

PENGEMBANGAN MEDIA INOVASI BELAJAR NAHDLATUL ULAMA (IBNU) BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 DALAM PEMBELAJARAN ASWAJA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Indra Kusuma Wardani,¹ Umi Kholifah,² Lilik Maftuhatin ³ Imam Mutaqin,⁴

Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum Jombang

Email: indramipa.unipdu@gmail.com,¹ cholifah258@gmail.com² ,
lilikmaftuhatin@fai.unipdu.ac.id³ imammutaqin@fai.Unipdu.ac.id⁴

Abstrak: Hasil observasi dan wawancara di MI Annashiriyyah Jogoroto Jombang, menunjukkan bahwa siswa Kelas IV mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Aswaja dikarenakan tidak adanya media pembelajaran. Untuk itu, peneliti mengembangkan media IBNU berbasis *Articulate Storyline* 3 dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa yang nantinya juga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media IBNU dinyatakan efektif dalam pembelajaran Aswaja. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata validasi materi sebesar 93,75%, validasi ahli desain sebesar 81,25% dan validasi guru mata pelajaran Aswaja sebesar 93,75%. Selain itu, hasil uji coba pemakaian pada uji coba 1 dan uji coba 2 juga membuktikan bahwa media IBNU dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, hal ini diketahui dari perolehan angket siswa sebesar 79,8% dan hasil uji N-Gain terhadap nilai siswa sebesar 0,91.

Kata Kunci: IBNU, Aswaja, *Articulate Storyline*

Abstract: The results of observations and interviews at MI Annashiriyyah Jogoroto Jombang showed that Class IV students experienced difficulties in studying Aswaja subjects due to the lack of learning media. For this reason, researchers developed IBNU media based on *Articulate Storyline* 3 with the aim of increasing students' interest in learning which will also have an impact on student learning outcomes. This research is a *Research and Development* study with data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires and tests. The results of this research indicate that IBNU media is declared effective in Aswaja learning. This can be seen from the average material validation score of 93.75%, design expert validation of 81.25% and Aswaja subject teacher validation of 93.75%. Apart from that, the results of trial use in trial 1 and trial 2 also prove that IBNU media can increase student interest and learning outcomes, this is known from the student questionnaire acquisition of 79.8% and the results of the N-Gain test on student grades of 79.8%. 0.91.

Keywords: IBNU, Aswaja, *Articulate Storyline*.

Pendahuluan

Mata pelajaran Ahlussunnah wal Jama'ah (Aswaja)/Ke-Nahdlatul Ulama (NU) adalah salah satu mata pelajaran muatan lokal dalam Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berada dibawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama. Ketentuan yang terdapat dalam muatan lokal Aswaja sesuai dengan visi Aswaja untuk mewujudkan manusia yang berwawasan, adil, jujur, produktif cerdas dan rajin beribadah, seimbang (tawazun), toleranssi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya Aswaja.¹

Dalam mengembangkan budaya Aswaja, muatan lokal Aswaja tentu memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter siswa. Untuk itu isi dari materi Aswaja tidak hanya pengenalan tokoh NU saja, namun juga berisi penjelasan dan praktik mengenai amalan dan tradisi NU seperti doa qunut, sholat tarawih, bilal sholat Jum'at, istighasah, ziarah kubur dan tahlil. Aktifitas ini sebagai upaya pengenalan dan pembekalan siswa agar terbiasa dengan amaliyah masyarakat NU.²

Upaya pembekalan pada siswa tersebut secara formal dimulai pada bangku kelas IV, dimana siswa pertama kali diperkenalkan dengan mata pelajaran Aswaja, namun tak sedikit dari mereka yang kurang mendapatkan kesan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan data awal penelitian berupa observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Annashiriyah Ngembah. Saat proses pembelajaran, siswa terlihat kurang antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Banyak siswa yang masih beranggapan bahwa pelajaran Aswaja adalah pelajaran yang membosankan, selain itu proses pembelajaran yang berlangsung hanya terpaku pada buku saja tanpa adanya penggunaan media sehingga menjadikan siswa kurang tertarik dengan pelajaran Aswaja.

Kurangnya ketertarikan siswa dalam pelajaran Aswaja inilah yang kemudian menimbulkan berbagai masalah lain. Dengan tidak adanya antusias dari siswa menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sesuai dengan penuturan Guru Aswaja, masih ada beberapa siswa kelas IV yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menandakan bahwa kurangnya

¹Didin Wahyudin. 2017. "Pendidikan Aswaja Sebagai Upaya Menangkal Radikalisme". *Jurnal Dinamika Penelitian*, Vol.17, No.2, November 2017. Dilihat di <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/download/841/585/>, diakses pada 5 Januari 2023.

²Fatkul Khamid. 2021. "Pembentukan Karakter Siswa melalui Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Aswaja". *Bilqolam*, Vol. 2 Issue 2 Desember 2020. Dilihat di <http://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/bilqolam/article/view/64/66>, diakses pada 5 Januari 2023.

pemahaman yang disebabkan oleh antusiasme siswa juga dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan meningkatkan pemahaman siswa terlebih dahulu, setelah siswa memiliki pemahaman yang baik maka hasil belajar siswa juga akan menjadi baik. Guna mencapai hal tersebut diperlukan inovasi dari guru untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami sehingga siswa merasa nyaman dan lebih semangat untuk mempelajari Aswaja.

Dalam membangkitkan semangat siswa terhadap pembelajaran Aswaja, peneliti memiliki beberapa alternatif pemecahan masalah. Salah satunya yaitu dengan menerapkan metode mendongeng / bercerita tentang tokoh-tokoh pendiri NU, hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh M. Mahbubi dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Aswaja Melalui Bercerita / Mendongeng di MI Nurul Munim Paiton Probolinggo”.³ Alternatif lain yang dapat diupayakan yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif dalam pelajaran Aswaja, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dianis Izzatul Yuanita dalam jurnalnya yang berjudul “Strategi Penerapan Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa Di Madrasah”.⁴ Selain dua alternatif tersebut, penggunaan media berbasis Articulate Storyline 3 juga dapat dijadikan sebagai alternatif lain sebagai solusi pemecahan masalah.

Dari beberapa alternatif pemecahan masalah yang telah disebutkan diatas, peneliti memilih alternatif terakhir yaitu dengan penggunaan media berbasis Articulate Storyline 3. Penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti, sedangkan media berbasis Articulate Storyline 3 merupakan software yang digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian Ni Ayu Ketut Sinta, dkk.⁵, media yang dirancang menggunakan Articulate Storyline 3 terbukti dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Dari paparan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” Media Inovasi

³M. Mahbubi, dkk. “Implementasi Pembelajaran Aswaja Melalui Bercerita / Mendongeng Di MI Nurul Munim Paiton Probolinggo”. *Falasifa*, Vol. 12 Nomor 2 September 2021. Dilihat di <https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/falasifa/article/view/558>, diakses pada 5 Januari 2023.

⁴Dianis Izzatul Yuanita. “Strategi Penerapan Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa Di Madrasah”. *Bidayatuna*, Vol. 03 No. 01 April 2020. Dilihat di <https://ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/bidayatuna/article/view/561>, diakses pada 5 Januari 2023.

⁵Ni Ayu Ketut Sinta, dkk. “Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3”. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9, number 2, tahun 2021. Dilihat di <http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35919>, diakses pada 5 Januari 2023.

Belajar Nahdlatul Ulama (IBNU) Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Aswaja Siswa MI”.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini dirancang menggunakan *Articulate Storyline 3* dan diberi nama IBNU. Sesuai namanya, IBNU yang merupakan akronim dari Inovasi Belajar Nahdlatul Ulama akan memuat pelajaran Aswaja materi Lambang Nahdlatul Ulama. Dalam mengembangkan media IBNU, diperlukan perhatian lebih terhadap pemilihan jenis font, warna teks, pengemasan gambar, serta penambahan audio dan video agar mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran Aswaja.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal *Research and Development* (R&D) yang mengacu oleh Borg and Gall. Langkah-Langkah R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall memiliki sepuluh tahap, yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Pembuatan produk massal. Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan produk dan mengukur kualitas produknya. Produk dikatakan berkualitas apabila produk tersebut telah valid, praktis, dan efektif, oleh karena itu perlu untuk dilakukan validasi dan uji coba keefektifan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi, validasi, angket, dan tes. Pertama, lembar observasi digunakan untuk menuliskan segala macam aktivitas dalam pembelajaran maupun administrasi dan menggambarkan segala macam kondisi dan situasi sekolah. Hal yang perlu diobservasi antara lain perilaku siswa, proses belajar mengajar dalam pembelajaran Aswaja baik itu sebelum penggunaan media IBNU maupun setelah penggunaan media IBNU.

Kedua, lembar validasi digunakan untuk menguji kualitas produk. Untuk itu, validasi disusun menjadi tiga jenis yang telah disesuaikan dengan responden yang dibutuhkan, yaitu validasi oleh ahli desain, validasi oleh ahli materi, dan validasi oleh guru mata pelajaran. Validasi oleh ahli desain dilakukan untuk mengukur produk dari aspek desain. Sedangkan validasi untuk ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengukur media dari aspek pembelajaran dan isi. Lembar validasi berbentuk kuisioner tertutup dalam bentuk *checklist* dengan skala Likert, yaitu dengan menyiapkan beberapa pertanyaan mengenai media yang dikembangkan dan validator (ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran).

Ketiga, lembar angket. Lembar angket yang digunakan yaitu lembar angket siswa, yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang akan dikembangkan. Respon siswa dapat digunakan sebagai

alat untuk mengukur kepraktisan media IBNU berbasis *articulate storyline* 3 dalam pembelajaran Aswaja. Lembar tanggapan berupa kuisioner tertutup dalam bentuk *checklist* dengan skala likert.

Kelima, Lembar tes. Tes yang dimaksud adalah evaluasi pembelajaran siswa. Siswa diberikan tes untuk mengetahui hasil belajarnya. Lembar tes berupa dua bentuk yaitu pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa pada uji coba pertama dan kedua. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media IBNU berbasis *articulate storyline* 3.

IBNU, Aswaja, Articulate Storyline

IBNU adalah akronim dari kalimat Inovasi Belajar Nahdlatul Ulama'. Sesuai dengan namanya, IBNU merupakan sebuah media pembelajaran Aswaja berbasis digital yang dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline* 3. Media IBNU pada awalnya direncanakan akan berbentuk *aplication file* yang dapat diinstall di berbagai perangkat seperti laptop, komputer, tablet, *smartphone* maupun *handphone*. Namun peneliti mempertimbangkan untuk menjadikan media IBNU dalam bentuk sebuah *website (html5)*, hal ini dikarenakan *aplication file* akan memakan lebih banyak ruang penyimpanan perangkat untuk menjalankannya, selain itu bentuk *aplication file* dirasa kurang efektif karena harus diinstall terlebih dahulu sebelum menjalankannya. Dengan format *html5*, akan lebih memudahkan akses kepada siapapun dimanapun tanpa harus bersusah payah untuk menginstall. Setelah tautan media dibagikan, siswa hanya perlu menekan tautan untuk dapat mengakses media.

Seperti halnya media lain yang didesain dengan *Articulate Storyline* 3, media IBNU juga memiliki beberapa kesamaan yakni terdapat halaman *intro* yang mengharuskan *user* menginput nama terlebih dahulu, fitur *game drag and drop*, materi pembelajaran dengan teks yang dapat digulir, foto/gambar yang dapat dizoom, *audio* yang dapat di nonaktifkan sesuai keinginan *user*, dan fitur latihan soal yang dilengkapi dengan nilai otomatis.⁶

Kegiatan pembelajaran Aswaja yang dilakukan oleh madrasah biasanya telah tersusun dan terjadwal sehingga wajib diikuti oleh siswa. Meskipun tidak termasuk dalam pelajaran utama dan dikategorikan muatan lokal, aswaja berisi berbagai macam materi dan kegiatan yang diharapkan mampu meningkatkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang

⁶Priankalia Arwanda, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar", *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 4, No. 2, 2020. Dilihat di <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/331/0>, diakses pada 29 Juni 2023.

dilaksanakan secara terus menerus pada saat jam pembelajaran maupun di luar madrasah.⁷

NU telah membentuk komunitas yang dipersatukan oleh tradisi sosial dan keagamaan yang telah memperoleh identitas atau ciri khas yang membedakan NU dengan perkumpulan lainnya. Identitas tersebut berupa Lambang yang memiliki makna. Lambang yang dibuat berbeda dengan simbol manapun yang mencerminkan sifat ulama, dan apabila dilihat tidak membosankan dan tidak ketinggalan zaman. Dalam lambang tersebut bukan sekedar gambar bangun ruang bola dunia dan dikelilingi bintang, tetapi lambang tersebut mempunyai makna yang mendalam.⁸

Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran *e-learning* yang dapat membangun komunikasi dua arah. *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi. Publikasi hasil *projeck Articulate Storyline* dapat berupa web (html5) atau berbentuk *aplication file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone*. Dengan adanya Articulate Storyline, pengajar dapat menggunakannya untuk menyajikan konsep pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.. Media pembelajaran tersebut juga dapat memuat beberapa latihan yang dapat diselesaikan oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik juga dapat mencari tahu mengenai materi yang dipelajari dengan cara mengutak-atik pada menu yang telah diberikan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi peserta didik.⁹

⁷Alifatul Azizah Istiyani, dkk. 2021. "Pembelajaran Aswaja Sebagai Basis Kekuatan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air di MI Ma'arif Sambeng Bantul Yogyakarta". *Tarbiya Islamia: Jurnal Pendidikan dan Keislaman* Volume 11 Nomor 1 Tahun 2021. Dilihat di <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/view/1079/564>, diakses pada 21 Desember 2022.

⁸Cindy Putri Wijayanti, dkk, "Eksplorasi Lambang NU: Kajian Filosofis Dan Matematis". *EDUCATE : Journal of Education and Culture* Vol. 01No. 02ISSN-e: 2985-7988. 2023. Dilihat di <https://ejournal.rumahriset.id/index.php/educate/article/view/54/21>, diakses pada 29 Juni 2023.

⁹Sri Setyaningsih, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia". *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol.20 No.2 Tahun 2020. Lihat di <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>, diakses pada 24 Desember 2022.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* telah diteliti dalam beberapa penelitian sebelumnya, namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan *Articulate Storyline* sebelumnya bersifat mutlak dan tidak memerlukan pengembangan lagi. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan menambahkan fitur yang belum ada pada penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam proses riset sebelum mulai mengembangkan media IBNU, beberapa jurnal ilmiah yang mengangkat tema pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* telah dikaji.

Dari berbagai penelitian tentang media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, ditemukan sesuatu yang dapat dikembangkan lagi untuk menciptakan media baru dengan menggabungkan kelebihan dari media berbasis *Articulate Storyline* sebelumnya dan menambahkan fitur baru yang berbeda serta dengan mata pelajaran yang berbeda pula yang dalam hal ini media berisi materi mata pelajaran Aswaja.

Berdasarkan pemaparan di atas, dikembangkan media Inovasi Belajar Nahdlatul Ulama (IBNU) berbasis *Articulate Storyline* 3 ini dengan fitur-fitur yang mirip dari penelitian sebelumnya seperti fitur materi, latihan soal dan game, namun pada media IBNU ditambahkan empat hal lagi untuk menambah daya tarik siswa terhadap media IBNU. Empat hal yang dikembangkan peneliti ialah sebagai berikut; pertama, *feedback* benar salahnya jawaban pada tiap pilihan ganda yang tersedia dalam halaman latihan soal, sehingga siswa dapat langsung mengetahui jawaban yang benar setelah mengklik satu pilihan ganda tanpa harus menunggu menyelesaikan semua soal dan keluar hasil skornya.

Kedua, fitur *zoom* pada tiap gambar sehingga jika ada gambar yang terlalu kecil atau kurang jelas dapat diperjelas dan diperbesar dengan fitur *zoom* tersebut. Ketiga, fitur mulai ulang yang ada pada halaman skor akhir, dengan adanya fitur ini pengguna dapat memulai ulang mengerjakan latihan soal dari awal lagi dan masih dapat mendapatkan skor di akhir karena skor dan jawaban akan otomatis terhapus setelah pengguna mengklik tombol mulai ulang. Keempat, adanya karakter kartun bernama Ibnu yang dapat bergerak dan menampilkan teks dalam gelembung percakapan. Dalam penelitian sebelumnya, animasi kartun sudah ada namun tidak dapat bergerak dan tidak dapat memunculkan teks dalam gelembung percakapan. Selain itu, peneliti juga merancang animasi kartun Ibnu sendiri dengan menyesuaikan gayanya sesuai dengan gaya khas NU.

Tahap awal dalam pengembangan media IBNU ialah dengan menginstall *software Articulate Storyline 3* melalui *website* di PC, kemudian merancang alur (*flowchart*) media IBNU yang akan dikembangkan. Setelah perancangan *flowchart*, peneliti kemudian

mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media IBNU. Bahan utamanya yakni *software Articulate Storyline 3* yang akan menjadi tempat untuk merancang media IBNU. Peneliti mendownload *software Articulate Storyline 3* melalui *Google* yakni *website* resmi dari *Articulate Storyline 3* kemudian menginstallnya sesuai dengan panduan yang telah disediakan di sana.

Selain itu, bahan lain yang dikumpulkan berupa silabus yang akan dijadikan sebagai acuan pembuatan materi, indikator soal dan *game* interaktif. Selanjutnya peneliti juga mengumpulkan objek-objek pendukung seperti gambar, *background* dan animasi yang didapatkan oleh peneliti dari berbagai situs internet seperti *pinterest*, *pngtree*, *lovepik*, *freepik*, *canva*, dan sebagainya.

Intro merupakan tampilan yang pertama kali muncul setelah *user* menekan / menscan *link* media IBNU, halaman ini berisi kata sambutan selamat datang dan judul media yang diiringi dengan audio pembuka. Halaman ini hanya berdurasi 5 detik dan akan berpindah ke halaman selanjutnya secara otomatis.

Halaman awal merupakan halaman yang dtampilkan setelah *intro*. Halaman ini berisi animasi karakter bernama IBNU yang seolah-olah berbicara dengan user, hal ini dibuktikan dengan adanya gelembung teks di atas karakter IBNU dan kemampuan karakter IBNU untuk menggerakkan tangannya. Pada halaman ini juga, user dipersilahkan untuk mengisi *username* terlebih dahulu agar dapat melanjutkan ke halaman selanjutnya. Selain itu juga terdapat tombol navigasi musik yang memiliki fungsi untuk mengendalikan musik sesuai keinginan *user*.

Setelah user mengklik tombol “Let’s Go!” user akan otomatis masuk pada halaman selanjutnya yakni halaman menu utama (home). Pada halaman ini terdapat lima menu utama yang dapat dipilih yakni menu pendahuluan, materi, quiz, game dan profil, user dapat memilih akan pergi ke menu apa terlebih dahulu sesuai keinginan. Seperti halaman sebelumnya, di halaman menu ini juga terdapat tombol navigasi musik yang berfungsi untuk mengendalikan musik sesuai keinginan. Tiap menu/halaman terdapat dua tombol navigasi yang berada di kanan atas yakni tombol musik yang berfungsi untuk mengatur audio (aktif dan nonaktif) serta tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu dan memudahkan *user* untuk memilih menu yang ingin ditampilkan selanjutnya.

Jika *user* mengklik menu pendahuluan, akan disajikan kompetensi dasar pembelajaran Aswaja di *layer* awal dan setelah user mengklik tombol next di bawah kolom kompetensi dasar selanjutnya akan muncul *layer* yang berisi indikator-indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran Aswaja yang tentunya telah disesuaikan dengan silabus Aswaja kelas IV MI kurikulum 2013 (K-13).

Selanjutnya pada halaman materi terdiri dari tiga *layer* yakni *layer* pertama berisi gambar lambang NU yang dapat *dizoom-in* dan *zom-out*, *layer* kedua berisi materi tentang siapa pencipta lambang NU dan pada *layer* ketiga berisi tentang makna filosofis dari tiap *icon* yang terdapat pada lambang NU.

Halaman *quiz* merupakan halaman evaluasi yang berisi soal-soal terkait materi lambang NU dengan satu *slide* berisi satu soal. Soal yang disajikan berupa pilihan ganda dengan masing-masing waktu 20 detik untuk pengerjaan tiap soalnya, jika dalam 20 detik *user* belum memilih jawaban maka soal akan otomatis berpindah ke soal selanjutnya. Setelah *user* memilih satu jawaban pilihan ganda, akan otomatis muncul *feedback* dan kunci jawaban untuk menandakan benar atau salahnya jawaban yang *user* pilih, dan setelah semua soal telah diselesaikan akan muncul halaman yang berisi skor akhir yang dapat menghapus semua jawaban yang tersimpan dan menghapus nilai/skor sehingga pengguna dapat memulai ulang latihan soal.

Setelah mengerjakan latihan soal level satu, pengguna dapat lanjut mengerjakan latihan soal level dua yang disajikan dalam dua kolom pernyataan dan lima baris. Cara pengerjaannya yakni dengan memasang masing-masing pernyataan dari dua kolom tersebut, setelah lima kolom pernyataan telah dipasangkan pengguna dapat mengklik tombol selesai untuk melihat apakah jawaban yang diberikan salah atau benar.

Menu selanjutnya pada media IBNU ini ialah menu game yang berisi game drag and drop. Disediakan gambar-gambar acak yang merupakan komponen dari lambang NU dan kolom-kolom kosong disampingnya, dalam game ini user diminta untuk menarik gambar-gambar tersebut ke kolom yang disediakan agar membentuk lambang NU yang benar. Setelah user menyelesaikan game tersebut, user dapat mengklik tombol “selesai” untuk berpindah ke halaman menu (home), namun tombol “selesai” tidak dapat diklik jika user belum menyelesaikan game dengan benar.

Menu terakhir pada media IBNU berisi profil, yakni halaman yang menampilkan identitas pengembang dari medi IBNU disertai dengan foto pengembang dan dosen pembimbing selama proses pengembangan media IBNU.

Setelah media IBNU selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap ini media IBNU divalidasi melalui 3 tahap yakni; validasi Ahli Desain, validasi ahli materi, dan validasi guru mata pelajaran Aswaja.

Tahap validasi yang pertama yaitu validasi oleh ahli desain dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang pengembang media IBNU. Validator ahli desain dalam penelitian ini ialah Bapak Mukhamad Masrur, M.Kom., Dekan Fakultas Sains dan Teknologi serta dosen mata kuliah Teknologi, Informasi dan

Komunikasi (TIK). Mengingat media IBNU dikembangkan berbasis teknologi dan memiliki hasil akhir berupa link yang dapat diakses melalui perangkat apapun sehingga dalam hal ini seorang validator ahli desain yang juga merupakan ahli dalam bidang teknologi sangatlah sesuai.

Media IBNU memperoleh persentase di atas rata-rata pada semua aspek penilaian sehingga dapat disimpulkan bahwa media IBNU dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan dengan ataupun tanpa revisi. Skor minimal kelayakan/kevalidan media ialah 60% dan media IBNU memperoleh skor terendah 75% pada aspek desain warna dan fungsi tombol, validator memberikan pendapat bahwa desain warna antara font dan teks bar kurang serasi sedangkan pada aspek fungsi tombol, validator memberi skor 2 dikarenakan terdapat icon yang tidak dapat diklik jika menggunakan perangkat tertentu.

Tahap validasi yang kedua yaitu validasi oleh ahli materi dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang materi media IBNU. Validator ahli materi dalam penelitian ini ialah Ibu Dr. Nur Ulwiyah, M.Pd.I., Dosen mata kuliah Aswaja dan ke-Darululuman sekaligus Wakil Dekan bidang akademik Fakultas Agama Islam. Mengingat media IBNU berfokus pada pembelajaran Aswaja untuk siswa MI sehingga dalam hal ini seorang validator ahli desain yang juga merupakan ahli dalam materi Aswaja sangatlah sesuai.

Media IBNU memperoleh persentase di atas rata-rata pada semua aspek penilaian sehingga dapat disimpulkan bahwa media IBNU dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan dengan ataupun tanpa revisi.

Skor minimal kelayakan/kevalidan media ialah 60% dan dalam validasi oleh ahli materi, media IBNU memperoleh skor terendah 83,3% pada aspek kesesuaian bahasa, validator memberikan pendapat bahwa bahasa yang digunakan dalam media IBNU kurang mudah dipahami bagi kalangan siswa MI terutama pada bagian profil yang disajikan dalam bentuk narasi.

Tahap validasi yang kedua yaitu validasi oleh guru mata pelajaran dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang materi media IBNU. Validator ahli materi dalam penelitian ini ialah Ibu Ismul Karimah, S.Pd.I., guru mata pelajaran Aswaja kelas IV di MI An-nashiriyyah Ngumpul. Mengingat media IBNU berfokus pada pembelajaran Aswaja dan Nahdlatul Ulama yang dirancang khusus untuk siswa MI sehingga dalam hal ini seorang guru mata pelajaran Aswaja sangatlah sesuai untuk menjadi validator.

Media IBNU memperoleh persentase di atas rata-rata pada semua aspek penilaian sehingga dapat disimpulkan bahwa media IBNU dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan dengan ataupun tanpa revisi.

Skor minimal kelayakan/kevalidan media ialah 60% dan dalam validasi oleh ahli materi, media IBNU memperoleh skor terendah 83,3%

pada aspek kesesuaian bahasa, validator memberikan pendapat bahwa bahasa yang digunakan kurang interaktif.

Setelah melalui tiga tahap validasi media, selanjutnya peneliti melakukan rekapitulasi dengan menggabungkan skor dan rata-rata persentase yang didapat dari tiap tahap validasi untuk kemudian ditarik kesimpulan terkait tingkat kevalidan/kelayakan media IBNU dalam kegiatan pembelajaran Aswaja MI sebagai mana tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Media IBNU

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Rata-rata Prosentase
1	Ahli Desain	39	48	81,25%
2	Ahli Materi	45	48	93,75%
3	Guru Mata Pelajaran	45	48	93,75%
Skor Gabungan		129	144	89,58%
Tingkat Validasi			Sangat Valid	

Berdasarkan tabel di atas, setelah skor dari 3 tahap validasi digabungkan diperoleh persentase rata-rata sebanyak 89,58% yang berarti bahwa media IBNU dinyatakan sangat valid dan telah siap/layak untuk diujicobakan kepada siswa MI. Hal ini didasarkan pada kriteria kelayakan media.

Media IBNU masih diperlukan revisi meskipun telah dinyatakan valid, hal ini bertujuan agar media IBNU dapat mencapai versi terbaiknya saat diujicobakan an disebarluaskan nantinya. Perbaikan media IBNU didasarkan pada saran tiap validator saat tahap validasi media sebelumnya. Berdasarkan saran dari validator ahli desain, font pada media hendaknya diubah menggunakan font yang lebih menarik bagi siswa MI, selain itu validator juga menyarankan untuk mengubah warna teks menjadi warna netral saja seperti hitam atau putih dan menambahkan fungsi pada tombol *restart* agar *user* dapat memulai ulang quiz.

Berdasarkan uji validasi/kelayakan media yang telah dilakukan oleh ahli materi, diperleh saran-saran untuk perbaikan media IBNU yaitu dengan menambahkan feedback pada jawaban yang benar dan jawaban salah, mengubah game dengan menyesuaikan ranah kognitif dan indikator siswa, serta mengubah profil pengembang yang awalnya bentuk narasi menjadi bentuk poin.

Tahap selanjutnya setelah validasi dan revisi ialah tahap uji coba produk, tahap ini dilaksanakan di MI An-nashiriyyah Ngembah dengan tujuan untuk mendapatkan respon dari peserta didik mengenai penggunaan

media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain dengan perhitungan angket respon siswa, pengukuran hasil uji coba juga dilakukan dengan memberikan siswa soal pretest dan soal posttest. Dalam hal ini dibagi menjadi dua kali tahap uji coba pemakaian, yakni uji coba 1 dan uji coba 2.

Pada tahap uji coba 1 peneliti melaksanakan pembelajaran Aswaja dengan Media IBNU selama 2 jam pelajaran. Pada awal pertemuan tersebut peneliti memberikan soal pretest kepada siswa-siswi kelas IV, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi lambang NU sesuai apa yang sudah dijelaskan oleh guru dengan menggunakan metode yang masih konvensional. Soal pretest yang dibagikan sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan silabus kelas IV mata pelajaran Aswaja.

Setelah siswa selesai mengerjakan soal yang telah diberikan oleh peneliti selanjutnya peneliti memperkenalkan kepada siswa tentang media IBNU dan mengajak siswa untuk mencoba quiz serta game yang terdapat dalam media IBNU. Selanjutnya peneliti memberikan posttest kepada siswa untuk dijadikan perbandingan pemahaman dan nilai siswa sebelum dan setelah diterapkannya media IBNU. Untuk menindak lanjuti tahap penelitian dengan subjek siswa kelas IV di MI An-nashiriyah Ngumpul, peneliti menggunakan media IBNU dengan harapan akan meningkatkan minat siswa yang nantinya akan berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV di MI An-nashiriyah Ngumpul.

Selanjutnya peneliti mengolah data hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan pada tahap uji coba 1 ini dengan menyajikannya dalam tabel 2 yang berisi rekapitulasi nilai pretest dan posttest yang merupakan perbandingan dari hasil pretest dan hasil posttest, serta tabel 3 yang berisi kriteria hasil uji N-Gain yang dijadikan acuan/referensi oleh peneliti dalam menentukan hasil akhir dari uji coba 1 yang telah dilakukan.

Berdasarkan uji N-Gain tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan/perbandingan dari nilai pretest dan nilai posttest pada uji coba 1 memperoleh skor akhir 0,53 yang berarti hasil peningkatan nilai siswa kelas IV MI Annashiriyah dinyatakan sedang sehingga masih diperlukan tahap uji coba 2 untuk dapat mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti, yakni $g > 0,7$ sebagaimana tabel 19 yang berisi kriteria hasil uji N-Gain berikut.¹⁰

Tabel 2
Kriteria Hasil Uji N-Gain

Skor N-Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi

¹⁰Tri Suci Anggraini, Reinita, R. (2021). "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (3), 9853-9859. Dilihat di <https://doi.org/10.31004/jiptam.v5i3.2215>, diakses pada 19 Juli 2023.

$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel di atas juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai pada siswa kelas IV di MI An-nashiriyah Ngumpul Hal ini dibuktikan dari meningkatnya nilai tiap siswa yang juga berdampak pada meningkatnya nilai rata-rata siswa, pada tahap pretest nilai rata-rata siswa memperoleh 59,4 sedangkan pada tahap posttest ini nilai rata-rata siswa memperoleh 81,1. Hasil dari tahap uji coba 1 ini dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan IBNU pada siswa kelas IV di MI Annashiriyah Ngumpul masih harus ditingkatkan lagi pada tahap uji coba selanjutnya. Beberapa masalah yang terjadi pada uji coba 1 adalah sebagai berikut :

Tabel 3
Hambatan dan Solusi Uji Coba 1

No	Masalah	Solusi
1.	Suasana kelas yang belum sepenuhnya kondusif, masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi ketika guru menjelaskan materi	Menyelipkan ice breaking sebelum mulai menjelaskan materi agar siswa dapat berkonsentrasi
2.	Siswa kurang aktif ketika guru mempersilahkan perwakilan siswa untuk maju mempraktekkan penggunaan media IBNU	Menunjuk siswa yang akan maju secara acak dengan bantuan ice breaking
3.	Siswa masih belum memahami cara penggunaan media IBNU	Memberikan contoh cara penggunaan media IBNU beserta fungsi dari tiap tombol navigasi

Setelah dilaksanakan uji coba 1, penggunaan media IBNU memerlukan sedikit revisi lagi untuk digunakan kembali dalam uji coba 2. Revisi ini dilakukan dengan menambah variasi soal yang tercantum dalam quiz, soal yang awalnya hanya berjumlah 5 ditambah 5 soal berbentuk mencocokkan antar pernyataan.

Pada tahap uji coba 2 ini peneliti melaksanakan pembelajaran Aswaja dengan Media IBNU selama 2 jam pelajaran dengan rangkaian kegiatan yang sama dengan uji coba 1, yang membedakan hanyalah RPP dan jenis soal yang dibagikan serta *ice breaking* yang diterapkan. Tujuan dari uji coba 2 sendiri ialah untuk menguji produk media IBNU yang telah

direvisi oleh peneliti yang telah disesuaikan dengan indikator meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uji N-Gain tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan/perbandingan dari nilai pretest dan nilai posttest pada uji coba 2 memperoleh skor akhir 0,91 yang berarti hasil peningkatan nilai siswa kelas IV MI Annashiriyyah dinyatakan tinggi karena telah melampaui harapan peneliti yakni $g > 0,7$ sesuai dengan tabel kriteria hasil uji N-Gain.

Hasil posttest siswa kelas IV MI Annashiriyyah pada pelajaran Aswaja materi Lambang NU memperoleh nilai rata-rata sebesar 96,1 yang menunjukkan bahwa siswa telah mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi lambang NU. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya nilai tiap siswa yang juga berdampak pada meningkatnya nilai rata-rata siswa, pada tahap pretest nilai rata-rata siswa memperoleh 61,6 sedangkan pada tahap posttest ini nilai rata-rata siswa memperoleh 96,1.

Dilihat dari data tersebut, pengembangan media IBNU dalam penelitian ini dinyatakan efektif karena terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Tri Suci bahwa media pembelajaran yang efektif ialah yang mampu menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Selama kegiatan uji coba 2 ini tidak selalu berjalan mulus tanpa hambatan apapun. Seperti halnya tahap uji coba 1, peneliti juga menghadapi beberapa masalah dalam tahap uji coba 2 ini yang disajikan dalam tabel berikut beserta solusi yang digunakan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan yang muncul.

Tabel 4
Hambatan dan Solusi Uji Coba 2

No	Hambatan	Solusi
1.	Siswa berebut maju ke depan untuk memainkan media IBNU.	Menunjuk siswa yang akan maju secara acak dengan bantuan ice breaking.
2.	Masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi saat pembelajaran.	Mengajak siswa untuk bermain game tebak kata yang berkaitan dengan materi lambang NU.

Selain dari hasil uji coba 1 dan 2, peneliti menyebarkan angker ke siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media IBNU, untuk memudahkan pembuatan angket respon siswa terhadap media IBNU selama uji coba produk yang akan dilaksanakan di MI An-nashiriyyah Ngembah, lembar angket siswa yang diberikan berupa 9 butir pernyataan sesuai kisi-

kisi yang telah disusun di atas dengan 4 pilihan jawaban. Tabel angket respon siswa disajikan sebagai berikut :

Tabel 5
Angket respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
		TS	KS	S	SS
Antusiasme dalam pembelajaran					
1.	Saya menyukai pelajaran Aswaja				
2.	Saya menyukai penjelasan materi oleh guru				
3.	Saya menyukai penggunaan media IBNU				
Antusiasme mengerjakan tugas					
4.	Saya senang berlatih soal di waktu luang				
5.	Saya senang mengerjakan tugas dari guru				
6.	Saya senang berlatih soal melalui media IBNU				
Ketertarikan terhadap materi pembelajaran					
7.	Saya ingin menguasai materi Aswaja				
8.	Saya ingin mencatat materi yang dipelajari				
9.	Saya ingin mempelajari materi di rumah dengan media IBNU				

Lembar angket dibagikan kepada siswa saat uji coba 1 setelah siswa menerapkan media IBNU dalam kegiatan pembelajaran Aswaja, siswa diberikan petunjuk dan contoh pengisian lembar angket. Uji coba produk dilaksanakan bersamaan dengan uji coba pemakaian tahap 1 dengan diikuti oleh 18 siswa kelas IV MI Annashiriyah Ngumpul. Dari hasil angket respon siswa diperoleh skor 79,8% yang membuktikan bahwa media IBNU mendapatkan respon positif dari siswa.

Hasil angket siswa diolah dengan rumus skala likert yang sama dengan perhitungan uji validasi media pada tahap sebelumnya yaitu $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$. hal ini dikarenakan pengukuran skala likert adalah skala

penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dengan skala likert ini, responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Tingkat persetujuan yang dimaksud dalam skala Likert ini terdiri dari 4 pilihan skala yang mempunyai gradasi dari Sangat Setuju (SS) hingga Tidak Setuju TS).

Dari lembar angket yang dibagikan, diperoleh hasil bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media IBNU mencapai 79,8% yang termasuk kategori valid atau baik. Hal ini dibuktikan dengan lembar angket siswa yang disajikan di lampiran dan tabel perhitungan hasil angket.

Rekapitulasi hasil angket dari 18 siswa terkait pembelajaran Aswaja dengan media IBNU. Dalam aspek yang dinilai pada lembar angket, peneliti tidak hanya mencantumkan aspek penggunaan media IBNU saja melainkan juga aspek pembelajaran Aswaja tanpa media IBNU, hal ini dilakukan untuk mengukur skor antara aspek pembelajaran Aswaja tanpa media IBNU dengan aspek pembelajaran Aswaja menggunakan media IBNU.

Pada aspek penggunaan media IBNU yang terdapat dalam butir 3,6,9 memperoleh persentase diatas 80%, hal ini membuktikan bahwa pengguna media IBNU dalam pembelajaran Aswaja dinyatakan valid dan mendapatkan respon positif dari siswa. Sedangkan aspek antusiasme mengerjakan soal di waktu luang memperoleh persentase terendah yaitu 58,3%. Untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengerjakan soal di waktu luang diperlukan sedikit revisi lagi pada perangkat pembelajaran IBNU yang telah didesain dan diterapkan pada Uji Coba.

Selama proses penelitian dari awal hingga akhir, peneliti mengalami beberapa kendala yang tentunya dapat menghambat proses penelitian.

Tabel 6
Hambatan dan Solusi Penelitian

No	Kendala	Solusi
1.	Peneliti kesulitan mendapatkan <i>software Articulate Storyline 3</i>	Peneliti bertanya kepada teman dan kenalan yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi
2.	Peneliti kurang memahami operasional <i>software Articulate Storyline 3</i>	Peneliti belajar mengoperasikan <i>Articulate Storyline</i> dengan bantuan video di youtube tentang fungsi fitur pada <i>Articulate Storyline</i>
3.	Peneliti tidak memiliki referensi media yang dirancang menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i>	Peneliti mencari jurnal penelitian yang berisi pengembangan mediayang dirancang dengan <i>software Articulate Storyline</i>
4.	Peneliti tidak mengetahui cara mempublikasikan media IBNU agar dapat diakses dalam bentuk html5	Peneliti mencari tutorial di Youtube terkait cara publikasi hasil <i>Articulate Storyline</i> agar menjadi bentuk html5
5.	Kondisi kelas tidak kondusif saat kegiatan pembelajaran	Peneliti melakukan ice breaking untuk mencairkan suasana dan memfokuskan konsentrasi siswa
6.	Peneliti kesulitan mengolah data angket respon siswa	Peneliti mengolah hasil angket respon siswa menggunakan rumus sigma x seperti mengolah hasil validasi
7.	Ada beberapa siswa yang	Peneliti mengajak siswa untuk

kurang konsentrasi saat pembelajaran.

bermain game tebak kata yang berkaitan dengan materi lambang NU.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media IBNU berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Aswaja kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Annashiriyah Ngumpul Jogoroto Jombang, dapat disimpulkan bahwa 1. Media pembelajaran IBNU berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Aswaja dalam penelitian ini merupakan hasil pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan empat titik pengembangan yaitu; pertama, adanya *feedback* pada halaman latihan soal setelah pengguna mengklik jawaban. Kedua, adanya animasi kartun yang dapat bergerak dan memunculkan teks pada gelembung percakapan. Ketiga, tiap gambar dapat dizoom untuk memperjelas dan memperbesar. Keempat, skor dan jawaban pada latihan soal dapat dihapus otomatis setelah pengguna mengklik tombol *restart*.

Media IBNU dinyatakan valid dan efektif terbukti dari hasil validasi oleh ahli desain 81,25%, ahli materi 93,75% dan guru mata pelajaran 93,75%, serta hasil angket respon siswa terhadap media mencapai 79,8% dan peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan nilai rata-rata pre test uji coba 1 sebesar 59,4 dan rata-rata post test uji coba 1 sebesar 81,1. Nilai rata-rata pre test uji coba 2 sebesar 61,6 dan rata-rata post test uji coba 1 sebesar 96,1.

Daftar Pustaka

- Anggraini, Tri Suci. Reinita, R. 2021. “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (3), 9853–9859. Dilihat di <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2215>, diakses pada 19 Juli 2023.
- Arwanda, Priankalia. dkk. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”, *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 4, No. 2, 2020. Dilihat di <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/331/0>, diakses pada 29 Juni 2023.
- Istiyani, Alifatul Azizah. dkk. 2021. “Pembelajaran Aswaja Sebagai Basis Kekuatan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air di MI Ma’arif Sambeng Bantul Yogyakarta”. *Tarbiya Islamia: Jurnal Pendidikan dan Keislaman* Volume 11 Nomor 1 Tahun 2021. Dilihat di <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/view/1079/564>, diakses pada 21 Desember 2022.

- Khamid, Fatkhul. 2021. "Pembentukan Karakter Siswa melalui Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Aswaja". *Bilqolam*, Vol. 2 Issue 2 Desember 2020. Dilihat di <http://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/bilqolam/article/view/64/66>, diakses pada 5 Januari 2023.
- Mahbubi, M. dkk. 2021. "Implementasi Pembelajaran Aswaja Melalui Bercerita / Mendongeng Di MI Nurul Munim Paiton Probolinggo". *Falasifa*, Vol. 12 Nomor 2 September 2021. Dilihat di <https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/falasifa/article/view/558>, diakses pada 5 Januari 2023.
- Putra, M. I. S., & Mutaqin, I. (2021). ANALISIS DETEKSI PLAGIARISME PADA LMS (LEARNING MANAGEMENT SYSTEMS) UNTUK PEMBELAJARAN ONLINE CALON GURU MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1-15.
- Setyaningsih, Sri. dkk. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia". *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol.20 No.2 Tahun 2020. Lihat di <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>, diakses pada 24 Desember 2022.
- Sinta, Ni Ayu Ketut. dkk. 2021. "Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3". *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9, number 2, tahun 2021. Dilihat di <http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35919>, diakses pada 5 Januari 2023.
- Wahyudin, Didin. 2017. "Pendidikan Aswaja Sebagai Upaya Menangkal Radikalisme". *Jurnal Dinamika Penelitian*, Vol.17, No.2, November 2017. Dilihat di <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/download/841/585/>, diakses pada 5 Januari 2023.
- Wijayanti, Cindy Putri. dkk. 2023. "Eksplorasi Lambang NU: Kajian Filosofis Dan Matematis". *EDUCATE : Journal of Education and Culture* Vol. 01No. 02ISSN-e: 2985-7988. 2023. Dilihat di <https://ejournal.rumahriset.id/index.php/educate/article/view/54/21>, diakses pada 29 Juni 2023.
- Yuanita, Dianis Izzatul. 2020. "Strategi Penerapan Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa Di Madrasah". *Bidayatuna*, Vol. 03 No. 01 April 2020. Dilihat di <https://ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/bidayatuna/article/view/561>, diakses pada 5 Januari 2023.