleh, D. (N.D.). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*.
- Dewi, T. A. (2015). *Pengaruh Profesionalisme Guru Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Ekonomi Sma Se-Kota Malang* (Vol. 3, Issue 1).
- Disa Fadilla, D., Az-Zahra, N., Nursaadah, S., & Aeni, A. N. (N.D.). *Penggunaan Aplikasi Coomis (Comic Islami) Sebagai Media Dakwah Untuk Memupuk Sikap Sederhana Pada Siswa Sd*.
- Latif, S. (N.D.). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Sekolah Unggulan (Studi Kasus Sma Negeri 11 Pangkep Dan Sma Negeri 13 Pangkep)*.
- Nurhayati, E., Nuraeni, T., Adrian, K. B., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Website Polaras (Politik Ala Rasulullah) Untuk Mengenalkan Keteladanan Politik Nabi Muhammad Saw Di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(3), 781–792. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3318>
- Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline* (Vol. 7).
- Rusli, M. (N.D.). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus*. <http://repository.uin->
- Setyo Utami, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Satya Wacana, U. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Sd*. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>

