

Original Research Paper

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* di Sekolah Dasar

A.F. Suryaning Ati MZ¹, Arfian Mudayan², Wiwid Widiyanti³, Salsabillah⁴

¹(A.F. Suryaning Ati MZ) PGSD FSTP, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia;

²(Arfian Mudayan) PGSD FSTP, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia;

³(Wiwid Widiyanti) PGSD FSTP, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia.

⁴(Salsabillah) PGSD FSTP, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia.

DOI :<https://doi.org/10.29303/jpmipi.v7i2.8073>

Sitasi: MZ, A. F. S. A., Mudayan, A., Widiyanti, W., & Salsabillah. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(2)

Article history

Received: 10 April 2024

Revised: 01 Juni 2024

Accepted: 10 Juni 2024

*Corresponding Author:

A.F. Suryaning Ati MZ PGSD

FSTP, Universitas

Muhammadiyah Lamongan,

Lamongan, Indonesia;

Email:

af_suryaning_ati_mz@umla.ac.id

Abstract: Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru di SD Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Melalui pelatihan dan pendampingan yang dilakukan, para peserta pelatihan dapat menguasai pembuatan dan penggunaan aplikasi *articulate storyline 3* dan berhasil membuat media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Hal ini merupakan solusi dari berbagai macam masalah pembelajaran. Sasaran pelatihan yang akan dilibatkan dalam kegiatan ini yaitu seluruh guru di SD Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. Metode yang akan dilakukan yaitu dengan tahap perencanaan pelatihan pada guru dengan aplikasi *articulate storyline 3*, mempersiapkan materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*, menyusun proposal kegiatan, melakukan koordinasi dengan mitra, dan menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Pada tahap evaluasi, terdapat beberapa kegiatan, termasuk memeriksa kelengkapan tugas berupa media pembelajaran digital yang dibuat menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* oleh peserta pelatihan, serta memberikan *posttest* kepada peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penilaian pada pembuatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* memperoleh hasil sebesar 89.08 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil *posttest* peserta pelatihan memperoleh hasil sebesar 93,5 dengan kategori sangat baik. Hasil evaluasi juga menyebutkan bahwa mayoritas peserta pelatihan belum memiliki pengalaman, sehingga eewwtmateri pelatihan ini memberikan pengetahuan baru yang berguna. Peningkatan kompetensi guru, dan semua peserta bersedia mengaplikasikan materi pelatihan dalam membuat materi pembelajaran. Dengan meningkatkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital, para guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Hasil pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan yaitu keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian selain diukur dari komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Kesimpulan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sudah terlaksana dengan baik dan guru mampu membuat media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*.

Keywords: *Learning media; Articulate Storyline 3*

Pendahuluan

Proses pembelajaran dimaknai sebagai suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik yang terjadi secara aktif melalui komunikasi dua arah. Suatu interaksi dalam pembelajaran dikatakan efektif apabila menggunakan sebuah perantara yakni media pembelajaran (Syahroni, 2020). Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari materi sehingga dapat memberikan sebuah rangsangan terhadap pemikiran, perasaan, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Jauhari, 2018). Media pembelajaran dalam penerapannya dapat menjadikan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa juga terbantu dalam memahami pembelajaran (Novita & Harahap, 2020). Dalam proses pembelajaran media memiliki posisi sentral yang semata-mata bukan hanya sebagai alat bantu (Syafira et al., 2022). Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting guna mewujudkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Syaribuddin et al., 2016). Seiring dengan perkembangan zaman pembuatan media pembelajaran sudah memasuki ranah digitalisasi (Okra & Novera, 2019). Adanya media pembelajaran berbasis digital di Sekolah Dasar menjadikan peserta didik lebih tertarik dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Irmaningrum et al., 2023). Oleh karena itu guru dituntut memiliki keberanekaragaman kemampuan (kompetensi) dalam membuat media pembelajaran berbasis digital (Zainuddin et al., 2021). Guru sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dituntut untuk menggali potensinya dalam mencari sumber yang digunakan dalam membuat sebuah media pembelajaran berbasis digital (Rumidjan et al., 2017; Dewi et al., 2023). Guru yang berperan sebagai fasilitator diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan dalam membuat dan mendesain media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi digital (Sari et al., 2020).

Ada berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *articulate storyline 3* (Rahayu et al., 2023). *Articulate storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat dan

menghasilkan sebuah presentasi yang lebih menarik dan lebih komprehensif (Rianto, 2020). *Articulate storyline 3* memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mempublikasi media baik secara *online* maupun *offline* sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran di dalam kelas (Fernando et al., 2023). *Articulate storyline 3* memiliki fitur-fitur yang sangat cocok digunakan dalam proses belajar terutama di Sekolah Dasar seperti audio, video, teks, gambar, animasi yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif (Nurmala et al., 2021).

Namun, realitanya belum banyak guru di Sekolah Dasar yang mengetahui pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital terlebih menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*, termasuk guru-guru di sekolah mitra. Kekayaan fitur-fitur yang disajikan di dalam aplikasi Articulate Storyline belum banyak digali dan dimaksimalkan oleh guru khususnya di SD Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. Hal ini menjadi sebuah kendala sekaligus tantangan bagi guru agar mampu memaksimalkan fitur-fitur di dalam *articulate storyline 3*. Dengan pemaksimalan fitur-fitur di dalam *articulate storyline 3* yang dilakukan oleh guru dapat menjadikan sebuah inovasi khusus dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar sehingga pemanfaatannya dapat dirasakan peserta didik (Idris et al., 2023; Hidayah et al., 2023)

Melihat besarnya potensi dan manfaat pemantapan ilmu-ilmu terkait pembuatan dan pengembangan media pembelajaran serta pentingnya meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran khususnya *articulate storyline 3* maka diperlukannya mengadakan pengabdian kepada masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan Tri Darma Perguruan Tinggi, Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat bahwa pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan pendidikan (Fernando et al., 2023).

Permasalahann yang dihadapi mitra adalah belum memaksimalkan pengembangan potensi yang dimiliki oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi digital dan belum diketahuinya keterampilan dan respon guru-guru tentang aplikasi *articulate storyline 3* untuk

mengembangkan suatu media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* di Sekolah Dasar.

Peneliti lain menyebutkan bahwa kegiatan pelatihan ini menambah kompetensi dan kemampuan baru kepada peserta dalam membuat media pembelajaran berbasis digital (Maivi & Erita, 2023). Peneliti lain juga menyebutkan bahwa terdapat peningkatan kualitas dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital (Putra et al., 2022). Terdapat pula peneliti lain menyatakan kegiatan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital sangat bermanfaat dan mampu menambah wawasan peserta dalam pembuatan media pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurchayanto et al., 2023).

Hal ini juga sejalan dengan pelaksanaan pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat pada pendidik mendapatkan hasil bahwa kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran memperoleh rata-rata *pretest* sebesar 74,8% dan *posttest* sebesar 90,2% sehingga mengalami peningkatan sebesar 15% dengan tingkat ketercapaian sebesar 100% (Lutfiana et al., 2023). Pelaksanaan pengabdian yang lain juga menyatakan bahwa respon guru setelah mengikuti pelatihan mendapatkan nilai presentase penyampaian materi pelatihan sebesar 93,00%, isi materi dalam pelatihan sebesar 92,6% dan pelaksanaan pelatihan sebesar 89,00% dengan kategori sangat baik serta kepuasan guru terhadap pelaksanaan pelatihan berdasarkan angket memperoleh hasil sebesar 4,78 dengan kriteria sangat baik (Idris et al., 2023). Dengan demikian dapat diketahui bahwa pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta atau guru sehingga dapat menambah keterampilan, dan wawasan peserta atau guru (Alwi et al., 2022).

Mengacu pada permasalahan yang telah dijelaskan oleh mitra, kami mengajukan penawaran penyelenggaraan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* di tingkat Sekolah Dasar. Dengan harapan melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik yaitu meningkatkan kemampuan dan keterampilan kepada guru untuk menciptakan

media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi digital *articulate storyline 3* dapat tercapai.

Metode

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo pada tanggal 7 Mei 2024. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dengan jumlah peserta sebanyak 20. Kegiatan ini menggunakan instrument tes dan angket. Kegiatan ini menggunakan instrumen berupa tes dan angket. Adapun kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini terdapat beberapa tahapan yaitu, merencanakan pelatihan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*, mempersiapkan materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*, menyusun proposal kegiatan, melakukan koordinasi dengan mitra, dan menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2024 dan mencakup beberapa tahapan, tahapan pertama adalah memberikan pertanyaan awal kepada seluruh peserta dengan tujuan untuk menggali pengetahuan awal mengenai apakah peserta pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi digital sebelumnya, jenis media pembelajaran yang pernah dibuat, dan pengetahuan dasar tentang *articulate storyline 3*. Tahapan kedua yakni penyampaian materi terkait penggunaan aplikasi *articulate storyline 3*, melakukan pelatihan dan pemimbingan langsung kepada peserta yang mengikuti pelatihan. Tahapan yang terakhir adalah memberikan penugasan kepada peserta pelatihan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*. Adapun sistematika dan jadwal pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1 Jadwal Pelatihan

Waktu	Kegiatan
07.30-08.00	Registrasi Peserta
08.00-08.05	Pembukaan

08.05-08.10	Sambutan dari Kepala SD Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo
08.15-08.20	Pembacaan Doa
08.20-08.30	Foto Bersama
08.30-12.00	a. Pemberian Pertanyaan Awal b. Penyajian Materi (Sesi 1): Instalasi Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> dan dasar-dasar Fitur <i>Articulate Storyline 3</i> (<i>Timeline, Layer, Trigger, Player</i>)
12.00-13.00	Istirahat, Shalat dan Makan Siang
13.00-15.30	Sesi 2: memasukkan objek ke dalam proyek dan membuat soal (kuis) interaktif
15.30-15.40	<i>Post-Test</i>
15.40-15.50	Penutupan

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, terdapat beberapa kegiatan, termasuk memeriksa kelengkapan tugas berupa media pembelajaran digital yang dibuat menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* oleh peserta pelatihan, serta memberikan *posttest* kepada peserta. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi pemahaman peserta tentang media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*, pentingnya keterampilan pembuatan media pembelajaran berbasis digital, dan pengetahuan dasar *Articulate Storyline*. Selain itu, dilakukan juga penyebaran angket untuk menilai respon dan memberikan saran dari seluruh peserta sebagai bagian dari evaluasi kegiatan pelatihan. Penggolongan kategori pemahaman peserta tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dalam pengerjaan *posttest* menggunakan referensi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2021) melalui Tabel 2.

Tabel 2 Kategori Penilaian

Interval	Kategori
74-100	Sangat Baik
50-74	Baik
25-49	Tidak Baik
0-24	Sangat Tidak Baik

Selanjutnya, untuk mengevaluasi produk media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* yang dibuat oleh peserta selama pelatihan ini dengan menggunakan penilaian kinerja ini mengacu pada tiga aspek utama, yaitu kesesuaian tugas dengan deskripsi yang diberikan (dengan bobot nilai 40%), daya tarik tampilan (dengan bobot nilai 30%), dan kemudahan penggunaan media

pembelajaran (dengan bobot nilai 30%). Setelah dinilai, hasil penilaian autentik ini kemudian dikategorikan berdasarkan pedoman yang tercantum dalam Tabel 2. Berdasarkan tabel tersebut, kriteria keberhasilan kegiatan ini adalah minimal hasil tes dan respon angket masuk dalam kategori baik.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dimulai dengan pelaksanaan registrasi peserta pelatihan dan dilanjutkan dengan pembukaan oleh Kaprodi Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan. Kegiatan ini dihadiri oleh 20 guru dari di SD Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini terbagi dalam tiga tahapan. Berikut penjabaran kegiatannya:

Tahap Perencanaan

Kegiatan yang telah dilakukan mencakup beberapa tahapan. Pertama, merencanakan pelatihan penggunaan aplikasi *articulate storyline 3* bersama tim dosen dan mahasiswa serta menyusun proposal kegiatan. Proposal usulan telah disusun sebagai bagian dari tahap persiapan dan diajukan pada bulan April 2024. Selanjutnya, dilakukan koordinasi dengan mitra, yaitu SD Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2024. Selanjutnya, tim PKM merancang pelatihan dan mempersiapkan materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*. Isi materi mencakup langkah-langkah instalasi *articulate storyline 3*, pemahaman fitur-fitur dasar dalam aplikasi *articulate storyline 3*, seperti *Slide, Scene, Timeline, Character, Trigger*, dan pembuatan soal evaluasi. Terakhir, persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan selama kegiatan pelatihan juga telah dilakukan.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah dengan memberikan angket respon pertanyaan kepada peserta pelatihan sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan. Berikut ini adalah hasil respon guru terhadap pertanyaan yang diberikan:



Gambar 1 Pengabdian

Tabel 3 Hasil Respon Peserta Pelatihan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah peserta pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi digital?		✓
2	Apakah pernah membuat media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline 3</i> ?	✓	
3	Apakah peserta mengetahui tentang aplikasi <i>articulate storyline 3</i> ?		✓

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan ada beberapa fakta yang telah diperoleh, yaitu sebanyak 100% (20 orang) menyatakan bahwa peserta belum pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi digital. Terdapat 20 orang peserta yang menyatakan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Sebanyak 100% (30 orang) menyatakan bahwa belum pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*.

Berdasarkan analisis angket ini disimpulkan bahwa peserta layak untuk diberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Tahapan selanjutnya yakni penyampaian materi terkait penggunaan aplikasi *articulate storyline 3* yang dibagi menjadi dua sesi selama 6 JP. Setelah pemberian materi peserta melakukan pelatihan dan pemimbingan langsung kepada peserta yang mengikuti pelatihan. Tahapan yang terakhir adalah memberikan penugasan kepada peserta untuk membuat sebuah

media pembelajaran sederhana dengan aplikasi *articulate storyline 3*. Beberapa hasil tugas peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1.

Tahap Evaluasi

Kegiatan yang telah dilakukan adalah tim PKM melakukan pemeriksaan terkait kelengkapan tugas yang dikumpulkan oleh peserta pelatihan. Adapun hasil penilaian produk yang telah dibuat oleh peserta pelatihan terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4, Hasil Penilaian Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3*

Peserta	Aspek Penilaian Media Pembelajaran			Nilai Akhir
	1	2	3	
1	100	80	70	85,00
2	70	70	70	70,00
3	90	90	90	90,00
4	100	90	70	88,00
5	80	100	80	86,00
6	70	70	70	70,00
7	100	100	100	100,00
8	85	70	80	79,00
9	100	100	100	100,00
10	100	100	100	100,00
11	90	90	90	90,00
12	100	90	70	88,00
13	80	100	80	86,00
14	90	100	100	96,00
15	100	100	100	100,00
16	90	90	90	90,00
17	90	100	100	96,00
18	100	80	100	94,00
19	100	95	100	98,50
20	85	70	80	79,00
	Rata-rata			89,08
	Kategori			Sangat baik

Dari Tabel 4, terlihat bahwa rata-rata nilai produk media pembelajaran yang telah dibuat adalah 89,08. Berdasarkan referensi pada Tabel 2, keterampilan peserta dalam membuat media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dapat dikategorikan sebagai "sangat baik". Selain itu, tim PKM juga memberikan *post-test* kepada seluruh peserta untuk mengetahui pengetahuan setelah melaksanakan kegiatan pelatihan. Para peserta diberikan *post-test* berupa 5 soal. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5, Hasil Posttest Peserta Pelatihan

Peserta	Nilai
1	70
2	100
3	80
4	100
5	100
6	90
7	100
8	90
9	80
10	100
11	80
12	100
13	100
14	100
15	90
16	100
17	100
18	100
19	90
20	100
Rata-rata	93,5
Kategori	Sangat baik

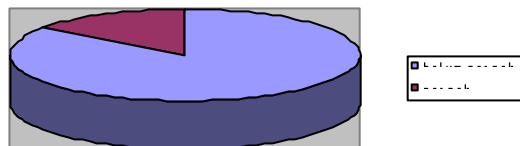
Dari Tabel 5, terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* peserta pelatihan adalah 93,5. Berdasarkan referensi pada Tabel 2, pemahaman peserta dalam memahami materi pembuatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dapat dikategorikan sebagai "sangat baik". Selain itu, tim PKM juga memberikan angket respon kepada seluruh peserta untuk mengetahui respon terhadap pelatihan yang dilaksanakan. Angket respon yang diberikan terdiri atas enam indikator yaitu

Tabel 6 Indikator Angket Respon Peserta Pelatihan

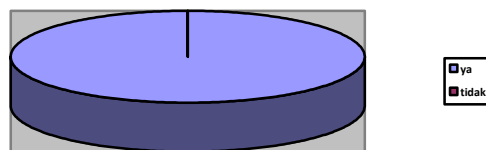
No	Indikator Pertanyaan
1	Apakah peserta sudah pernah mengikuti kegiatan pelatihan serupa?
2	Apakah materi pelatihan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peserta?
3	Apakah kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali kepada para guru lainnya?
4	Apakah materi yang diberikan membantu peserta menyiapkan media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline 3</i> ?

- 5 Apakah materi pelatihan relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru?
- 6 Apakah peserta bersedia menerapkan materi pelatihan untuk membuat media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*?

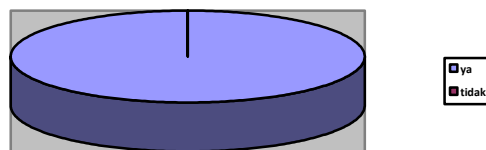
Adapun hasil respon dari peserta pelatihan dapat dilihat melalui diagram di bawah ini.



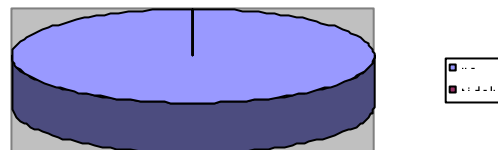
Gambar 2. Diagram Respon Peserta Pelatihan Peserta belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan serupa



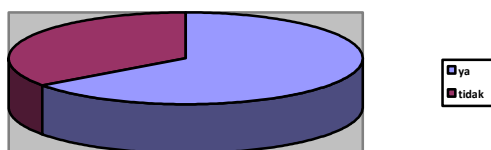
Gambar 3. Diagram Respon Peserta Pelatihan Materi pelatihan menambah pengetahuan baru bagi peserta



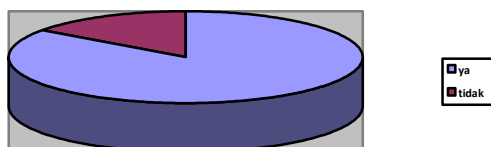
Gambar 4. Diagram Respon Peserta Pelatihan Kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali kepada para guru lainnya



Gambar 5. Diagram Respon Peserta Pelatihan Materi yang diberikan membantu peserta menyiapkan media ajar



Gambar 6. Diagram Respon Peserta Pelatihan Materi pelatihan relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru



Gambar 7. Diagram Respon Peserta Pelatihan Peserta bersedia menerapkan materi pelatihan untuk membuat media ajar

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru di Sd Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Metode yang akan dilakukan yaitu dengan tahap perencanaan pelatihan pada guru dengan aplikasi *articulate storyline 3*, mempersiapkan materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*, menyusun proposal kegiatan, melakukan koordinasi dengan mitra, dan menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Pada tahap evaluasi, terdapat beberapa kegiatan, termasuk memeriksa kelengkapan tugas berupa media pembelajaran digital yang dibuat menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* oleh peserta pelatihan, serta memberikan *posttest* kepada peserta. Melalui pelatihan dan pendampingan yang dilakukan, para peserta pelatihan dapat menguasai penggunaan aplikasi *articulate storyline 3* dan berhasil membuat media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penilaian pada pembuatan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* memperoleh hasil sebesar 89,08 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil *posttest* peserta pelatihan memperoleh hasil sebesar

93,5 dengan kategori sangat baik. Hasil evaluasi juga menyebutkan bahwa mayoritas peserta pelatihan belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam mengikuti pelatihan serupa dan menganggap materi pelatihan ini memberikan pengetahuan baru yang berguna. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa kegiatan pelatihan dapat diulang kepada guru lainnya dan membantu mereka dalam menyusun materi pembelajaran. Materi pelatihan dianggap relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru, dan semua peserta bersedia mengaplikasikan materi pelatihan dalam membuat materi pembelajaran. Dengan meningkatkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital, para guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Kepala SD Muhammadiyah 1 Taman Sidarjo. Terimakasih kepada Bapak Ibu Guru di SD Muhammadiyah 1 Taman Sidarjo, serta mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Daftar Pustaka

- Alwi, N. A., Irwandi, & Dewi, I. P. (2022). Peningkatan Pemanfaatan Internet dan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pembelajaran Tematik Terpadu pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16477–16483.
- Dewi, P., MZ, A. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Fernando, A., Sarkity, D., & Irawan, B. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline sebagai Dasar Media Pembelajaran Online Berbasis Android untuk Guru-Guru di Sman 1 Bintang Timur Kabupaten Bintang. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 948. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.7879>
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif

- Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Idris, H., Adawiyah, R., Wardhana, K. E., & Ainii, Q. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran PAI di SMA. *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis*, 5(2), 62–68. <https://doi.org/10.30984/tarsius.v5i2.708>
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Nurhidayat, M. A. (2023). *Pelatihan Model dan Media Pembelajaran Inovatif pada Kurikulum Merdeka Pendahuluan Tingkat keberhasilan guru dalam proses pengajar dilihat dari penggunaan perangkat pembelajaran . Guru perlu menggunakan perangkat Perangkat pembelajaran tersebut berbantuan*. 5636(4), 455–464.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Lutfiana, R. F., Budiono, B., & Putra, C. R. W. (2023). Penyegaran Kompetensi Guru dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 581–591. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.5464>
- Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 1188–1198.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK. *JURNAL INFORMATIKA*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nurcahyanto, G., Djumadi, Harityatmi, Agustina, P., Sidiq, Y., Indra Kusumadani, A., Ismiyanto, M., & Dyah Ripdiyanti, A. (2023). Pelatihan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif di SMP MUTU Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(1), 102–114.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Putra, A., Bagus, I., Teknologi, I., & Bali, K. (2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sd Negeri 3 Tegallingsah. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 10–15.
- Rahayu, H. M., Diana, D., Sunandar, A., Qurbaniah, M., Setiadi, A. E., Amri, A. F., & Hernanda, D. (2023). Pelatihan media pembelajaran Articulate Storyline Bagi Guru SMA di kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 47–54. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i1.7365>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81.
- Sari, I. P., Novitasari, A. T., & Miftah, Z. (2020). Efektivitas Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Macro Powerpoint Bagi Guru. *Research and Development Journal of Education*, 6(2), 31. <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i2.6107>
- Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198.
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service*

Learning, 4(3), 170–178.
<https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>

Syaribuddin, Khaldun, I., & Musri. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Audio Visual pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Negeri 1 Panga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 96–105.

Zainuddin, Z., Mastuang, M., Misbah, M., Dari, S. W., Agustina, A., Mudha, A. A. A., Lazuardi, N. S., & Andiantosa, S. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Articulate Storyline di Lingkungan Lahan Basah Bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kuala. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 425. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.4331>