

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* BAGI PARA GURU DI SEKOLAH BINAAN SIKL MALAYSIA

Renny Dwijayanti¹, Novi Marlana², Finisica Dwijayati Patrikha³, Winaika Irawati⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

Email: rennydwijayanti@unesa.ac.id

ABSTRACT

The development of learning media using Articulate Storyline is becoming increasingly important in the context of modern student-centered education. When problems arise regarding the lack of teacher creativity and teacher skills in utilizing learning media, it causes students too easily get bored in the learning process. This activity is divided into 3 parts, namely: (1) Initial coordination stage of activities, (2) Implementation of activities, and (3) Evaluation of activities. In general, the ability of participants to understand learning media using the articulate storyline application is good with a classical completion value indicator (KKM) of 70. Based on the pre-test value of training participants who have a completion value of 67.5% and a post-test value of 81.7%. From the results of the training on making learning media, it can be identified that participants are very enthusiastic in participating in the training from the high level of attendance of training participants and the results of making good learning media after training.

Keywords : *Articulate Storyline, Interactive Learning Media*

ABSTRAK

Perkembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan modern yang berpusat pada siswa. Ketika muncul masalah terkait kurangnya kreativitas guru dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, hal itu menyebabkan siswa terlalu mudah bosan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: (1) Tahap koordinasi awal kegiatan, (2) Pelaksanaan kegiatan, dan (3) Evaluasi kegiatan. Secara umum, kemampuan peserta memahami media pembelajaran menggunakan aplikasi articulate storyline baik dengan indikator nilai penyelesaian klasik (KKM) sebesar 70. Berdasarkan nilai pre test peserta pelatihan yang memiliki nilai penyelesaian 67,5% dan nilai post-test 81,7%. Dari hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran dapat diidentifikasi bahwa peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dari tingginya tingkat kehadiran peserta pelatihan dan hasil pembuatan media pembelajaran yang baik setelah pelatihan.

Kata Kunci: *Articulate Storyline, Media Pembelajaran Interaktif*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap jenis media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Dengan kemajuan teknologi, guru harus terus mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, yang menunjukkan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran (Ashar, 2023). Selain itu, kemajuan teknologi memungkinkan guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih efektif dalam pengajaran mereka (Nugraha, 2021).

Dalam pendidikan, fokus utama adalah kemampuan guru untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK. Guru sangat penting untuk pendidikan, tetapi banyak orang masih kesulitan memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran (Mutia, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa guru harus diberi pelatihan dan pengembangan profesional agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, pelatihan ini sangat penting (Myori et al., 2019).

Articulate Storyline adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat. Pengembangan media pembelajaran yang menggunakannya menjadi semakin penting dalam dunia pendidikan kontemporer. Media pembelajaran interaktif ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti aplikasi interaktif dan video, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Studi ini menunjukkan potensi ini (Marliani, 2021; Nirmala, 2024). *Articulate Storyline* adalah platform yang memungkinkan guru membuat konten pembelajaran yang dinamis, yang membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa.

Articulate Storyline memiliki kemampuan untuk mendukung pembelajaran berpusat pada siswa, yang menjadikannya media pembelajaran yang sangat penting untuk pengembangan. Dengan fitur interaktifnya, guru dapat menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa (Adawiyah & Safrida, 2021). Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Asmara, 2023; Hudain, 2023).

Selain itu, pengembangan media pembelajaran dengan *Articulate Storyline* meningkatkan kompetensi guru. Pelatihan dalam penggunaan teknologi ini memungkinkan guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran yang lebih inovatif (Aqviriyo et al., 2022). Hal ini penting mengingat tantangan yang dihadapi oleh guru karena perkembangan teknologi yang cepat dan kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Mazhud & Sulaiman, 2021).

Lebih jauh, penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran juga mendukung penerapan kurikulum yang lebih fleksibel dan adaptif. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang semakin umum, media pembelajaran yang dapat diakses secara online menjadi sangat dibutuhkan (Adawiyah & Safrida, 2021). *Articulate Storyline* memungkinkan guru untuk membuat konten yang dapat diakses oleh kapanpun dan dimanapun, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan berkelanjutan (Laksana, 2024; Tafonao, 2018). Penggunaan *Articulate Storyline* dalam pengembangan media pembelajaran meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan koordinator sekolah binaan SIKL, menunjukkan bahwa terdapat 19 sekolah binaan SIKL yang disebut dengan istilah “Sanggar Bimbingan” dengan total guru dan fasilitator sebanyak 38 orang. Sanggar bimbingan yang dikelola oleh SIKL mempunyai guru dan fasilitator belajar yang mempunyai latar belakang seperti alumni mahasiswa Indonesia yang menetap di Malaysia, mahasiswa yang sedang menempuh studi di Malaysia, serta pengajar yang tidak memiliki background pendidik/guru. Selain itu kondisi di lapangan yaitu banyak guru merangkap tugas lain sehingga tidak fokus dipembelajaran.

Jika guru tidak kreatif dan memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran dengan baik, siswa mudah jenuh dalam pelajaran. Padahal media sangat penting dalam pembelajaran matematika karena membuat materi guru mudah dipahami dan menarik minat siswa untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Secara garis besar, kegiatan ini dibagi menjadi 3 bagian antara lain : (1) Koordinasi awal kegiatan PkM, (2) Pelaksanaan PkM, dan (3) Evaluasi kegiatan PkM.

Tahap pertama, koordinasi awal dilakukan dengan mengadakan koordinasi dengan koordinator sekolah binaan SIKL. Koordinasi dilakukan dengan cara meet virtual. Koordinasi dilakukan juga bertujuan agar kegiatan PkM ini dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan mitra dan tentunya bisa mengimplementasikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh tim pelaksana PkM untuk diadopsi atau bermanfaat bagi masyarakat khususnya bagi Guru.

Pada tahap kedua, kegiatan dilaksanakan melalui berbagai metode, seperti tutorial secara langsung, praktik secara langsung, diskusi, tanya jawab, dan ceramah. 31 guru dari semua sekolah

binaan SIKL mengikuti kegiatan PkM. Pada tahap ketiga, tim PkM melakukan evaluasi kegiatan dengan membagikan kuesioner kepada peserta setelah pelatihan untuk mengetahui bagaimana mereka bertindak setelah pelatihan.

PEMBAHASAN

1. Tahap Pertama: Koordinasi Awal Kegiatan

Koordinasi awal dilakukan secara virtual dengan humas sekolah binaan SIKL. Hasil dari koordinasi awal kegiatan adalah PkM offline dilaksanakan tanggal 21-22 Juli 07.00 WIB – 16.00 WIB dengan materi (a) Hakikat media pembelajaran, (b) Konsep media pembelajaran interaktif, (c) Langkah-langkah penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam menyusun media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pendampingan penyusunan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dilakukan selama 1 minggu setelah pelaksanaan PKM offline. Tujuan dilakukan pendampingan agar nantinya guru dapat Menyusun dan menghasilkan media pembelajaran *articulate storyline*

2. Tahap Kedua: Pelaksanaan PkM

Pelatihan ini diadakan di Ruang Aula Sekolah Binaan SIKL Malaysia (SB At-Tanzil) pada tanggal 21 dan 22 Juli 2024. 31 guru dari Sekolah Binaan SIKL Malaysia mengikuti pelatihan ini. Pelatihan dibagi menjadi pelatihan luring dan pelatihan daring. Pelatihan luring berfokus pada pembuatan media pembelajaran dan presentasi dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline, sedangkan pelatihan daring membantu peserta membuat produk media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah. Peserta kemudian diminta untuk mengunduh konten dan modul pelatihan yang telah dibagikan sebelumnya.

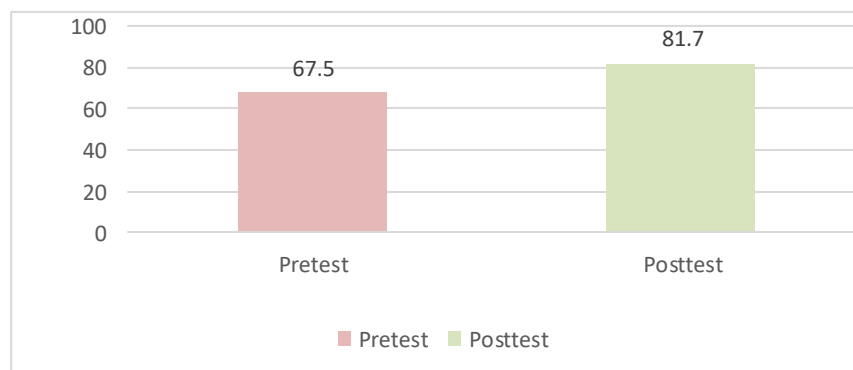


Gambar 1. Pelaksanaan PkM Merancang Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Setelah sesi pelatihan selesai, peserta diberi tugas untuk membuat produk cerita yang dapat diucapkan. Setelah pelatihan selesai, pendampingan terus dilakukan melalui komunikasi online agar peserta dapat bertanya kepada instruktur jika ada masalah atau pertanyaan yang ada.

3. Tahap Ketiga: Evaluasi Kegiatan

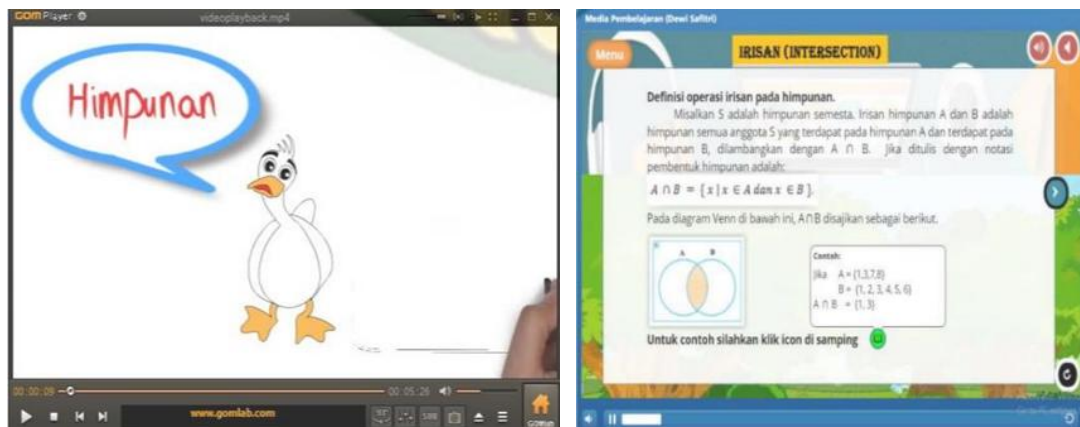
Untuk mengetahui seberapa efektif pelatihan merancang media pembelajaran cerita yang dapat diucapkan oleh tim pelaksana PkM, peserta pelatihan diberikan tes sebelum dan sesudah pelatihan, yang terdiri dari sepuluh pertanyaan. Nilai pretest dan posttest peserta dibandingkan pada gambar berikut.



Gambar 2. Diagram Nilai Pre Test dan Post Test

Secara keseluruhan, kemampuan peserta dalam memahami media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi cerita yang dapat diucapkan sudah baik, dengan indikator nilai ketuntasan klasikal (KKM) yaitu 70, berdasarkan nilai pre-test peserta yang memiliki nilai ketuntasan 67,5% dan nilai post-test 81,7%. Pemahaman peserta tentang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi cerita yang dapat diucapkan masih kurang, karena sebagian besar peserta baru belajar menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Peserta pelatihan melihat peningkatan nilai pada nilai post-test setelah materi disampaikan. Kenaikan yang cukup signifikan terjadi dari 67,5% menjadi 81,7%. Ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana PkM ini cukup efektif karena dapat meningkatkan pengetahuan peserta pelatihan, yang dibuktikan dengan kenaikan nilai tes sebesar 14%.

Setelah evaluasi kinerja peserta pelatihan dalam hal konten dan tampilan video animasi, saran diberikan untuk perbaikan. Setelah pelatihan, dari 23 hingga 28 Juli 2024, evaluasi tugas diberikan. Tugas-tugas yang dikumpulkan oleh peserta berisi tautan ke media pembelajaran yang harus diperiksa. Gambar berikut menunjukkan beberapa hasil karya peserta dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa peserta sudah mampu merancang pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*.



Gambar 3. Hasil Output Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Materi Himpunan



Gambar 4. Hasil Output Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Materi IPAS

Hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran menunjukkan bahwa peserta sangat antusias untuk mengikutinya, seperti yang ditunjukkan oleh tingkat kehadiran yang tinggi dan hasil pembuatan media pembelajaran yang sangat baik setelah pelatihan. Tim PKM melakukan survei

dengan memberikan kuesioner kepada peserta setelah pelatihan untuk mengetahui tanggapan mereka. Dari 31 orang yang mengikuti pelatihan, 21 mengisi kuesioner survei pasca pelatihan.

Hasil survei setelah pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta sudah memahami cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Selain itu, mereka menunjukkan keinginan untuk menggunakan media ini dalam proses pembelajaran daring di sekolah mereka masing-masing. Berdasarkan hasil kuesioner, 6,81% responden setuju bahwa mereka mampu membuat produk media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran online, dan 80,9% setuju bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran online. Peserta umumnya memerlukan pelatihan untuk membuat media pembelajaran dengan lebih baik lagi karena banyaknya dan beragamnya jenis media pembelajaran.

Hasil tersebut selaras dengan tujuan untuk meningkatkan keberdayaan mitra, yang berarti meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan layanan untuk kegiatan belajar mengajar setelah pelatihan mitra. Sesi foto bersama dilakukan setelah pelatihan berakhir.



Gambar 5. Tim Pengabdian kepada Masyarakat di SB At-Tanzil Malaysia

PENUTUP

Kesimpulan

Tempat pelaksanaan pelatihan adalah SB At-Tanzil Putra Kajang No 30-2 Jln Putra 8 Tmn Putra Kajang, Selangor, Malaysia, dan memiliki 92.86% dari target peserta. Kegiatan ini memungkinkan peserta pelatihan PkM untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas, menarik, variatif, dan interaktif dengan menggunakan teknologi dan informasi. Kegiatan berjalan

dengan baik dan sesuai harapan. Aplikasi *articulate storyline* dapat meningkatkan pengetahuan peserta pelatihan, dengan hasil kenaikan nilai test sebesar 14%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam memahami media pembelajaran.

Secara keseluruhan, peserta pelatihan sangat puas dengan pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana PkM. Berdasarkan hasil evaluasi setelah pelatihan, 81% responden dapat membuat produk video animasi yang bagus untuk media pembelajaran daring, 90,5% responden menunjukkan bahwa terjadi kenaikan kemampuan setelah mengikuti pelatihan, dan 80,9% responden menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran daring.

Saran

Untuk merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi cerita yang dapat diucapkan, beberapa rekomendasi dapat diberikan: (1) Perlu ada koneksi internet yang lancar, komputer atau laptop yang kompatibel dengan program atau aplikasi yang digunakan, dan (2) Peserta pelatihan harus berinovasi dalam mengeksplor kreativitas mereka sendiri untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik, variatif, dan interaktif, dan (3) Perlu ada pelatihan lanjutan tentang perancangan bahan ajar, media pembelajaran, pengembangan instrument, pengembangan soal, dan lain sebagainya dengan aplikasi program yang lebih bervariasi

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada sekolah binaan SIKL Malaysia (SB At-Tanzil, Kuala Lumpur Malaysia) atas kerjasamanya dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Program Studi Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Surabaya

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Safrida, L. N. (2021). Pengembangan Dan Sosialisasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android "GESIT" Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jpkmi (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.36596/jpkmi.v2i2.134>
- Aqviriyo, R., Rachman, A., & Nurhadi, A. (2022). Edukasi Peran Hak Asasi Manusia Di Era Digital Lewat Filter Augmented Reality (AR) Instagram. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(1), 17–25. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v7i1.497>
- Ashar, S. A. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia

- Di Sekolah Dasar. *Edukasiana Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Asmara, A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Fasna, G. F. (2024). Peran Penting Teknologi Dalam Pendidikan Sains: Pengembangan Dan Validasi Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan App Inventor Untuk Pemahaman Materi Gelombang Cahaya. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(1), 57–66. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1485>
- Hudain, M. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak? *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4881–4891. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4924>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Mazhud, N., & Sulaiman, R. (2021). Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Guru MA Wihdatul Ulum. *Madaniya*, 2(4), 453–462. <https://doi.org/10.53696/27214834.122>
- Moleong, J. Lexy. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutia, I. K. (2023). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Di Bidang IPTEK. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3571–3579. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6378>
- Myori, D. E., Krismadinata, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penguasaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nirmala, S. D. (2024). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Menunjang Teacher Professional Development of Learning. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 2417. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.21601>
- Nugraha, M. F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Teknik Pengukuran Tanah Di SMK. *Indonesian J. Build. Eng.*, 1(2), 89–102. <https://doi.org/10.17509/jptb.v2i1.45983>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>