

Pelatihan *Articulate Storyline* Bagi Guru SMA di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya

Hanum Mukti Rahayu*¹, Diana², Ari Sunandar³, Mahwar Qurbaniah⁴, Anandita Eka Setiadi⁵, Ahmad Faisal Amri⁶, Delva Hernanda⁷

hanumunmuhpontianak@gmail.com*¹

^{1,3,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Pontianak

²Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Pontianak

Received: 19 October 2022

Accepted: 6 July 2023

Online Published: 26 July 2023

DOI: 10.29408/ab.v4i1.7365

Abstrak: Pandemi covid-19 menyebabkan terjadinya transformasi pembelajaran dari luring menjadi daring. Perubahan tersebut membawa konsekuensi yaitu berkembangnya penggunaan perangkat pembelajaran berbasis digital. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu *articulate storyline*, yang dapat memfasilitasi guru dalam membuat media ajar berbasis digital. Sehingga dapat mengakomodir peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan letak geografis, sebagian besar Sekolah Menengah Atas (SMA) di wilayah Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya berada pada daerah dengan cakupan jaringan internet yang memadai. Namun, pembuatan media ajar berbasis digital belum banyak dilakukan oleh guru di area tersebut. Maka dari itu perlu dilakukan kegiatan pengabdian dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan guru di wilayah Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya dalam membuat media ajar berbasis digital. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian yaitu; kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline*; praktik dan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline*; dan evaluasi kegiatan pengabdian. Kegiatan pengabdian dihadiri oleh 21 guru yang berasal dari 10 SMA Negeri dan Swasta di wilayah Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya. Hasil angket menunjukkan bahwa 84,6% peserta pelatihan belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*, 92,3% materi pelatihan yang diberikan menambah pengetahuan baru bagi peserta, 76,9% peserta menilai kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali kepada para guru lainnya dan dapat membantu guru dalam menyiapkan media ajar, 92,3% peserta menilai materi pelatihan relevan untuk pembelajaran di era *blended learning*, dan 100% peserta setuju untuk menerapkan materi pelatihan dalam membuat media ajar.

Kata kunci: *Articulate Storyline*; Media Pembelajaran; Pelatihan

Abstract: The Covid-19 pandemic caused the transformation of learning from offline to online. This change has consequences, namely the development of the use of digital-based learning tools. One application that can be used is the *articulate storyline*, which can facilitate teachers in creating digital-based teaching media. So that it can accommodate students in the learning process. Based on geographical location, most high schools (SMA) in Pontianak City and Kubu Raya Regency are located in areas with adequate internet network coverage. However, the creation of digital-based teaching media has not been carried out by many teachers in this area. Therefore, it is necessary to carry out community service activities with the aim of improving teacher skills in the Pontianak City and Kubu Raya Regency areas in making digital-based teaching media. The method to be used in community service activities is; training activities for making learning media using the *articulate storyline* application; practice and assistance in making learning media using the *articulate storyline* application; and evaluation of service activities. The service activity was attended by 21 teachers from 10 public and private high schools in Pontianak City and Kubu Raya Regency. The results of the questionnaire showed that 84.6% of the training participants had never participated in training activities for making learning media using *Articulate Storyline*, 92.3% of the training materials provided added new knowledge to the participants, 76.9% of participants assessed that training activities could be carried out again to the teachers and can assist teachers in preparing teaching media, 92.3% of participants considered the training materials relevant for learning in the *blended learning* era, and 100% of participants agreed to apply training materials in making teaching media.

Keyword: *Articulate Storyline*; Learning Media; Training

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang telah masuk ke Indonesia sejak awal tahun 2020 memberikan dampak pada semua bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Dampak pandemi yang dirasakan dibidang pendidikan yaitu adanya transformasi pembelajaran (Atsani, 2020). Melalui surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang dikeluarkan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan, proses pembelajaran secara tatap muka diganti menjadi pembelajaran daring. Hal tersebut dilakukan guna mencegah agar pandemi covid-19 semakin meluas. Perubahan pembelajaran tatap muka secara langsung menjadi pembelajaran secara daring membawa konsekuensi tersendiri. Diantaranya berkembangnya pembelajaran secara digital. Pembelajaran digital merupakan sistem pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan teknologi dan informasi dalam kegiatan proses belajar-mengajarnya, seperti penggunaan laptop, gawai, telepon seluler dan produk-produk digital lainnya, baik *hard ware* maupun *software*.

Penggunaan perangkat digital guna mendukung pembelajaran secara daring mengharuskan guru sebagai pendidik untuk ikut mempelajarinya demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan interaktif (Yumini & Rakhmawati, 2015). Guru harus mampu berkolaborasi dengan media digital untuk melaksanakan aktivitas secara daring. Aktivitas tersebut harus dirancang melalui suatu perangkat pembelajaran seperti RPP, bahan ajar (modul), dan LKPD sesuai dengan bidangnya (Armeyanti dkk., 2020). Salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan dalam pembuatan perangkat pembelajaran yaitu *articulate storyline*. *Articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi (Purnama & Asto B, 2014), memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point* tetapi memiliki kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan lebih komprehensif (Rianto, 2020). *Articulate storyline* memiliki kelebihan yaitu memudahkan pengguna untuk publikasi secara *online* maupun *offline* (Ghozali & Rusimamto, 2016). Pembuatan perangkat pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar tetap dapat memfasilitasi pembelajaran secara daring serta tetap mampu mengakomodir peserta didik dalam menjawab tantangan pembelajaran pada abad-21. Maka dari itu pembelajaran yang dirancang harus mampu memfasilitasi pembelajaran secara daring.

Berdasarkan letak geografis Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tersebar disebagian besar wilayah Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya terletak pada daerah dengan cakupan jaringan internet yang memadai. Namun, pembuatan media ajar berbasis digital belum banyak dilakukan oleh guru diarea tersebut. Maka dari itu perlu dilakukan kegiatan pengabdian untuk meningkatkan keterampilan guru di wilayah Kota Pontianak dan Kabuaten Kubu Raya.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Lokasi

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara luring pada hari Senin tanggal 30 Mei 2022 di Universitas Muhammadiyah Pontianak yang berlokasi di Jalan Ahmad Yani 2 No. 111, Pontianak Tenggara. Sasaran utama kegiatan pengabdian yaitu guru Sekolah Menengah Atas yang berasal dari Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya. Kegiatan pengabdian dihadiri oleh dua puluh satu peserta yang berasal dari 10 SMA dan MA Negeri maupun Swasta, dan 6 orang dosen dan 3 mahasiswa.

Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dibagi ke dalam tiga tahapan kegiatan yaitu:

1. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline*

Tahap awal kegiatan pengabdian dimulai dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru SMA yang berasal dari Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya. Materi pelatihan yang diberikan meliputi pemaparan materi mengenai pengenalan aplikasi *Articulate Storyline*, dan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan bidang studi masing-masing guru.

2. Praktik dan Pendampingan penyusunan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline*

Kegiatan pengabdian tahap kedua meliputi kegiatan praktik dan pendampingan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk praktik dan didampingi secara langsung dalam proses membuat media pelajaran.

3. Evaluasi

Tahap ketiga yaitu evaluasi kegiatan pengabdian. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon kepada seluruh peserta pelatihan dan juga mengirimkan produk media pembelajaran yang telah dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pelatihan diawali dengan pembukaan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak. Kegiatan pelatihan dihadiri oleh 21 guru dari 10 SMA dan MA diwilayah Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya (Tabel 1).

Tabel 1. Sebaran Peserta Pelatihan

Nama Sekolah	Jumlah Peserta
SMA Muhammadiyah 1 Pontianak	3
SMA Muhammadiyah 2 Pontianak	2
SMA Pelita Cemerlang Pontianak	1
SMA LKIA Pontianak	3
MAN 3 Pontianak	1
SMAN 3 Kubu	1
SMAIT Al-Fitriyan Kubu raya	3
SMAS Taman Mulia	3
SMAN 2 Sungai Ambawang	3
SMAN 1 Sungai Raya	1

Tahap pertama yaitu penyampaian materi mengenai pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi *Articulate Storyline*.



Gambar 1. (a) Kegiatan Pembukaan Pelatihan; (b) Pemaparan Materi Pelatihan

Tahapan kedua pelatihan yaitu peserta pelatihan diberikan waktu untuk mempraktikkan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dengan membuat media ajar sesuai dengan bidang ilmu masing-masing peserta. Kegiatan praktik diiringi dengan pendampingan secara langsung oleh pemateri.



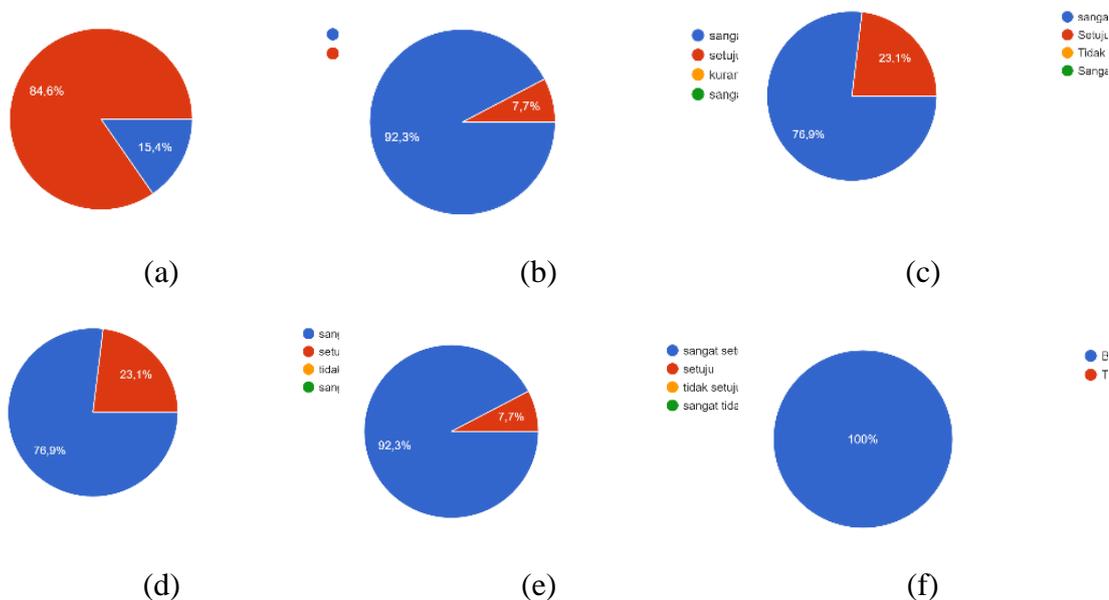
Gambar 2. Kegiatan Praktik dan Pendampingan Pembuatan Media Ajar Menggunakan *Articulate Storyline*



Gambar 3. Foto Bersama dengan Peserta Pelatihan Pembuatan Media Ajar Menggunakan *Articulate Storyline*

Tahap akhir pelatihan yaitu tahap evaluasi yang dilakukan dengan memberikan angket respon kepada para peserta. Angket respon yang diberikan terdiri atas enam indikator yaitu (a) apakah peserta sudah pernah mengikuti kegiatan pelatihan serupa; (b) apakah materi pelatihan

menambah pengetahuan baru bagi peserta; (c) apakah kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali kepada para guru lainnya; (d) apakah materi yang diberikan membantu peserta menyiapkan media ajar; (e) apakah materi pelatihan relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru (f) apakah peserta bersedia menerapkan materi pelatihan untuk membuat media ajar dengan (Gambar 4)



Gambar 4. Diagram Respon Peserta Pelatihana (a) Peserta belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan serupa; (b) Materi pelatihan menambah pengetahuan baru bagi peserta; (c) Kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali kepada para guru lainnya; (d) Materi yang diberikan membantu peserta menyiapkan media ajar; (e) Materi pelatihan relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru (f) Peserta bersedia menerapkan materi pelatihan untuk membuat media ajar

PEMBAHASAN

Articulate Storyline merupakan aplikasi berbasis digital yang dapat digunakan sebagai media presentasi dan penyampaian informasi (Purnama & Asto B, 2014). Aplikasi tersebut sangat bermanfaat bagi guru, karena dapat membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran berbasis digital terutama untuk pembelajaran di era *blended learning*. Pembelajaran berbasis digital memiliki keunggulan dapat dilakukan tidak hanya di satu tempat saja karena tidak ada interaksi langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajar (Munir, 2017). Namun tidak semua guru mampu menerapkan penggunaan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan belum semua sekolah memiliki media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, belum semua guru memiliki kemampuan maupun pengalaman untuk menyediakan media pembelajaran digital secara mandiri. Seperti halnya yang dihadapi oleh para guru SMA di Kota Pontianak dan Kubu Raya, penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang biasa digunakan oleh guru masih terbatas pada penggunaan *power point* (PPT) saja. Hal tersebut dikarenakan ketersediaan media pembelajaran berbasis digital yang dimiliki oleh guru masih terbatas. Selain itu, masih banyak guru yang belum memiliki pengalaman dalam membuat sendiri media pembelajaran berbasis digital.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru (Paristiowati, dkk., 2022) maupun pendampingan guna membantu guru meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru (Ardianti & Ulya, 2022).

Hal tersebut yang mendasari dilakukannya kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan *articulate storyline* bagi guru SMA di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pertama penyampaian materi mengenai aplikasi *articulate storyline*. Sebelum pemaparan materi, para peserta sudah diberikan file aplikasi untuk di-*install* pada masing-masing perangkat yang dimiliki. Penyampaian tahapan proses pembuatan media melalui aplikasi dilakukan bersamaan dengan praktek oleh peserta. Hal ini dilakukan untuk memudahkan para peserta memahami tahapan yang harus dilakukan dalam membuat media ajar melalui *articulate storyline*.

Tahapan kedua berupa praktik yang dilakukan oleh seluruh peserta. Selama praktik, peserta juga didampingi oleh mahasiswa yang memiliki pengalaman tentang pembuatan media ajar melalui aplikasi *articulate storyline*. Pada tahap ini, peserta diharapkan sudah dapat menyelesaikan media ajar yang dibuatnya. Selama proses kegiatan pelatihan berlangsung, peserta terlihat antusias dalam mengikuti materi dan juga antusias dalam mencoba aplikasi tersebut untuk membuat media ajar. Secara umum peserta tidak mengalami kesulitan karena aplikasi *articulate storyline* sangat mirip dengan *power point* yang tentunya sudah sangat familiar bagi guru.

Diakhir kegiatan, peserta diberikan angket respon untuk mengukur respon para peserta mengenai materi yang telah diberikan dengan jumlah pertanyaan sebanyak 6 butir soal. Hasil perhitungan angket diperoleh informasi bahwa 84,6% peserta pelatihan belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*. Dengan demikian, materi yang diberikan dapat menjadi alternatif yang baru bagi para guru untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi guru (Fauzi, dkk., 2021). Sebanyak 92,3% peserta menilai materi pelatihan yang diberikan menambah pengetahuan baru bagi mereka. Berikutnya, 76,9% peserta menilai kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali kepada para guru lainnya dan dapat membantu guru dalam menyiapkan media ajar. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan pelatihan, peserta terbantu dalam proses penyiapan media pembelajaran. Peserta juga menilai sebesar 92,3% materi pelatihan relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru, dan 100% peserta setuju untuk menerapkan materi pelatihan dalam membuat media ajar. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian Surayya dkk., 2021 bahwa setelah mengikuti kegiatan pelatihan, peserta sadar bahwa menyiapkan media pembelajaran penting dilakukan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru SMA di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Melalui pelatihan dan pendampingan yang dilakukan, para peserta pelatihan dapat menguasai penggunaan aplikasi Articulate Storyline dan berhasil membuat media ajar berbasis digital sesuai dengan bidang studi masing-masing guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta pelatihan belum pernah mengikuti pelatihan serupa sebelumnya dan menganggap materi pelatihan ini memberikan pengetahuan

baru yang bermanfaat. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali kepada guru lainnya dan membantu mereka dalam menyiapkan media ajar. Materi pelatihan dinilai relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru, dan semua peserta bersedia menerapkan materi pelatihan dalam membuat media ajar.

Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan manfaat bagi para guru di wilayah Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya. Dengan meningkatkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital, para guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran secara daring dan meningkatkan kualitas pembelajaran di era pandemi COVID-19. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini menunjukkan pentingnya pelatihan dan pendampingan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi digital untuk pembelajaran. Diharapkan kegiatan pelatihan ini dapat dijadikan acuan untuk kegiatan serupa di masa depan, baik di wilayah Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya maupun di wilayah lainnya. Peningkatan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat terus didorong untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digitalisasi dan memberikan dampak positif pada kualitas pendidikan.

PERNYATAAN PENULIS

Artikel pengabdian dengan judul “Pelatihan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Bagi Guru SMA di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya” belum pernah dipublikasikan di jurnal manapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S.D., & Ulya, H. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Assesment Edutainment Bagi Guru Sekolah Dasar. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol 3(2). DOI: 10.29408/ab.v3i2.6102
- Armayanti, N., Mardhiyah, A., Pramana, D., Siahaan, S.D.N. 2020. Pelatihan Dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Daring Bagi Guru-Guru Smk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. EVirtual Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM UNIMED “Kontribusi Perguruan Tinggi Dalam Pemberdayaan Masyarakat di Masa Pandemi
- Atsani, L.G.M.Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*. 1(1), 82-93.
- Fauzi, L.M., Gazali, M., Mukti, H., Rahmawati, B.F. (2021). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Memenuhi Tuntutan Pembelajaran Abad 21. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol 2(2)
- Ghozali, F. A., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio ' 13 Kompetensi Dasar Arsitektur Dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok Plc Di Smk Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 05(01), 223–228.
- Munir, 2017. *Pembelajaran Digital*. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Paristiowati, M., Yusmaniar., Karepesina, M.A.A., Umayah., A. (2022). Pelatihan Model Daring untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di kabupaten Bekasi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol 3(1). DOI: 10.29408/ab.v3i1.5117

Rahayu, H. M., Diana, D., Sunandar, A., Qurbaniah, M., Setiadi, A. E., Amri, A. F., Hernada, D. (2023). Pelatihan Articulate Storyline bagi guru SMA di kota Pontianak dan kabupaten Kubu Raya. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. 4(1). 47-54. Doi: 10.29408/ab.v4i1.7365

Purnama, S., & Asto B, I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2).

Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Indonesian Language Education and Literature*. Vol. 6, No. 1.

Surayya, ST.A., Prasetyaningrum, A., Lailawati. (2021). Pendampingan Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sederhana Untuk Meningkatkan Creativity Quotient. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol 2(2)

Yumini, S. & Rakhmawati. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04 Nomor 03