



Peningkatan Kompetensi Pedagogik Digital Guru SD Negeri 1 Mataram Melalui Pelatihan *Articulate Storyline*

*Improving the Digital Pedagogical Competence of Teachers at SD Negeri 1 Mataram through
Articulate Storyline Training*

Nindy Profithasari^{1*}, Siti Nurjanah¹, Agung Dian Putra¹, Amrina Izzatika¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Indonesia

*Email Korespondensi: nindy.profithasari@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Banyak pendidik yang menghadapi keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Minimnya pelatihan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif serta keterbatasan pendidik dalam pemanfaatan TIK dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pendidik SD dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline melalui kegiatan pelatihan. Metode pelaksanaan terdiri atas tahapan ekspositori, tanya-jawab, pemberian tugas dan diskusi kelompok, serta praktik pembuatan media pembelajaran. Respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan diukur melalui angket. Kegiatan pengabdian ini memperoleh hasil sebagai berikut: 1) dihasilkannya media pembelajaran berbasis Articulate Storyline, dan 2) kegiatan ini memperoleh respon positif dari peserta, dimana aspek kebergunaan, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, kemenarikan aplikasi, dan ketertarikan pengembangan memperoleh persentase persetujuan 100%, namun pada durasi penggunaan produk di kelas memperoleh respon cukup baik yaitu sebesar 66,67%, lama pembuatan produk 53,33% serta tingkat kesulitan proses pembuatan 33,33%. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta pelatihan mampu merancang dan menghasilkan produk media pembelajaran digital sederhana yang siap diintegrasikan dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam mendukung peningkatan keterampilan digital pendidik guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, dan efektif.

Kata kunci: *Articulate Storyline*, Media Pembelajaran Interaktif, Pelatihan

Abstract

The development of digital technology provides great opportunities for educators to design learning media that are more interactive, innovative, and suited to the needs of students in the digital era. However, many educators face limitations in knowledge and skills when it comes to utilizing technology to create interactive learning media. The lack of training for educators in developing interactive learning media and their limited ability to integrate ICT into teaching and learning activities further exacerbate this issue. Therefore, this community service program is expected to serve as a solution to address these challenges. The activity aims to enhance the competencies of elementary school teachers in designing and developing learning media based on Articulate Storyline through training activities. The implementation method consists of several stages: expository, question-and-answer sessions, group assignments and discussions, as well as hands-on practice in developing learning media. Participants' responses to the program were measured through questionnaires. The results of the program show that: (1) Articulate Storyline-based learning media products were successfully created, and (2) The training activity gained highly positive feedback from the participants. The aspects of usefulness, ease of use, flexibility, attractiveness of the application, and interest in developing similar media received a 100% approval rate. However, regarding the duration of product use in the classroom, the response was fairly good at 66.67%, while the duration of product creation received 53.33%, and the level of difficulty in the creation process received 33.33%. The

outcomes of the program indicated that the participants successfully designed and developed simple digital learning media products that can be readily integrated into instructional activities. Therefore, this training initiative contributes to improving educators' digital competencies, fostering more engaging and effective teaching and learning practices.

Keywords: Articulate Storyline, Interactive Learning Media, Training

Pesan Utama:

- Pelatihan *Articulate Storyline* dapat membantu guru SD mengatasi keterbatasan teknologi, memungkinkan mereka untuk merancang dan membuat sendiri media pembelajaran digital sederhana yang lebih interaktif dan menarik.



Copyright (c) 2025 Authors.

Received: 14 October 2025
Accepted: 3 November 2025

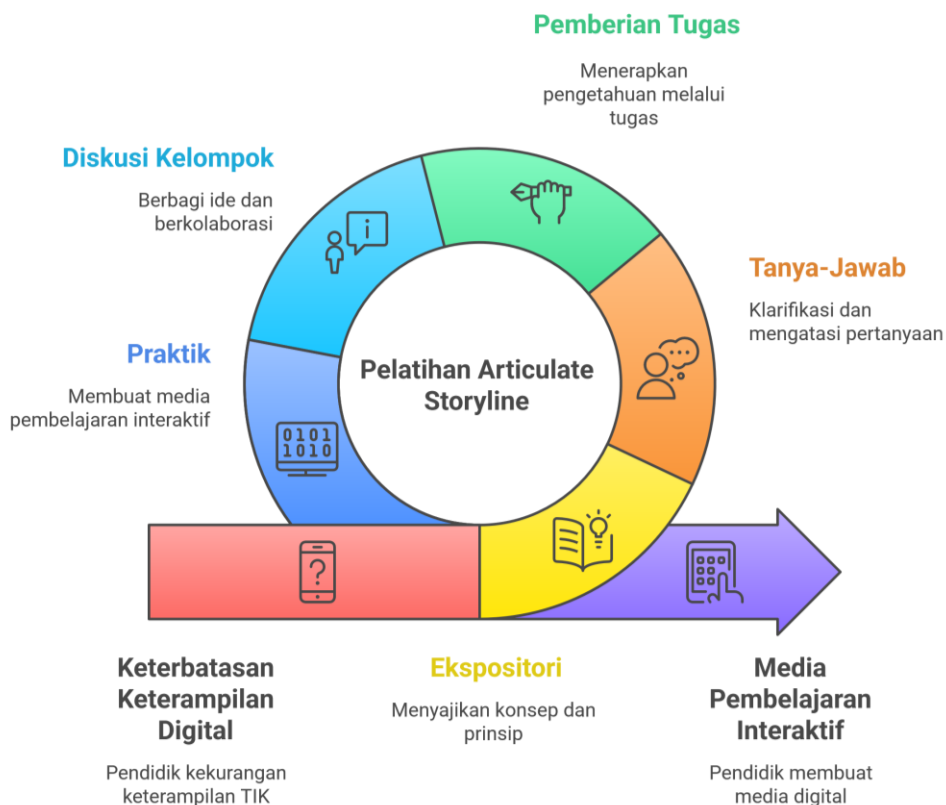
DOI: <https://doi.org/10.56303/jppmi.v4i2.946>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

GRAPHICAL ABSTRACT

Meningkatkan Keterampilan Digital Pendidik



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Guru sebagai pendidik profesional dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut agar pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan

peserta didik. Proses pembelajaran tidak lagi cukup hanya mengandalkan metode konvensional, melainkan harus dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital yang mampu menghadirkan suasana belajar lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Pendidik yang sadar kemajuan teknologi wajib berinovasi pembelajaran, salah pada proses satunya menggunakan pengintegrasian teknologi pada proses pembelajaran (Zainuddin et al., 2021).

Media pembelajaran menjadi salah satu sarana penting yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berimplikasi pada diri guru, siswa dan pada proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar-mengajar dan menambah minat belajar peserta didik (Nurfadhillah et al., 2021). Media juga mampu merepresentasikan hal-hal yang mungkin sulit dijelaskan guru hanya melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Diana et al., 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen untuk memfasilitasi penyampaian pesan dari materi ajar kepada peserta didik.

Melalui media interaktif, guru dapat menyajikan materi dengan lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, hingga animasi interaktif. Menurut Abdulrahman et al., (2020) alat multimedia pendidikan umum memuat berbagai komponen seperti teks, audio, video, animasi, dan 3-D sebagai elemen pendukung penyampaian materi. Selain itu, pemanfaatan media interaktif juga memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang fleksibel, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga memperluas kesempatan belajar bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Nikmati, 2024) bahwa media pembelajaran digital interaktif terbukti memudahkan siswa mempelajari materi karena bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Media digital interaktif juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus membantu guru menciptakan suasana belajar yang menarik dan fleksibel.

Media interaktif berperan penting dalam membantu peserta didik memahami pelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar. Dengan sifatnya yang praktis, fleksibel, dan menarik, media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mempermudah pemahaman materi secara mendalam (Budianti et al., 2023). Dengan demikian, penguasaan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh guru.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menguasai teknologi pembelajaran. Beberapa kesulitan guru antara lain: penyediaan fasilitas teknologi yang kurang, kesulitan menyesuaikan aplikasi dengan materi, kesulitan merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi dan manajemen waktu (Pratiwi & Dewi, 2024). Selain itu hasil studi kasus yang telah dilakukan (Isnaini & Astuti, 2023) menunjukkan bahwa guru SD telah mulai menggunakan media interaktif, tapi belum sepenuhnya di semua kelas. Guru sering menghadapi berbagai kendala dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran, yang mencakup hambatan fisik, teknis, waktu, finansial, maupun sosial. Kendala tersebut bisa berupa keterbatasan sarana dan prasarana, kesulitan teknis, minimnya waktu, keterbatasan dana, hingga perbedaan budaya atau norma sosial yang memengaruhi proses pembelajaran (Yunusman Hulu, 2023). Rendahnya pemahaman mengenai desain media interaktif, keterbatasan keterampilan teknis, serta minimnya kesempatan untuk mengikuti pelatihan praktis menjadi hambatan utama dalam pemanfaatan media interaktif di kelas. Akibatnya, pembelajaran seringkali masih berlangsung dengan cara-cara tradisional yang cenderung monoton dan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru sangat penting untuk dilaksanakan. Kegiatan pelatihan akan menambah pengetahuan dan kompetensi serta *skill* peserta dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran (Mardin & Nane, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, (Husnil Khatimah & Adi Nugroho, 2025)

mengatakan bahwa pelatihan guru dalam membuat media interaktif menggunakan membuat guru merasa motivasi dan wawasannya meningkat, serta menambah kompetensi profesional guru. Melalui pelatihan ini, guru akan dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman langsung dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi wadah bagi guru untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan secara nyata di kelas.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran digital yang interaktif, memiliki banyak fitur, dan mudah digunakan (Ermawati et al., 2024). Perangkat lunak ini menawarkan beragam fitur canggih yang dapat membantu pendidik dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik, dinamis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. *Articulate storyline* memiliki kemampuan yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan *scene* dan *slide* yang akan dikombinasikan dengan audio serta video sehingga dapat membuat pelajaran lebih menarik.

Articulate storyline 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). Keunggulan lain dari *Articulate Storyline* adalah tampilannya yang user-friendly sehingga memudahkan pengguna, termasuk pemula, untuk mengoperasikannya tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Selain itu, menurut (Afrida et al., 2018) *Articulate Storyline* menyediakan berbagai templat, efek, dan animasi yang dapat dikustomisasi sehingga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran. Dengan berbagai kemampuannya, aplikasi ini tidak hanya mendukung penyajian materi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga memungkinkan integrasi audio, video, animasi, kuis, serta simulasi interaktif. Hal ini menjadikan *Articulate Storyline* sebagai salah satu pilihan utama dalam pengembangan e-learning modern yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas proses pembelajaran.

Pemilihan *Articulate Storyline* sebagai solusi dalam kegiatan pelatihan ini didasarkan pada analisis kebutuhan guru di SDN 1 Mataram yang masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Sebagian besar guru memiliki keterbatasan keterampilan teknis, terutama dalam menggunakan perangkat lunak yang kompleks atau memerlukan kemampuan pemrograman. Dalam konteks tersebut, *Articulate Storyline* menawarkan solusi yang relevan karena memiliki antarmuka yang *user-friendly*, mudah dipelajari, dan tidak membutuhkan kemampuan teknis yang tinggi. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat media interaktif dengan sistem *drag-and-drop*, integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video, dan animasi), serta fitur evaluasi otomatis yang mendukung prinsip desain pembelajaran modern. Dengan karakteristik tersebut, *Articulate Storyline* tidak hanya menjawab tantangan teknis yang dihadapi guru, tetapi juga mendukung peningkatan kompetensi pedagogik digital agar guru mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Dengan demikian pelaksanaan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* di SDN 1 Mataram dipilih karena sekolah tersebut menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi pembelajaran digital. Sehingga pelatihan *Articulate Storyline* dipandang sebagai solusi yang tepat untuk membantu guru mengembangkan kemampuan merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diimplementasikan. Selain itu, SDN 1 Mataram memiliki komitmen kuat terhadap inovasi pembelajaran dan dukungan dari pihak sekolah yang memungkinkan pelatihan ini berjalan efektif serta memberikan dampak nyata bagi peningkatan kualitas proses belajar mengajar. adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran digital, diharapkan terjadi peningkatan kompetensi guru dalam bidang literasi digital serta tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Mataram pada tanggal 23 Agustus 2025. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pendidik SD dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* melalui kegiatan pelatihan yang diikuti oleh peserta sebanyak 24 orang pengajar SD.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama: (1) Ekspositori, penyampaian materi konsep dasar media pembelajaran dan fitur *Articulate Storyline*; (2) Tanya Jawab, sesi diskusi untuk pendalaman materi; (3) Tugas dan Diskusi Kelompok, perancangan skenario pembelajaran; dan (4) Praktik, pengembangan media pembelajaran secara langsung. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan angket *pretest-posttest*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup dengan skala Guttman dan angket terbuka. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase untuk menyajikan hasil *pretest* dan *posttest*.



Gambar 1 Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pelatihan diawali dengan tahap ekspositori, di mana tim pengabdian melakukan presentasi menggunakan media visual untuk menyampaikan konsep dan langkah-langkah dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Setelah penyampaian materi, sesi dilanjutkan dengan tanya-jawab antara narasumber dan peserta. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah dipresentasikan. Selanjutnya, narasumber memberikan tugas kepada peserta, baik secara individu maupun kelompok, untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Peserta kemudian melakukan diskusi kelompok dalam rangka menyelesaikan tugas tersebut, berbagi ide, dan merancang produk pembelajaran yang relevan. Hasil diskusi dipresentasikan di hadapan kelompok lain sebagai bentuk evaluasi dan saling berbagi pengalaman. Sebagai puncak kegiatan, peserta mengikuti latihan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*. Pada tahap ini, peserta secara langsung mempraktikkan langkah-langkah teknis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan terstruktur, yakni ekspositori, tanya-jawab, pemberian tugas dan diskusi kelompok, serta latihan praktik. Setiap tahap dirancang untuk meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik.

Tahap pertama, ekspositori, menjadi dasar bagi peserta untuk memahami konsep dasar serta potensi penggunaan *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran. Melalui presentasi visual yang dilakukan oleh tim pengabdian, peserta diperkenalkan pada fitur-fitur utama perangkat lunak, prinsip desain instruksional, serta contoh penerapan media interaktif di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Lutfiana et al., (2023) kegiatan pelatihan dengan pendekatan visual dan praktik langsung mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Guru memperoleh pengalaman konkret mengenai cara mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi ke dalam media pembelajaran digital. Selain itu, pelatihan juga membantu guru memahami langkah-langkah pembuatan media secara sistematis, mulai dari perencanaan desain hingga uji coba produk. Selain menunjukkan cara teknis penggunaan aplikasi, pemateri juga mengaitkan

pemanfaatan fitur *Articulate Storyline* dengan strategi pedagogis yang sesuai (*pedagogical knowledge*) dan karakteristik materi pelajaran yang diajarkan (*content knowledge*). Meskipun pemaparan materi bersifat penyampaian informasi namun peserta juga diberikan kesempatan untuk klarifikasi dan diskusi sehingga pemateri dapat mengidentifikasi titik-titik kesulitan peserta dan menyiapkan solusi selanjutnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta antusias dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran.



Gambar 2. Tahap Ekspositori

Pada tahap tanya-jawab, interaksi antara narasumber dan peserta berlangsung secara aktif. Peserta mengajukan berbagai pertanyaan terkait kendala teknis, integrasi media dengan kurikulum, serta strategi penerapan di lingkungan sekolah dasar. Diskusi ini memperkuat pemahaman konseptual peserta serta mengklarifikasi berbagai kesulitan yang mungkin dihadapi saat pembuatan media pembelajaran.



Gambar 3. Tahap Tanya Jawab

Tahap berikutnya adalah pemberian tugas dan diskusi kelompok. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan proyek sederhana, yaitu merancang skenario pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Kegiatan ini mendorong kolaborasi dan kreativitas guru dalam mengadaptasi materi ajar ke dalam bentuk media digital. Presentasi hasil kerja kelompok di hadapan peserta lain menjadi sarana berbagi ide dan saling memberi masukan.



Gambar 4. Tahap Pemberian Tugas dan Diskusi

Tahap terakhir, yaitu latihan praktik, menjadi puncak kegiatan pelatihan. Pada tahap ini peserta secara langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline*. Peserta belajar menggunakan fitur *slide layer*, *trigger*, *interactive button*, serta *quiz maker* untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 5. Tahap Latihan Praktik

Berdasarkan rencana pelatihan atau pengabdian yang telah disusun, untuk mengetahui keberhasilan dari kegiatan maka tim pengabdian telah membuat dan memberikan *pretest* dan *posttest*. *Pre-test* diberikan di awal sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan yang berfungsi untuk melihat pengetahuan awal peserta pelatihan mengenai MPI, sedangkan *post-test* diberikan di akhir kegiatan yang digunakan untuk melihat hasil penggunaan *articulate storyline* yang diambil berdasarkan pengalaman peserta pelatihan.

Pre-test dan *post-test* didapatkan melalui angket berupa tertutup yang berisikan pertanyaan iya atau tidak dan berupa terbuka yang berisikan pertanyaan uraian singkat mengenai pendapat dan pengetahuan awal. Hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan selanjutnya dikategorikan dan disusun dalam bentuk tabel agar lebih teratur, mudah dipahami dan lebih cepat dimengerti. Adapun tabel kategori hasil *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan berupa jawaban dari angket terbuka terlampir di lampiran dan yang berupa data kuantitatif dari angket tertutup disajikan pada tabel berikut. Pertama ada tabel *pre-test* untuk melihat informasi awal mengenai guru-guru dan media yang digunakan pada tabel berikut.

Tabel 1. Informasi awal guru di SDN 1 Mataram

No	Aspek	Indikator	Persentase
1	Jenis Guru	Guru Kelas	66,67
		Guru Mata Pelajaran	33,33
2	Usia	Usia ≤ 40 tahun	73,33
		Usia > 40 tahun	26,67
3	Jenis Media yang Digunakan	Media Berbasis Audio-Visual	46,67
		Media Berbasis Visual	46,67
		Media Interaktif	6,66

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa lebih dari 50% peserta yang hadir merupakan guru kelas. Kemudian rata-rata usia guru di atas 40 tahun. Kaitan dengan pentingnya penggunaan MPI terlihat pada tabel 1 yang dilihat bahwa hanya 6,67% saja guru yang menggunakan MPI. Untuk melengkapi informasi awal guru, dilakukan *pretest* yang berisikan mengenai penggunaan MPI khususnya *articulate storyline* yang disajikan pada tabell berikut:

Tabel 2. Data pengetahuan awal berdasarkan *pretest*

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran	80	Pernah
2	Kesulitan mengembangkan media interaktif	53,33	Sulit
3	Kemenarikan media interaktif	100	Menarik
4	Pengetahuan tentang <i>articulate storyline</i>	6,67	Tidak Mengetahui
5	Penggunaan <i>articulate storyline</i>	0	Tidak Pernah

Berdasarkan tabel 2 tersebut diketahui 80% pelatihan sudah pernah menggunakan MPI dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut lagi, 53,33% peserta pelatihan mengalami kesulitan dalam mengembangkan MPI. Namun, seluruh peserta pelatihan setuju bahwa MPI interaktif untuk proses pembelajaran. Khusus untuk *articulate storyline* semua peserta pelatihan belum pernah menggunakan, namun 6,67% mengetahui tentang *articulate storyline*. Berdasarkan data tabel 2, kegiatan pelatihan ini tentunya secara data sangat tepat diberikan kepada peserta pelatihan untuk menambah wawasan yang baru. Namun, tentunya harus menggunakan pelatihan dan pendampingan yang tepat. Setelah tim pengabdian melakukan pelatihan dan pendampingan, selanjutnya dilakukan *post-test* untuk melihat bagaimana hasil dan pendapat dari peserta pelatihan. Ada delapan aspek penting yang diadaptasi dari (Kristanto, 2016) berdasarkan dasar pertimbangan pemilihan media berdasarkan alasan teoritis dan alasan praktis. Adapun data secara rinci ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Data pengetahuan akhir peserta pelatihan berdasarkan hasil *post-test*

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kebergunaan	100	Berguna
2	Tingkat kesulitan proses pembuatan	33,33	Tidak Sulit
3	Kemudahan penggunaan	100	Mudah
4	Fleksibilitas aplikasi	100	Fleksibel
5	Lama pembuatan produk	53,33	Lama
6	Durasi penggunaan produk di kelas	66,67	Cepat
7	Kemenarikan <i>articulate storyline</i>	100	Menarik
8	Ketertarikan mengembangkan MPI	100	Tertarik

Tabel 3 didapatkan dari angket yang menggunakan skala guttman berupa angket sikap yang berisikan pilihan ya atau tidak (Sugiyono, 2013). Kemudian sebagai interpretasi (kategori) dari skala sikap tersebut menggunakan adaptasi dari (Malik & Chusni, 2018). Hasilnya, berdasarkan data di tabel 3 secara keseluruhan menunjukkan hasil yang positif pada aspek: kebergunaan, kemudahan pembuatan dan penggunaan; fleksibilitas; durasi penggunaan saat di kelas; kemenarikan; dan ketertarikan pengembangan MPI. Satu aspek yang kurang positif adalah pada durasi pembuatan *articulate storyline* yang masuk kategori lama dalam pembuatan.

Media pembelajaran berbasis digital adalah media pembelajaran yang dalam proses pembuatan dan penggunaannya menggunakan bantuan komputer, tablet, dan telpon pintar yang dikustomisasi untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi belajar siswa (Hendra et al., 2023). Artinya dalam pengembangan membutuhkan beberapa aspek yang harus dipertimbangkan seperti aspek dari guru, siswa, dan sarana prasarana. Contoh nyata pada pengabdian yang dilakukan, berdasarkan hasil observasi bahwa siswa di SD tersebut tidak diperkenankan membawa telpon pintar, sehingga jika ingin menerapkan berbasis telpon pintar tidak akan bisa. Pilihan lainnya adalah menggunakan laptop yang tersedia di sekolah, namun kendalanya adalah penilaian yang bersifat individu dan kemudian jika akan dibagi menjadi beberapa sesi akan membutuhkan waktu yang lama. Jika penerapan

digitalisasi di rumah, tidak semua siswa memiliki telpon pintar di rumah. Pertimbangan-pertimbangan ini yang membuat peserta pelatihan belum menggunakan *platform* berbasis digital pada proses evaluasi, namun pada proses pembelajaran sudah.

Pemilihan media pembelajaran memang menjadi aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran. (Surur, 2021) menyebutkan bahwa dalam memilih media pembelajaran ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan seperti: kelayakan praktis, teknis, dan biaya; kemampuan guru; ketersediaan sarana dan prasarana; sikap inovatif dari guru; dan pemanfaatan media. Kendala-kendala tersebut yang tentunya harus dipelajari secara bersama-sama oleh semua *stakeholder* di sekolah tersebut. Wawancara dengan kepala sekolah mendapatkan hasil bahwa memang sekolah berkomitmen dalam mendukung perkembangan dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran ditambah dengan *concern* dari pemerintah kabupaten untuk melakukan digitalisasi pada proses pembelajaran. Letak sekolah yang tidak terlalu jauh dari pusat kota kabupaten juga menjadi kelebihan sekolah untuk dapat terus *update* dengan perkembangan teknologi dan kemudahan akses dari segi sarana prasarana dasar.

Secara keseluruhan, setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan, peserta pelatihan berpendapat bahwa *articulate storyline* mudah, beruna, dan menarik untuk dikembangkan pada berbagai mata pelajaran. Berdasarkan *posttest* yang telah dilakukan secara rinci didapatkan hasil yang positif pada berbagai aspek dengan satu aspek yang cenderung negative dari segi pengembangan media. Pertama, pada aspek kebergunaan yang masuk kategori berguna. Semua peserta pelatihan sepakat bahwa *platform* ini berguna bagi pendidik dan peserta didik. (Ramli, 2012) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah meringankan beban guru. Meringankan disini adalah membantu guru dalam proses pembelajaran dengan peserta didik yang langsung berkomunikasi dengan media pembelajaran yang dibuat. Pada saat pelatihan sedang berlangsung, peserta pelatihan menyampaikan bahwa ini sesuatu yang baru dan melihatnya sebagai sebuah *power point* dengan beberapa fitur tambahan.

Kedua, aspek kesulitan pembuatan yang masuk kategori tidak sulit. Artinya, peserta pelatihan berpendapat bahwa pembuatan *articulate storyline* tidak terasa sulit. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ini sedikit berbeda. Saat proses pelatihan beberapa pendidik terlihat mengalami kesulitan dengan beberapa hal. Ini dikarenakan hal baru bagi para peserta pelatihan. Apalagi ketika proses pembuatan bank soal yang beberapa guru mengalami kesulitan dikarenakan soal yang tidak muncul ketika akan dipublish karena ada sebuah langkah yang tidak diikuti.

Ketiga, aspek kemudahan penggunaan yang masuk kategori mudah. Artinya, hampir semua peserta pelatihan berpendapat bahwa mudah menggunakannya. Wawancara yang dilakukan memberikan hasil bahwa peserta pelatihan merasa mudah dalam penggunaannya *Output* dari *articulate storyline* yang ketika sudah menjadi aplikasi di android menjadi sebuah aplikasi umum yang biasa digunakan karena tombol navigasi dan tombol *hyperlink* tidak sulit untuk dimainkan.

Keempat, aspek fleksibilitas mata pelajaran yang masuk kategori fleksibel. Artinya, seluruh peserta pelatihan menyatakan bahwa *articulate storyline* bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Peserta pelatihan yang terdiri dari semua guru mulai dari guru kelas sampai guru mata pelajaran semuanya sepakat bahwa *platform* ini bisa digunakan untuk mata pelajaran yang diampu. Ini karena kemampuan *articulate storyline* yang merupakan sebuah aplikasi *developer* bukan *template* sehingga dapat dikembangkan dengan kreativitas pembuatnya.

Kelima, aspek lama pembuatan yang masuk kategori lama. Artinya, hampir semua peserta pelatihan masih berpendapat bahwa proses membuat modul interaktif di *articulate storyline* memakan waktu yang lama. Alasannya sama seperti yang telah dijelaskan di aspek kedua dalam kesulitan pembuatan. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Suhirman et al., 2025) menyebutkan bahwa salah satu tantang penggunaan media pembelajaran berbasis digital adalah kemampuan individu untuk mengikuti perkembangan teknologi. Selama masa observasi, tim melihat bahwa peserta pelatihan hanya perlu sering melakukan, karena ini merupakan

sesuatu yang baru. *Articulate storyline* memiliki banyak menu yang terpisah dan saling terintegrasi sehingga saat pertama menggunakan butuh tahu letak posisi masing-masing menu.

Keenam, aspek kesesuaian durasi di kelas yang masuk kategori cepat. Artinya, semua peserta pelatihan berpendapat bahwa *platform* ini cukup waktunya jika digunakan di dalam kelas karena saat proses penggunaannya bisa cepat dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Mulai dari pengondisian awal peserta didik sampai dengan proses penggunaannya. Saat melakukan presentasi akhir dari produk yang telah dibuat, peserta pelatihan tidak membutuhkan waktu yang lama saat mempresentasikan setiap menu yang dibuat karena ketika sudah menjadi sebuah produk, pendidik hanya melakukan klik pada tombol *hyperlink* yang sudah diberi interaksi agar bisa ke tampilan lain.

Ketujuh, aspek kemenarikan yang masuk kategori menarik. Artinya, semua guru berpendapat bahwa *articulate storyline* menarik. Lebih lanjut berdasarkan hasil wawancara, kemenarikan disini adalah kemenarikan dari peserta pelatihan untuk membuat dan pendapat peserta pelatihan bahwa permainan seperti ini akan menarik perhatian peserta didik saat di kelas. Salah satu kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah kemenarikan media jika digunakan pada proses pembelajaran (Wijaya Kusuma et al., n.d.). Artinya, jika ini sudah menarik bagi peserta pelatihan, artinya kegiatan ini akan bermanfaat karena *platform* ini akan digunakan. Ini juga sejalan dengan jawaban *pretest* yang menyatakan bahwa MPI menarik dan secara tidak langsung mengkonfirmasi bahwa *articulate storyline* merupakan bagian dari MPI yang menarik.

Kedelapan, aspek ketertarikan yang masuk kategori tertarik. Artinya, semua guru berpendapat bahwa *articulate storyline* menarik motivasi peserta pelatihan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Lebih lanjut lagi berdasarkan wawancara dengan peserta pelatihan, mereka berharap juga bahwa *platform* ini akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. (Pagarra et al., 2022) dalam bukunya menyebutkan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah dalam menggugah emosi dan motivasi peserta didik. Artinya, setiap media pembelajaran yang dibuat harus bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Temuan bahwa 100% peserta menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (MPI) memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi upaya transformasi digital di lingkungan SDN 1 Mataram. Antusiasme guru ini menunjukkan adanya kesiapan dan motivasi internal yang kuat untuk berinovasi dalam praktik pembelajaran. Ketertarikan tersebut dapat menjadi modal awal yang strategis bagi sekolah untuk membangun budaya pembelajaran berbasis teknologi. Dengan dukungan dan komitmen dari pihak sekolah, potensi ini dapat diarahkan melalui program tindak lanjut seperti pembentukan komunitas guru digital, penyediaan pelatihan lanjutan, serta integrasi penggunaan media interaktif dalam kurikulum sekolah. Dengan demikian, semangat guru dalam mengembangkan MPI dapat menjadi pintu masuk bagi transformasi digital sekolah, yang tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat profil sekolah sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi di era digital.

Secara umum peserta pelatihan memahami pengertian media pembelajaran dan MPI secara khusus. Media pembelajaran sebagai sebuah perantara informasi dan jika ditambahkan sebuah kata interaktif tentunya medianya menjadi memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi saat penggunaannya. Jawaban tersebut merupakan jawaban peserta pelatihan berdasarkan *pretest* yang telah dilakukan. Media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan menguji pemahaman mereka (Wijaya Kusuma et al., 2023.)

Selanjutnya mengenai penggunaan *articulate storyline* yang menjadi program utama dari pelatihan ini. Hanya sebagian kecil peserta pelatihan yang mengetahui mengenai *platform* ini dan bahkan belum dari yang mengetahuipun tidak menggunakannya dalam proses pembelajaran. Padahal potensi penggunaan *articulate storyline* berdampak positif pada proses minat pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Utari & Ramadan,

2023) menunjukkan bahwa penggunaan *articulate storyline* di siswa kelas IV sekolah dasar mampu menarik perhatian peserta didik di mata Pelajaran IPAS. Selain itu, guru juga lebih mudah dalam penyampaian materi karena sudah tersampaikan lewat modul interaktif berbasis *articulate storyline*. Tentunya ini sejalan dengan hasil *pretest* kepada peserta pelatihan yang menyatakan bahwa MPI menarik untuk proses pembelajaran.

Pada angket *post-test* juga diberikan sebuah angket terbuka kepada peserta pelatihan mengenai kelebihan dan kelemahan dari *articulate storyline*. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Surur, 2021) bahwa dalam memilih media pembelajaran ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan seperti: kelayakan praktis, teknis, dan biaya; kemampuan guru; ketersediaan sarana dan prasarana; sikap inovatif dari guru; dan pemanfaatan media. Seperti kelemahan yang telah dipaparkan tim pengabdian saat melakukan observasi. Kemudian pendapat peserta pelatihan yang masih mengalami kesulitan pada beberapa menu yang cukup banyak dan hal baru. Ini menjadi sesuatu yang mungkin terjadi karena ini merupakan *platform* yang baru bagi para pendidik. Pada saat yang sama juga pendidik menyampaikan bahwa jika terus digunakan nanti akan terasa lebih mudah sama seperti saat pendidik menggunakan aplikasi berbasis *online* saat ini. Kelebihan *articulate storyline* berdasarkan jawaban angket adalah *platform* ini menarik, memudahkan dalam pembuatan soal, interaktif, dan dapat digunakan pada semua mata pelajaran yang sangat berguna bagi guru kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dengan metode ekspositori, tanya jawab, diskusi, dan praktik terbukti efektif meningkatkan kompetensi konseptual dan praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline. Peningkatan ini tercermin dari data *posttest* yang menunjukkan persepsi positif terhadap kebergunaan, kemudahan, dan kemenarikan aplikasi, meskipun aspek durasi pembuatan masih menjadi tantangan. Selain itu, sekolah disarankan untuk memfasilitasi sesi berbagi praktik baik secara berkala dan mengalokasikan waktu bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran agar keterampilan yang diperoleh dapat berkelanjutan. Kegiatan pengabdian selanjutnya dapat berfokus pada pelatihan tingkat lanjut, seperti penguatan kemampuan evaluasi dan asesmen berbasis media interaktif, sehingga guru tidak hanya mampu membuat media yang menarik, tetapi juga dapat mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Universitas Lampung yang bersumber dari dana hibah BLU Universitas Lampung 2025 Batch 2.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah dan para guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan masukan berharga selama proses kegiatan berlangsung. Terima kasih juga kepada tim pengabdian yang telah memberikan bantuan teknis, administratif, serta pendampingan dalam setiap tahap kegiatan. Penghargaan khusus diberikan kepada Universitas Lampung yang telah mendanai kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. In *Heliyon* (Vol. 6, Issue 11). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Afrida, Harizon, Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Dan Kreativitas Guru-Guru Sma Muaro Jambi. In *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* (Vol. 2).
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ermawati, D., Riswari, L. A., Pratiwi, I. A., Nugraheni, L., & Hidayati, R. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Articulate Storyline bagi Guru SD 1 Kaliwungu. *Journal of Human And Education*, 4(6), 700–707.
- Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardaila, Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyha, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Husnil Khatimah, N., & Adi Nugroho, D. (2025). *Pengembangan Kompetensi Profesional Guru SMPN 6 Majene dalam Penggunaan Canva for Education untuk Media Pembelajaran Interaktif*. 3(2). <https://doi.org/10.31605/sipakaraya.v3i2.4850>
- Isnaini, & Astuti. (2023). Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus di SD Muhammadiyah 01 Pencong'an). In *Journal Elementary Education* (Vol. 12, Issue 1).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Lutfiana, R. F., Budiono, & Putra, C. R. W. (2023). *Penyegaran Kompetensi Guru Dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3*. 7(2), 2023–2598.
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Malik, A., & Chusni, M. M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Deepublish,.
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kepada Guru Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Boalemo Training To Create And Use Google Sites As A Learning Media For Madrasah Aliyah Teachers In Boalemo District. In *JURNAL ABDIMAS GORONTALO* (Vol. 3, Issue 2).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- 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>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, W., & Dewi, H. (2024). Kesulitan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis

Teknologi Digital. *Jurnal Kependidikan Media*, 13, 1.

Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suhirman, L., Rahmadani, A., Aisyah, S., Mulya, D. A., Hastuti, N., Putra, A. D., Irwanto, D., Andayani, E. A., Hastuti, U. N., Qudratuddarsi, H., Irawan, D., & Kusumaningrum, D. (2025). *Media Pembelajaran*. Lingkar Edukasi Indonesia.

Surur, A. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Teori, Aplikasi dan Publikasi*. K-Media.

Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1810–1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>

Wijaya Kusuma, J., Supardi, Mp., Muh Rijalul Akbar, Mp., Hamidah, Mp., Ratnah, Mp., Muh Fitrah, Mp., & Sepriano, Mp. (n.d.). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. www.sonpedia.com

Yunusman Hulu. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. In / *ANTHOR: Education and Learning Journal* (Vol. 2).

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>