

Histori Naskah

Diserahkan	:	1 Oktober 2024
Direvisi	:	12 November 2024
Diterima	:	15 November 2024

Peningkatan Keterampilan Guru dalam Menyiapkan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Articulate Storyline*

Anyan^{1*}, Antonius Edy Setyawan², Trisia olivia³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa

*Corresponding Author E-mail: anyanright@gmail.com,

ABSTRACT

This service activity aims to improve teachers' skills in using Articulate Storyline to create interactive learning media. This activity was carried out at SD Negeri 48 Lepung Beruang, a school in the 3T area, which faces challenges in accessing information technology. The stages and methods of this service activity include; providing material with lectures and discussions related to the concept of understanding interactive multimedia in learning, providing simulations and practices of developing interactive multimedia-based learning media, providing evaluation and reflection of activities in the form of response questionnaires and understanding of training materials and evaluating activities through pretests and posttests to measure the increase in participant competence. The results showed a significant increase in teacher confidence in using Articulate Storyline from 74.74% to 81.05%, ability to use animation features from 36.84% to 77.89%, and interactive media utilisation from 63.16% to 84.21%. The average level of participant satisfaction reached 92.11%, with the quality of the facilitator receiving the highest appreciation of 94.74%. In conclusion, this training made a significant contribution to teachers' professional development and technology education literature, as well as being a model for implementing technology-based training for teachers in remote areas.

Keywords: *Articulate Storyline*, Interactive Learning Media, Improved Teacher Skills

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan *Articulate Storyline* guna menciptakan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 48 Lepung Beruang, sebuah sekolah di wilayah 3T, yang menghadapi tantangan dalam akses teknologi informasi. Tahapan dan metode kegiatan pengabdian ini meliputi; pemberian materi dengan ceramah dan diskusi berkaitan konsep pemahaman multimedia interaktif dalam pembelajaran, memberikan simulasi dan praktek mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, memberikan evaluasi dan refleksi kegiatan berupa angket respon dan pemahaman materi pelatihan serta evaluasi kegiatan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri guru dalam menggunakan *Articulate Storyline* dari 74,74%

This article is assigned with doi:

<https://doi.org/10.37567/pkm.v5i1.3447>

menjadi 81,05%, kemampuan menggunakan fitur animasi dari 36,84% menjadi 77,89%, dan pemanfaatan media interaktif dari 63,16% menjadi 84,21%. Rata-rata tingkat kepuasan peserta mencapai 92,11%, dengan kualitas fasilitator mendapat apresiasi tertinggi sebesar 94,74%. Kesimpulannya, pelatihan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan profesional guru dan literatur pendidikan teknologi, sekaligus menjadi model implementasi pelatihan berbasis teknologi untuk guru di daerah terpencil.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*, Media Pembelajaran Interaktif, Peningkatan Keterampilan Guru.

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pendidikan, menuntut para pendidik untuk terus meningkatkan keterampilan pedagogis mereka, terutama dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Transisi menuju pembelajaran daring dan campuran menekankan pentingnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Al-Ali, 2023). Salah satu teknologi yang mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline*, sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan konten pembelajaran multimedia yang menarik dan interaktif. Penggunaan teknologi ini telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Kurniawan & Wulandari, 2022; Wahyuni et al., 2022). Namun, kemampuan guru dalam memanfaatkan perangkat lunak ini masih terbatas, terutama di lingkungan pendidikan yang kurang memiliki sumber daya pelatihan.

Seperti yang akan menjadi subjek dan lokasi pengabdian pengabdian kepada masyarakat ini, dimana Desa Sekubang, kecamatan Sepauk merupakan salah satu desa di daerah pedalaman yang memiliki keterbatasan dalam akses pelatihan teknologi informasi digital. SD Negeri 48 Lepung Beruang secara geografis merupakan sekolah yang berada di wilayah 3T. Kondisi sekolah sudah dapat dijangkau oleh sinyal internet meskipun belum maksimal. Sarana prasana sekolah cukup memadai untuk proses pembelajaran seperti ketersediaan sumber daya listrik, perangkat elektronik berbasis TIK. Namun proses pembelajaran yang dilakukan oleh para guru sebagian besar terlihat belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang ada. Para guru masih enggan menggunakan media berbasis teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu penyebabnya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tentang peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan *Articulate Storyline* menjadi penting untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Guru perlu tidak hanya memahami teknologi tetapi juga memiliki keterampilan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa. Sebagai contoh, Martin et

al. (2019) menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran daring bergantung pada kemampuan guru untuk merancang strategi instruksional yang efektif. Selain itu, pelatihan berbasis teknologi memungkinkan guru mengatasi keterbatasan sumber daya dan memperkaya metode pengajaran mereka (Hutchison & Woodward, 2013).

Literatur sebelumnya telah menyoroti pentingnya pelatihan berbasis teknologi bagi guru. Kurniawan dan Wulandari (2022) menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* mendukung berbagai gaya belajar siswa melalui media multimedia yang menarik. Viani (2021) juga menyebutkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan keterampilan khusus dari guru, yang meliputi desain konten interaktif dan pemahaman instruksional. Sedangkan menurut Setiyawan et.al (2024) Pelatihan membuat konten pembelajaran yang menarik dapat membantu guru mengatasi tantangan teknologi, meningkatkan kepercayaan diri dalam pengajaran berbasis teknologi, dan mendukung transformasi pembelajaran di era digital. Studi-studi ini memberikan landasan untuk memahami bagaimana pelatihan teknologi dapat dirancang untuk mengatasi tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun banyak artikel hasil penelitian telah mengeksplorasi pentingnya teknologi dalam pendidikan, artikel penelitian tentang pelatihan spesifik untuk perangkat lunak seperti *Articulate Storyline* masih terbatas. Sebagian besar studi lebih menekankan pada penggunaan teknologi secara umum tanpa memberikan perhatian khusus pada kebutuhan unik guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis perangkat lunak tertentu (Hosny et al., 2021; Sutrio, 2022). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi metode pelatihan yang efektif dan relevan.

Kebaruan dari artikel hasil pengabdian ini terletak pada fokus peningkatan keterampilan guru melalui pendekatan pelatihan berbasis teknologi yang terstruktur dan mendalam melalui sebuah workshop. Pendekatan ini tidak hanya mengintegrasikan teori pembelajaran interaktif tetapi juga menawarkan panduan praktis untuk guru dalam memanfaatkan *Articulate Storyline*. Kegiatan pengabdian ini juga memberikan kontribusi pada literatur tentang pendidikan teknologi dengan mengeksplorasi dampak spesifik perangkat lunak ini terhadap efektivitas pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini perlu mendapatkan apresiasi karena selain baru pertama kali dilakukan di wilayah kecamatan Sepauk juga memadukan pendekatan teori pendidikan dengan praktik teknologi untuk mengembangkan keterampilan guru secara holistik. Dengan mengintegrasikan umpan balik dari pelatihan langsung dan studi kasus implementasi, penulis ingin memberikan perspektif baru tentang bagaimana *Articulate Storyline* dapat digunakan secara optimal untuk memenuhi kebutuhan pendidikan modern. Maka dari itu, rumusan masalah dalam artikel pengabdian ini adalah bagaimana Peningkatan Keterampilan Guru dalam menyiapkan media pembelajaran Interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*?

TAHAPAN DAN METODE KEGIATAN

Metode kegiatan ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sujarweni (2014:39) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Selanjutnya menurut Sugiyono (2019) mengatakan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, sebagai metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara kongkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, serta sistematis. Dari paparan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang dalam pengumpulan, menganalisis datanya menggunakan angka. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 19 orang peserta pelatihan yang terdiri dari 6 orang guru laki-laki dan 13 orang guru perempuan. Data didapatkan dari para guru SD Negeri 48 Lepung Beruang, kecamatan Sepauk, Kabupaten Sintang. Adapun tahapan kegiatan peningkatan keterampilan guru dalam menyiapkan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:

- 1) Pemberian materi dengan ceramah dan diskusi berkaitan konsep pemahaman multimedia interaktif dalam pembelajaran.
Kegiatan ceramah dan diskusi dilakukan untuk menambah pengetahuan dan wawasan para guru agar semakin memahami konsep dasar media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan potensi pemanfaatannya dalam proses pembelajaran di kelas. Materi ini akan disampaikan oleh narasumber yaitu Dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa yang sekaligus termasuk dalam tim kegiatan PkM.
- 2) Memberikan Simulasi dan Praktek Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.
Kegiatan ini merupakan lanjutan dari ceramah dan diskusi berkaitan pemahaman media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dalam kegiatan ini para guru SD Negeri 48 Lepung Beruang diminta untuk bisa mempraktikkan bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Para guru dibimbing mulai dari menentukan materi yang akan dibuatkan media pembelajaran sampai langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif serta cara mencari sumber bahan media yang akan dikembangkan.
- 3) Memberikan Evaluasi dan Refleksi.
Instrumen Evaluasi yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi:
 - a) kuesioner yang berisi pertanyaan maupun pernyataan terkait kompetensi teknologi dan pedagogi guru, pemahaman materi, penilaian kualitas materi yang disampaikan, dan komitmen guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif di kelas setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

- b) Pretest dan Posttest: Dirancang untuk mengukur peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan *Articulate Storyline*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ceramah dan Diskusi Konsep Dasar Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran.

Dalam tahap kegiatan pengabdian ini, seluruh peserta pelatihan yang terdiri dari 19 peserta guru mendapatkan materi diskusi tentang konsep dasar serta fungsi media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Pada tahap kegiatan ini para peserta Nampak antusias menyimak setiap materi yang disampaikan, termasuk juga aktif dalam berdiskusi menyampaikan ide maupun kendala yang dihadapi para guru selama ini.

Berdasarkan data peserta pelatihan terdiri atas berbagai karakteristik yang mencakup jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, dan pengalaman mengajar. Berdasarkan jenis kelamin, dari total 19 peserta pelatihan, sebanyak 6 orang adalah laki-laki, sedangkan 13 lainnya merupakan perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta pelatihan didominasi oleh perempuan, yang mengindikasikan minat atau keterlibatan yang lebih besar dari kelompok tersebut dalam pelatihan ini.

Dari segi usia, peserta pelatihan menunjukkan distribusi yang cukup merata di beberapa rentang usia. Sebanyak 6 peserta berusia kurang dari 25 tahun, yang merupakan kelompok usia terbanyak. Sementara itu, peserta berusia 25-35 tahun berjumlah 3 orang, dan mereka yang berusia 36-45 tahun berjumlah 4 orang. Di sisi lain, kelompok usia lebih dari 45 tahun juga cukup signifikan dengan jumlah 6 orang. Data ini menunjukkan adanya keterwakilan dari berbagai generasi dalam pelatihan ini.

Pendidikan terakhir peserta pelatihan memperlihatkan tingkat pencapaian akademik yang bervariasi. Sebanyak 6 peserta memiliki latar belakang pendidikan SMA atau SMK. Mayoritas peserta, yaitu 12 orang, merupakan lulusan sarjana, yang mencerminkan bahwa sebagian besar peserta telah menyelesaikan pendidikan tinggi. Selain itu, terdapat 1 peserta yang telah menyelesaikan pendidikan pada jenjang magister. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini diminati oleh individu dengan berbagai tingkat pendidikan formal.

Pengalaman mengajar peserta pelatihan juga beragam, mulai dari yang baru memulai hingga yang berpengalaman panjang. Sebanyak 6 peserta memiliki pengalaman mengajar kurang dari 1 tahun, sementara 2 peserta memiliki pengalaman antara 1-3 tahun. Selain itu, terdapat 1 peserta dengan pengalaman 4-6 tahun, sedangkan mayoritas peserta, yaitu 10 orang, telah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 6 tahun. Data ini menunjukkan bahwa pelatihan diikuti oleh individu dengan tingkat pengalaman yang berbeda, yang dapat memberikan dinamika unik dalam diskusi dan interaksi selama pelatihan.

Berdasarkan data persepsi peserta pelatihan mengenai pentingnya media interaktif dalam pembelajaran. Sebanyak 14 peserta menyatakan bahwa media interaktif dalam pembelajaran dianggap sangat penting. Sementara itu, 5 peserta lainnya menilai bahwa media interaktif cukup penting. Tidak ada peserta yang menganggap media interaktif kurang penting atau tidak penting sama sekali. Hal ini menggambarkan adanya pengakuan terhadap signifikansi media interaktif dalam mendukung proses pembelajaran.

Terkait tujuan peserta dalam mengikuti pelatihan, terdapat tiga alasan utama yang diidentifikasi. Sebanyak 11 peserta menyatakan bahwa tujuan mereka adalah untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*. Selain itu, 7 peserta bertujuan untuk belajar membuat media pembelajaran interaktif. Hanya 1 peserta yang menyebutkan bahwa tujuan utama mereka mengikuti pelatihan adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan keberagaman fokus peserta dalam meningkatkan kompetensi masing-masing.

Selanjutnya, harapan peserta setelah mengikuti pelatihan juga menunjukkan keberagaman. Sebanyak 14 peserta berharap untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif yang menarik. Selain itu, 3 peserta menyampaikan harapan untuk dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Adapun 2 peserta lainnya mengharapkan kemampuan untuk menerapkan teknologi secara efektif di dalam kelas. Harapan-harapan ini menggambarkan fokus peserta terhadap hasil yang praktis dari pelatihan.

Secara keseluruhan, persepsi dan harapan peserta pelatihan menunjukkan perhatian utama pada pengembangan media pembelajaran interaktif. Dari persepsi mengenai pentingnya media interaktif hingga harapan mereka untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan partisipatif, terlihat bahwa peserta memiliki fokus pada penerapan teknologi dalam pendidikan. Informasi ini memberikan gambaran rinci mengenai kebutuhan dan ekspektasi peserta pelatihan tanpa melakukan interpretasi lebih lanjut.

B. Simulasi dan Praktik Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.

Pada tahap kegiatan ini peserta diajak secara bersama-sama untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Berdasarkan data angket repson peserta bahwa mencerminkan pengalaman peserta pelatihan dalam memanfaatkan teknologi, khususnya perangkat lunak *Articulate Storyline*, untuk pembelajaran. Berdasarkan frekuensi penggunaan *Articulate Storyline*, sebanyak 13 peserta menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan perangkat lunak tersebut sebelumnya. Lima peserta mengaku jarang menggunakan perangkat lunak ini, sementara hanya 1 peserta yang melaporkan sering menggunakannya. Data ini menunjukkan

bahwa mayoritas peserta memiliki tingkat paparan yang rendah terhadap penggunaan perangkat lunak *Articulate Storyline*.

Terkait tingkat keterampilan dalam menggunakan *Articulate Storyline*, seluruh peserta pelatihan, yaitu sebanyak 19 orang, mengidentifikasi diri mereka sebagai pemula. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada peserta yang memiliki keterampilan tingkat menengah atau mahir dalam menggunakan perangkat lunak tersebut. Keterampilan sebagai pemula mencakup pengenalan dasar terhadap fungsi dan fitur perangkat lunak, yang menjadi fokus utama pelatihan ini.

Pengalaman peserta dalam membuat media pembelajaran interaktif juga menunjukkan hasil yang serupa. Sebanyak 14 peserta melaporkan bahwa mereka belum pernah membuat media pembelajaran interaktif sebelumnya. Sebaliknya, hanya 5 peserta yang pernah mencoba membuat media pembelajaran interaktif. Data ini mencerminkan bahwa mayoritas peserta belum memiliki pengalaman praktis dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Terkait penggunaan animasi atau transisi dalam pembelajaran, sebanyak 15 peserta menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan fitur tersebut sebelumnya. Empat peserta lainnya melaporkan bahwa mereka jarang memanfaatkan animasi atau transisi dalam media pembelajaran yang dibuat. Selain itu, dalam hal pembuatan tombol hyperlink, 16 peserta menyatakan tidak pernah membuat tombol hyperlink, sementara 3 peserta menyatakan pernah mencoba fitur tersebut.

Secara keseluruhan, data ini memberikan gambaran bahwa mayoritas peserta memiliki tingkat pengalaman yang terbatas dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, termasuk dalam penggunaan *Articulate Storyline* dan fitur teknologi pendukung lainnya. Pengetahuan ini dapat menjadi dasar untuk mengarahkan fokus pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan awal peserta.



	
Gambar 1a. Peserta pelatihan	Gambar 1b. Pemateri mensimulasikan penggunaan <i>Articulate Storyline</i>

C. Evaluasi dan Refleksi kegiatan pelatihan

Hasil angket post-test menunjukkan persentase penilaian peserta terhadap berbagai aspek kegiatan pelatihan, yang meliputi penilaian keseluruhan pelatihan, kesesuaian materi, kualitas fasilitator, dan kecukupan waktu. Penilaian terhadap kegiatan pelatihan secara umum mencapai rata-rata 92,11%. Persentase ini menunjukkan apresiasi peserta terhadap keseluruhan pelaksanaan pelatihan, mencakup berbagai faktor seperti materi, fasilitator, dan alur kegiatan.

Penilaian terhadap kesesuaian materi yang disampaikan dalam pelatihan tercatat sebesar 88,16%. Angka ini mencerminkan bahwa mayoritas peserta merasa materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan dan tujuan pelatihan. Kesesuaian materi merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan pelatihan, karena berhubungan langsung dengan harapan peserta terhadap manfaat yang akan diperoleh.

Kualitas fasilitator mendapatkan penilaian tertinggi dengan persentase 94,74%. Penilaian ini mengindikasikan bahwa fasilitator dianggap mampu menyampaikan materi dengan baik, memberikan arahan yang jelas, serta mendukung peserta dalam memahami topik pelatihan. Penilaian ini menunjukkan tingginya kepuasan peserta terhadap peran fasilitator selama kegiatan berlangsung.

Sementara itu, kecukupan waktu pelatihan memperoleh penilaian sebesar 72,37%, yang merupakan persentase terendah dibandingkan aspek lainnya. Penilaian ini mengindikasikan bahwa sebagian peserta mungkin merasa waktu pelatihan belum sepenuhnya memadai untuk mencakup seluruh materi atau kegiatan yang direncanakan. Meskipun demikian, angka ini tetap menunjukkan adanya tingkat kepuasan yang cukup baik terkait alokasi waktu.

Secara keseluruhan, penilaian terhadap kegiatan pelatihan menunjukkan apresiasi yang positif dari peserta di hampir semua aspek, dengan penilaian tertinggi pada kualitas fasilitator dan penilaian terendah pada kecukupan waktu. Informasi ini memberikan gambaran komprehensif mengenai pengalaman peserta selama mengikuti pelatihan tanpa interpretasi lebih lanjut.

Berdasarkan dari data kuesioner rencana tindak lanjut peserta pelatihan dalam menggunakan *Articulate Storyline* untuk pembelajaran di kelas. Sebanyak 82,89% peserta menyatakan rencana untuk menerapkan perangkat lunak *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Persentase ini menunjukkan mayoritas peserta memiliki komitmen untuk memanfaatkan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan. Hal ini menggambarkan keseriusan peserta dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran di masa mendatang.

Selain itu, keyakinan peserta terhadap potensi peningkatan partisipasi siswa melalui penerapan *Articulate Storyline* juga tercatat tinggi. Sebanyak 85,53% peserta percaya bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Persentase ini mencerminkan adanya optimisme di antara peserta terkait dampak positif dari teknologi ini terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Persentase yang tinggi pada kedua indikator ini, yaitu rencana penerapan *Articulate Storyline* dan keyakinan terhadap peningkatan partisipasi siswa, menunjukkan keselarasan antara harapan peserta dengan tujuan pelatihan. Data ini juga memberikan indikasi bahwa peserta tidak hanya memahami pentingnya teknologi pembelajaran, tetapi juga memiliki keinginan kuat untuk mengaplikasikannya dalam praktik mengajar mereka.

Secara keseluruhan, hasil ini memberikan gambaran rinci mengenai kesiapan peserta dalam melakukan tindak lanjut terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan persentase yang tinggi pada rencana penerapan dan keyakinan terhadap manfaat teknologi, peserta pelatihan menunjukkan motivasi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Berdasarkan hasil kuesioner peserta pelatihan penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran telah menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan teknis dan kepercayaan diri peserta. Sebelum pelatihan, persentase peserta yang merasa percaya diri menggunakan *Articulate Storyline* tercatat sebesar 74,74%, sementara setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 81,05%. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memberikan pemahaman dan kemampuan praktis yang relevan, yang sejalan dengan temuan Al-Ali (2023) bahwa adaptasi terhadap teknologi dalam pendidikan membutuhkan dukungan pelatihan yang terstruktur untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Selain itu, kemampuan peserta dalam mengoptimalkan fitur animasi pada *Articulate Storyline* juga mengalami peningkatan signifikan, dari 36,84% sebelum pelatihan menjadi 77,89% setelahnya. Hal ini mendukung penelitian Kurniawan & Wulandari (2022), yang menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* memberikan akses mudah bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Peningkatan keterampilan teknis ini penting, karena fitur animasi dan multimedia

berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, sebagaimana disampaikan oleh Sutrio (2022).

Peningkatan signifikan juga terlihat dalam penggunaan media interaktif oleh peserta, dari 63,16% sebelum pelatihan menjadi 84,21% setelahnya. Hal ini mendukung temuan Suwiantini et al. (2021), yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya kemampuan ini, para guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan menarik, sebagaimana ditunjukkan oleh Torres (2023) dalam kajiannya tentang pentingnya adaptasi strategi pengajaran di era digital.

Keyakinan peserta dalam menciptakan suasana belajar interaktif juga meningkat dari 53,68% menjadi 93,68% setelah pelatihan. Peningkatan ini mendukung literatur yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa (Gunawan et al., 2019). Selain itu, penelitian oleh Wulandari et al. (2022) juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi, seperti yang diberikan dalam pelatihan ini, berperan penting dalam membantu guru menyesuaikan diri dengan tuntutan pembelajaran modern.

D. Signifikansi dan Kontribusi Pelatihan terhadap Bidang Keilmuan Pendidikan Teknik Informatika

Hasil peningkatan keterampilan ini sangat penting karena menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi, seperti penggunaan *Articulate Storyline*, dapat membantu guru memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Hosny et al. (2021), yang menyoroti bahwa kurangnya keterampilan pedagogis digital merupakan hambatan signifikan dalam pengajaran online yang efektif. Dengan pelatihan ini, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Pelatihan ini juga memberikan kontribusi signifikan pada bidang keilmuan dengan menyediakan model implementasi *Articulate Storyline* dalam konteks pendidikan. Seperti yang dijelaskan oleh Záhorec et al. (2021), pengintegrasian teknologi dalam pengajaran memerlukan pendekatan yang berbasis kompetensi, dan pelatihan ini berhasil menyediakan dasar tersebut. Selain itu, peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi menciptakan peluang untuk penelitian lebih lanjut tentang pengaruh media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa, sebagaimana disarankan oleh Ruslia (2015).

Implikasi dari kegiatan pelatihan ini meliputi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas melalui penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik. Dengan keterampilan yang lebih baik, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mengatasi tantangan seperti keterbatasan waktu dan kompleksitas materi, sebagaimana ditunjukkan oleh Wulandari et al. (2023). Selain itu, pelatihan ini juga dapat berfungsi

sebagai model untuk program pengembangan profesional lainnya, sebagaimana diusulkan oleh Hutchison & Woodward (2013), yang menyatakan bahwa pengembangan teknologi berbasis guru memerlukan pendekatan pelatihan yang terstruktur.

Namun, pelatihan ini juga memiliki batasan, terutama dalam hal keterbatasan sumber daya teknis dan aksesibilitas perangkat lunak. Seperti yang disampaikan oleh Rahmadhani (2023), *Articulate Storyline* memerlukan spesifikasi teknis tertentu yang mungkin tidak dimiliki oleh semua peserta atau institusi pendidikan. Selain itu, tantangan lain termasuk kurangnya waktu yang tersedia untuk pelatihan lanjutan, yang dapat memengaruhi kelanjutan pengembangan keterampilan peserta.

Secara keseluruhan, pelatihan penggunaan *Articulate Storyline* telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan pentingnya pelatihan yang terstruktur dan relevan dalam mendukung adaptasi guru terhadap tuntutan pembelajaran modern. Dengan menghubungkan hasil pelatihan ini dengan literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan profesional guru dan peningkatan kualitas pendidikan berbasis teknologi. Meskipun ada beberapa batasan, implikasi positifnya menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini harus terus diperluas untuk mendukung transformasi pendidikan di era digital.

PENUTUP

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan *Articulate Storyline* untuk pembelajaran berbasis teknologi. Secara keseluruhan, pelatihan ini mendapatkan apresiasi tinggi dengan rata-rata tingkat kepuasan mencapai 92,11%. Peningkatan keterampilan guru terlihat dari hasil pretest dan posttest, di mana kepercayaan diri dalam menggunakan *Articulate Storyline* meningkat dari 74,74% menjadi 81,05%. Selain itu, kemampuan menggunakan fitur animasi meningkat signifikan dari 36,84% menjadi 77,89%, dan pemanfaatan media interaktif naik dari 63,16% menjadi 84,21%. Keyakinan peserta dalam menciptakan suasana belajar interaktif juga melonjak dari 53,68% menjadi 93,68%. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis teknologi mampu mendukung guru dalam meningkatkan efektivitas pengajaran, menciptakan pembelajaran yang interaktif, serta memenuhi tuntutan pendidikan modern. Kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap bidang keilmuan pendidikan informatika, seperti penyediaan model implementasi teknologi pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, mendorong penelitian lebih lanjut tentang dampak media interaktif terhadap hasil belajar siswa, dan memberikan dasar pengembangan strategi pelatihan berbasis kompetensi teknologi untuk guru, khususnya di daerah terpencil.

Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pengabdian di masa depan, disarankan agar durasi pelatihan diperpanjang atau diadakan sesi lanjutan, mengingat beberapa peserta merasa waktu yang tersedia kurang memadai.

Selain itu, penting untuk memastikan fasilitas teknis yang mendukung, karena perangkat lunak *Articulate Storyline* memerlukan spesifikasi tertentu. Pendampingan pascapelatihan, seperti mentoring atau forum diskusi daring, juga perlu dilakukan untuk memastikan keberlanjutan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan selanjutnya juga dapat mencakup perangkat lunak lain yang relevan untuk diversifikasi konten sesuai kebutuhan guru. Lebih jauh, kerjasama dengan pemerintah daerah, lembaga pendidikan, atau perusahaan teknologi diharapkan dapat memperluas jangkauan pelatihan ini ke wilayah lain, sehingga memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap transformasi pendidikan berbasis teknologi di Indonesia, khususnya di daerah 3T.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ali, S. (2023). Managing Stress and Its Consequences During Covid-19, The College of Technological Studies, Kuwait. *Journal of Curriculum and Teaching*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.5430/jct.v12n1p1>
- Gunawan, G., Harjono, A., Herayanti, L., & Husein, S. (2019). Problem-based learning approach with supported interactive multimedia in physics course: its effects on critical thinking disposition. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 1075-1089. <https://doi.org/10.17478/jegys.627162>
- Hosny, S., Ghaly, M., AlSheikh, M., Shehata, M., Salem, A., & Atwa, H. (2021). Developing, validating, and implementing a tool for measuring the readiness of medical teachers for online teaching post-covid-19: a multicenter study. *Advances in Medical Education and Practice*, Volume 12, 755-768. <https://doi.org/10.2147/amep.s317029>
- Hutchison, A. and Woodward, L. (2013). A planning cycle for integrating digital technology into literacy instruction. *The Reading Teacher*, 67(6), 455-464. <https://doi.org/10.1002/trtr.1225>
- Kurniawan, A. and Wulandari, R. (2022). Development of learning media for running game variations packaged in *Articulate Storyline*. *Competitor Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 14(3), 351. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v14i3.35708>
- Martin, F., Budhrani, K., Kumar, S., & Ritzhaupt, A. (2019). Award-winning faculty online teaching practices: roles and competencies. *Online Learning*, 23(1). <https://doi.org/10.24059/olj.v23i1.1329>
- Rahmadhani, E. (2023). The media spedatua of human circulatory system based on *Articulate Storyline* to improve primary school science learning outcomes. *International Journal of Research and Review*, 10(10), 182-191. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20231024>
- Ruslia, M. (2015). The effect of presentation variety of interactive multimedia learning to the learning result. *International Journal of Computer Applications*, 122(10), 7-12. <https://doi.org/10.5120/21734-4921>
- Setiyawan, A., Suwahyo, S., Syafei, M. H. G., Nuur, H. J. F., Arizudin, D. F., & Abi Mahardika, F. (2024). Workshop Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Kejuruan Dengan Articulate Storyline. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(3), 756-764. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i3.1787>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian : Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami* / Wiratna Sujarweni . Yogyakarta: Pustaka Baru Press

- Sutrio, S. (2022). Development of physics e-learning with *Articulate Storyline* application to improve science process skills. *Amplitudo Journal of Science & Technology Innovation*, 2(1), 48-55. <https://doi.org/10.56566/amplitudo.v2i1.86>
- Suwiantini, L., Jampel, I., & Astawan, I. (2021). Learn energy sources with interactive learning multimedia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 119. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.35000>
- Torres, A. (2023). Online teaching strategies: lessons learned from the transition to virtual classroom. *Asia-Pacific Journal of Convergent Research Interchange*, 9(6), 619-628. <https://doi.org/10.47116/apjcri.2023.06.48>
- Viani, K. (2021). Exploring of efl online learning in implementation ramsden principle perspective at high senior school: case study. *Journal of English Language Learning*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/jell.v5i2.3356>
- Wahyuni, S., Ridlo, Z., & Rina, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa smp pada materi tata surya. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(2), 99-110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>
- Wulandari, D., Vivekanantharasa, R., & Fauzan, A. (2022). Clinical supervision's role in improving teachers' teaching skills in online learning. *PIJED*, 1(2), 211-218. <https://doi.org/10.59175/pijed.v1i2.18>
- Wulandari, V., Aunurrahman, A., & Astuti, I. (2023). Analysis of android-based interactive multimedia needs analysis in learning biology in high school. *Jpbio (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(1), 134-141. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v8i1.2304>
- Záhorec, J., Hašková, A., Полякова, A., & Munk, M. (2021). Case study of the integration of digital competencies into teacher preparation. *Sustainability*, 13(11), 6402. <https://doi.org/10.3390/su13116402>