



Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam Pembelajaran *Blended Learning*

Bunyamin¹, Muhammad Arifin Rahmanto¹

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, Jl. Limau II Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Indonesia, 12130.

*Email koresponden: bunyamin@uhamka.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 16 Feb 2022

Accepted: 18 Apr 2022

Published: 31 Aug 2022

Kata kunci:

Articulate Storyline 3;
Blended Learning;
Media Pembelajaran
Interaktif;
PTMT.

Keyword:

Articulate Storyline 3;
Blended Learning;
Media Pembelajaran
Interaktif;
PTMT.

ABSTRAK

Background: Kebijakan PTMT terbatas menuntur guru harus memiliki inovasi dalam pembelajaran. Penggunaan PPT di SMP Muhammadiyah 9 Jakarta dinilai belum efektif dalam kegiatan pembelajaran *blended learning*. Oleh karena itu diadakannya pelatihan dalam pemanfaatan aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam membuat media pembelajan berbasis teknologi. **Metode:** Metode survei untuk mengetahui dan menganalisis hasil instrumen angket yang diberikan terkait materi pelatihan dan penyampaian narasumber. Sebanyak 33 peserta mengikuti dengan online zoom meeting yang dilaksanagn di SMP Muhammadiyah 9 Jakarta. **Hasil:** Guru dapat mempunyai inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, guru dapat membuat materi sekreatif mungkin, baik menggunakan audiovisual maupun gambar-gambar yang menunjang, dan guru tertarik menggunakan apilkasi articulate storyline 3 ini dalam proses pembelajaran. **Kesimpulan:** Kegiatan pelatihan ini menunjang guru dalam inovasi pembelajaran dan adanya ketertarikan yang positif terhadap *Articulate Storyline 3*.

ABSTRACT

Background: The limited PTMT policy says teachers must have innovations in learning. PPT at SMP Muhammadiyah 9 Jakarta is considered ineffective in blended learning activities. Therefore, training was held in the use of the Articulate Storyline 3 application to be used as an interactive learning medium. To improve the professional ability of teachers in making technology-based learning media. **Method:** Survey method to find out and analyze the results of the questionnaire instruments provided related to training materials and the delivery of resource persons. A total of 33 participants participated in an online zoom meeting held at SMP Muhammadiyah 9 Jakarta. **Results:** Teachers can have innovations in making engaging learning media, teachers can make the material as creative as possible, using audiovisual and supporting images, and teachers are interested in using this storyline in three articulate applications in the learning process. **Conclusion:** This training activity helps teachers learn innovation, and there is a positive interest in Articulate Storyline 3.



PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh atau daring merupakan suatu hal yang baru bagi pembelajaran di Indonesia, walaupun sebelumnya beberapa sekolah sudah menerapkan itu akan tetapi masih banyak beberapa sekolah lainnya yang belum pernah menerapkan pembelajaran secara daring, berbagai inisiatif telah dilakukan oleh lembaga sekolah untuk memastikan kegiatan pembelajaran tetap terlaksana walaupun tidak adanya pembelajaran tatap muka langsung. Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan teknologi, lebih spesifiknya internet, gadget, laptop dan lainnya yang sekarang digunakan secara luas untuk pembelajaran daring (Basar, 2021).

Munculnya wabah virus covid-19 yang secara tiba-tiba membuat perubahan yang signifikan dalam sistem pembelajaran di Indonesia ini mengakibatkan ketidak siapan stakeholder sekolah untuk mempersiapkan pembelajaran daring. Ketidak siapan stakeholder sekolah menyebabkan kurang efektifitasnya pelaksanaan pembelajaran daring, terdapat permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan daring seperti siswa masih mengalami kesulitan untuk belajar secara mandiri (daring), sulitnya menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, siswa merasa jenuh dan bosan, kendala sinyal yang kurang memadai (Adawiyah et al., 2021).

Seiring berjalannya waktu, perlahan kasus positif terpaparnya virus covid-19 mengalami penurunan. Dengan begitu pemerintah mencari solusi untuk mengatasi masalah pendidikan di Indonesia, solusi yang diberikan oleh pemerintah yaitu dengan mengeluarkan kebijakan diperbolehkannya pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka terbatas (PTMT) yang telah dibuka mulai bulan Juli 2021 dengan syarat dan ketentuan yang berlaku, seperti seluruh tenaga pendidik telah melakukan vaksinasi dan jam belajar sekolah di jadikan beberapa shift (Onde et al., 2021).

Menyambut pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), pihak sekolah tentunya diminta untuk mempersiapkan sarana dan prasana sesuai dengan protokol kesehatan yang sesuai dengan aturan pemerintah serta memilih media dan perencanaan pembelajaran yang tepat. Pelaksanaan PTMT tidak dilakukan setiap hari akan tetapi diberikan jadwal setiap kelas untuk masuk secara bergantian dan siswa yang hadir pun dibatasi jumlahnya, misalnya satu kelas hanya 12 orang. Pada pelaksanaan PTMT sistem pembelajaran yang digunakan adalah PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dengan strategi pembelajarannya berupa *Blended Learning*. Menurut Chaeruman (2020) *blended learning* adalah pembelajaran gabungan antara pembelajaran tatap muka dan daring (online) dan memiliki empat ruang belajar seperti *live synchronous* (pembelajaran langsung interaksi), *virtual synchronous* (pembelajaran virtual spt diskusi melalui *web e-learning*), *collaborative asynchronous* (asinkron kolaboratif) dan *self-paced asynchronous* (asinkron mandiri) , pembelajaran *blended learning* dapat membuat suasana belajar lebih kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada jurnal ini yaitu berupa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, media belajar ini diharapkan dapat menarik minat belajar para peserta didik. Media *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu media belajar yang memang sengaja disediakan untuk mengemas sebuah materi ajar yang akan disampaikan (Arwanda et al., 2020).

Guru merupakan orang yang memegang peranan penting dalam merancang strategi pembelajaran di kelas, salah satunya merancang media pembelajaran terbaru yang akan

digunakan dalam KBM di kelas. Guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam menjalankan tugas dan peranannya sebagai tenaga pendidik, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dan optimal maka guru harus selalu meningkatkan kompetensi yang dimilikinya dengan cara mengupgrade diri agar selalu *up to date* serta melek teknologi yang semakin hari semakin canggih (Ramaliya, 2018).

Kegiatan pengabdian ini dirancang dan dilaksanakan sebagai upaya memberikan manfaat dan wawasan baru bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi yang digunakan sebagai bahan media pembelajaran di kelas secara inovatif sesuai dengan situasi terkini dan perkembangan zaman yang ada sehingga peserta didik tidak jenuh saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini para guru dapat membuat materi sekreatif mungkin, baik menggunakan audiovisual maupun gambar-gambar yang menunjang, kemudian dalam kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak yang positif bagi guru secara personal dan juga instansi lembaga.

MASALAH

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama kegiatan berlangsung, SMP Muhammadiyah 9 Jakarta belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan pembelajarannya, apalagi disaat pembelajaran di era new normal seperti sekarang ini. Permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru ketika pembelajaran daring yaitu menurunnya motivasi belajar dari para peserta didik sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring dan *blended learning*, guru – guru menggunakan aplikasi *zoom*, *gmeet*, *google classroom*, dan media *Power Point* (PPT) saja, sehingga memberikan dampak jenuh pada siswa yang membuat tidak tercapainya tujuan pembelajaran sesuai harapan, menurunnya motivasi belajar siswa atau bahkan menurunnya hasil belajar siswa. Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran yang digunakan oleh para guru di SMP Muhammadiyah 9 Jakarta belum maksimal penggunaannya dalam pembelajaran *blended learning*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka sosialisasi dan pelatihan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi para guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik. Target dari kegiatan ini adalah lembaga sekolah SMP Muhammadiyah 9 Jakarta khususnya para guru yang diharapkan dapat menguasai media pembelajaran interaktif untuk digunakan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran di era new normal seperti sekarang ini.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan secara daring dengan tema “Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Dalam Pembelajaran *Blended Learning* di SMP Muhammadiyah 9 Jakarta”. Kegiatan ini dilaksanakan melalui aplikasi *zoom meeting*. Waktu kegiatan dilaksanakan pada bulan Januari 2022, tepatnya pada hari rabu, 12 Januari 2022 pukul 13.00 WIB. Adapun metode yang digunakan pada pelatihan ini ialah metode survei menggunakan pretest dan posttest sebagai data untuk mengetahui dan menganalisis hasil

instrumen angket yang diberikan terkait materi pelatihan dan penyampaian narasumber. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta yang hadir dalam pelatihan yang berjumlah 33 yang berasal dari SMP Muhammadiyah 9 Jakarta & SMP Muhammadiyah 8 Jakarta. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan penyampaian materi oleh narasumber serta tutorial pembuatan media interaktif dan diskusi tanya jawab bersama para peserta webinar. Adapun langkah dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu:

1. Merencanakan berbagai bentuk materi dan mensosialisasikan kegiatan tersebut untuk bisa diikuti oleh seluruh dewan guru SMP Muhammadiyah 9 Jakarta.
2. Melaksanakan webinar di SMP Muhammadiyah 9 Jakarta dengan narasumber dari Dosen FAI UHAMKA.
3. Menyampaikan materi yang dipaparkan oleh narasumber tentang pengenalan dasar dari aplikasi *Articulate Storyline 3*.
4. Melakukan metode praktikum dimana narasumber memberi tutorial bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Articulate Storyline 3*.
5. Metode praktikum berlaku juga untuk para peserta seminar dalam mempraktikkan bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif.
6. Metode evaluasi merupakan sesi tanya jawab dengan para peserta webinar Pelatihan Pemanfaatan *Articulate Storyline 3*. Evaluasi ini juga menggunakan angket yang diberikan kepada seluruh peserta webinar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta webinar dan untuk mengetahui kendala ataupun kesulitan peserta dan meningkatkan kualitas kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan berbagai macam media belajar melalui online berbasis digital.
7. Melakukan tindak lanjut berupa kunjungan kembali ke mitra sebagai upaya pemanfaatan *Articulate Storyline 3* agar bisa dilaksanakan di sekolah mitra sebagai bentuk monitoring.
8. Menunjuk satu tutor guru yang aktif dalam bidang IT untuk memandu pembuatan media belajar interaktif *Articulate Storyline 3* kepada teman sejawatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan sosialisasi dan pelatihan *Articulate Storyline 3* dimulai, acara diawali dengan pembukaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dibuka oleh ketua pengabdian dan kepala sekolah Muhammadiyah 9 Jakarta, dengan jumlah peserta 33 orang.



Gambar 1. Proses Kegiatan Pelatihan

Kegiatan ini terdiri dari beberapa sesi yang dipandu oleh Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd. selaku moderator acara dan juga narasumber. Sesi pertama dimulai dengan penyampaian materi oleh narasumber, yaitu Dr. Bunyamin, M.Pd. yang merupakan selaku Wakil Rektor IV sekaligus dosen di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, dengan judul materi “Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Dalam Pembelajaran Blended Learning di SMP Muhammadiyah 09 Jakarta”.

Sesi kedua diisi oleh narasumber kedua yang membahas terkait penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran yang disampaikan oleh Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd. selaku dosen FAI Uhamka, para peserta webinar terlihat sangat antusias dalam menyimak paparan materi yang diberikan oleh narasumber. Selanjutnya masuk ke kegiatan inti yaitu pengenalan aplikasi *Articulate Storyline 3* dan tutor pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Di kegiatan inti ini, antusiasme guru sangat terlihat sejak awal materi dipaparkan, kemudian sebelum membuat tutorial media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline 3* pemateri memberikan contoh produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dari aplikasi *Articulate Storyline 3*.

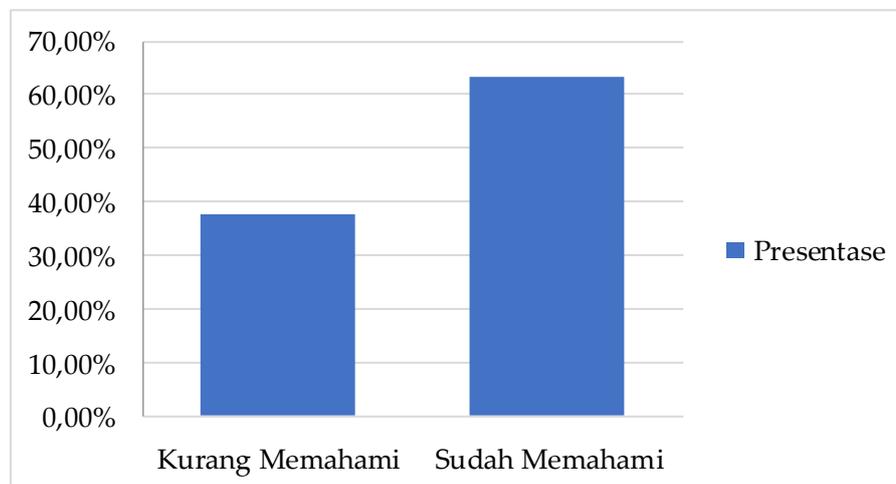
Kegiatan selanjutnya yaitu penjelasan mengenai pengenalan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang diawali dengan memberikan penjelasan apa itu *Articulate Storyline 3*, fasilitas yang disediakan itu apa saja. Masuk ke kegiatan inti yaitu pembuatan tutorial media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline 3*, pemateri dan fasilitator (mahasiswa) memberikan tutorial pembuatan dari awal hingga akhir sampai ke penyimpanan produk dan membagikan link dari media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Hasil akhir yang di publikasi dari aplikasi *Articulate Storyline 3* ini berupa link yang nantinya dapat dibagikan ke para siswa. Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan diskusi panel dan juga tanya jawab peserta webinar dengan narasumber.

Ketercapaian dalam kegiatan pengabdian ini yaitu memberikan manfaat dan wawasan baru bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi yang digunakan sebagai bahan media pembelajaran di kelas secara inovatif sesuai dengan situasi terkini dan perkembangan zaman yang ada sehingga peserta didik tidak jenuh saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan menggunakan *Articulate Storyline 3* ini para guru dapat membuat materi sekreatif mungkin, baik menggunakan audiovisual maupun gambar-gambar yang menunjang, kemudian dalam kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak yang positif bagi guru secara personal dan juga instansi lembaga kegiatan.

Temuan yang diperoleh oleh tim pengabdian dalam kegiatan ini yaitu, dapat memberikan dampak yang positif dan negatif. Diantara nilai positifnya adalah para peserta webinar dapat mengetahui ilmu baru terkait media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas pada saat PTMT seperti sekarang ini. Dengan adanya pelatihan ini para guru dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif serta para siswa juga tidak merasa jenuh dan bosan, dengan begitu maka terciptanya kegiatan belajar yang optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai yang diharapkan. Nilai negatif dalam kegiatan ini yaitu kurangnya pengetahuan guru

dan tenaga kependidikan dalam menerapkan media pembelajaran yang interaktif untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga selama ini yang digunakan oleh guru hanya media Powerpoint (PPT) saja yang monoton, hal tersebut dapat membuat para siswa merasa jenuh dan bosan untuk membaca PPT yang telah diberikan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, ketika motivasi belajar siswa baik maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan baik juga, apabila kegiatan pembelajaran di kelas aktif dan menyenangkan maka dapat dikatakan tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan (Utami, 2019). Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, dengan adanya pelatihan menggunakan aplikasi articulate storyline 3 diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Pratama, 2018). *Articulate storyline 3* ini merupakan software yang difungsikan sebagai media presentasi interaktif dimana dapat menggabungkan gambar, video, animasi, karakter dan lainnya sebagainya.



Gambar 2. Persentase Hasil Kegiatan

Hasil pengabdian masyarakat melalui penyampaian materi oleh narasumber dan juga pemberian tutorial dari fasilitator dapat dinyatakan bahwa 22 orang peserta yang mengisi pretest dan 8 orang peserta yang mengisi posttest terdapat klasifikasi peserta kurang memahami materi dan sudah memahami materi, dibuktikan dengan hasil dari posttest tersebut dengan yang mendapat nilai < 70 dan > 70 sehingga terdapat presentase dari hasil penilaian tersebut yaitu peserta yang kurang memahami materi mendapatkan nilai < 70 dengan banyaknya 37,50% peserta dari keseluruhan peserta yang mengerjakan posttest tersebut dan peserta yang sudah memahami materi mendapatkan nilai >70 dengan banyaknya 63,50% peserta dari keseluruhan peserta yang mengerjakan posttest tersebut sebagai ukuran pemahaman materi yang telah disampaikan.

KESIMPULAN

Dari kegiatan pelatihan *Articulate Storyline 3* di SMP Muhammadiyah 9 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Kegiatan pengabdian ini dirancang dan dilaksanakan sebagai upaya memberikan manfaat dan wawasan baru bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan

teknologi yang digunakan sebagai bahan media pembelajaran di kelas secara inovatif menggunakan aplikasi articulate storyline 3.

- b. Pihak sekolah sangat mengapresiasi kegiatan pelatihan sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat dosen Pendidikan Agama Islam UHAMKA.
- c. Para peserta webinar sangat terlihat antusias dalam mengikuti pelaksanaan webinar terlihat dari pengisian posttest yang dimana peserta webinar mau menggunakan aplikasi storyline 3 untuk menjadi media pembelajaran yang mereka gunakan
- d. Para peserta pelatihan berharap akan ada pelatihan selanjutnya yang memang sesuai dengan kebutuhan para guru dan tendik di sekolah tersebut.
- e. Kepala sekolah SMP Muhammadiyah 9 Jakarta ini berharap kerjasama ini akan selalu terjalin erat dalam setiap PKM selanjutnya dalam rangka meningkatkan kompetensi guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar – besarnya kepada para pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada LPPM UHAMKA dan SMP Muhammadiyah 9 Jakarta, serta para mahasiswa yang telah membantu secara teknis sehingga pelaksanaan acara pengabdian ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Isnaini, N. F., Hasanah, U., & Faridah, N. R. (2021). Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Pada Era New Normal Di MI At-Tanwir Bojonegoro. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3814–3821. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1435>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Zkurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2). <https://doi.org/10.35931/Am.V4i2.331>
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di SMPIT Nurul Fajri – Cikarang Barat – Bekasi). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Chaeruman, Uwes Anis. (2020). Ruang Belajar Baru dan Implikasi Terhadap Pembelajaran di Era Tatanan Baru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 142-153.
- Hasim, W., Kusen, Hartini, & Daheri, M. (2021). Perencanaan Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3884–3897. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1147>
- Limbong, O. P., Tambunan, W., & Limbong, M. (2021). Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka di SMK Negeri 2 Toraja Utara Pada Masa Pandemi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(01), 37–45. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i1.3265>
- Onde, L. O., Aswat, H., Sari, E. R., Meliza, N., Buton, U. M., Ode, L., Aswat, H., & Meliza, N. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di Masa *New Normal* Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4400–4406. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1449>

- Pratama, R. A. (2018). *AL BARIK* (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2. *AdMathEdu*, 8(2).
- Ramaliya. (2018). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran. *Bidayah: Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 77–88.
- Suyanto, U. Y., Romadhona, D., & Hidayati, N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar di Era *New Normal*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 122–128. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>
- Utami, A. T. (2019). Penggunaan Media Meningkatkan Hasil Keselamatan Kerja Pembelajaran Belajar Siswa Interaktif Untuk Materi Kecelakaan. 3(4), 426–432. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i4.22374>