

## PELATIHAN ARTICULATE STORYLINE BAGI GURU SE-KECAMATAN TAYAN HULU

**Benediktus Ege<sup>1</sup>, Yayan Adrianova Eka Tuah<sup>2</sup>, Hendrikus Julung<sup>3</sup>, Fatkhan Amirul Huda<sup>4</sup>, Hilarius Jago Duda<sup>5</sup>**

*Prodi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang<sup>1</sup>*

*Prodi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang<sup>2</sup>*

*Prodi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang<sup>3</sup>*

*Prodi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang<sup>4</sup>*

*Prodi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang<sup>5</sup>*

Email: [benediktusege@gmail.com](mailto:benediktusege@gmail.com), [yayan.adrianova.eka.tuah89@gmail.com](mailto:yayan.adrianova.eka.tuah89@gmail.com), [henjulung@gmail.com](mailto:henjulung@gmail.com),  
[fatkhanamirulhuda@gmail.com](mailto:fatkhanamirulhuda@gmail.com), [hilariusjagod@gmail.com](mailto:hilariusjagod@gmail.com)

---

**Abstract:** *One way to improve the quality of classroom learning is by enhancing teachers' competencies. One aspect that needs improvement is teachers' ability to create learning experiences that utilize applications currently in high demand, such as Articulate Storyline, which can assist teachers in designing creative and innovative media. In Tayan Hulu District, there is a lack of capability among junior high school teachers in using learning media, making it necessary for them to gain knowledge and skills in developing educational media. This training was conducted over one day, providing training and assistance in creating interactive learning media using Articulate Storyline. The training was attended by 19 teachers representing schools in Tayan Hulu District and took place at SMPN 01 Tayan Hulu. From this community service activity, it was found that the average pre-test score of participants was 51.18, and the post-test score was 89.32, indicating that the teachers could follow and understand the material presented by the resource person. It is hoped that the results of this community service activity will enable junior high school teachers to proficiently use the Articulate Storyline application to develop interactive learning media that can be utilized in the teaching and learning process in the classroom.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Articulate Storyline*

---

---

**Abstrak:** Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas adalah dengan meningkatkan kompetensi guru. Salah satu aspek yang perlu diperbaiki adalah kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi yang saat ini sedang banyak di gunakan yaitu *Articulate Storyline* yang dapat membantu guru dalam merancang media yang kreatif dan inovatif. Di Kecamatan Tayan Hulu terdapat kekurangan dalam kemampuan guru SMP dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka perlu memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari dengan memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Pelatihan ini diikuti oleh 19 guru dari perwakilan sekolah di Kecamatan Tayan Hulu. Pelatihan ini diadakan di SMPN 01 Tayan Hulu. Dari pengabdian ini, diperoleh skor rata-rata prates peserta sebesar 51,18 dan postest sebesar 89,32, yang menunjukkan bahwa para guru dapat mengikuti dan memahami materi yang disampaikan oleh narasumber. Diharapkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para guru SMP dapat mahir menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline*

---

## PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan (Schwab, 2017), termasuk sektor pendidikan. Melalui integrasi teknologi digital, kecerdasan buatan, dan *Internet of Things* (IoT), transformasi ini tidak hanya memengaruhi industri dan ekonomi, tetapi juga merombak metode pendidikan tradisional (Etistika Yuni Wijaya et al., 2016; Yani, 2023). Di era ini, pendekatan pembelajaran konvensional mulai digantikan oleh metode yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan individual peserta didik. Selain menguasai konten, siswa sekarang juga diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas semua ini didukung oleh penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama bagi para pendidik adalah menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan karakteristik generasi digital (Hasnida et al., 2024; Latif, 2020). Pendidik perlu beradaptasi dengan perubahan ini untuk tetap efektif dalam menyampaikan materi. Dalam konteks ini, penguasaan teknologi pendidikan menjadi sangat penting. Berbagai perangkat lunak dan platform digital telah dikembangkan untuk membantu pendidik menciptakan materi pembelajaran yang lebih dinamis

dan interaktif. Di antara berbagai teknologi yang tersedia, *Articulate Storyline* muncul sebagai salah satu solusi unggulan (Ike Yunia Pasa et al., 2023).

*Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang memudahkan pendidik dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan modul pembelajaran digital yang interaktif (Indriani et al., 2021). Perangkat ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti integrasi multimedia, desain responsif, dan alat interaktif, yang membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik (Tuah et al., 2023). Dengan menggunakan *Articulate Storyline*, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang personal dan adaptif, sesuai dengan kebutuhan beragam peserta didik (Junpahira & Pahlevi, 2023; Wati et al., 2024). Materi pembelajaran yang dihasilkan juga dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun *smartphone*, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri.

Meskipun *Articulate Storyline* memiliki potensi besar, Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru di SMP Kecamatan Tayan Hulu, Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat bahwa penggunaan atau pembuatan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Articulate Storyline* dalam

pendidikan masih terbatas. Banyak pendidik belum memahami sepenuhnya cara mengoptimalkan perangkat lunak ini untuk keperluan pembelajaran. Kendala ini terutama disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan dukungan teknis yang memadai. Oleh karena itu, sangat diperlukan upaya yang lebih serius dalam menyediakan pelatihan dan bimbingan bagi para pendidik, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi ini secara maksimal. Pelatihan *Articulate Storyline* tidak hanya penting untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk mendorong inovasi dalam metode pembelajaran. Dengan menguasai teknologi ini, pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penguasaan teknologi ini merupakan bagian dari upaya yang lebih luas untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di era digital.

Pelatihan *Articulate Storyline* bagi pendidik menjadi kebutuhan yang mendesak. Peningkatan kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi ini diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran, baik dari segi kualitas materi, metode penyampaian, maupun dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik.

Pelatihan ini juga diharapkan dapat membuka peluang bagi pendidik untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, sesuai dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0 (Eka Tuah et al., 2021).

Peran Teknologi dalam Pendidikan Modern dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya mengubah cara kita mengakses informasi, tetapi juga cara kita belajar dan mengajar. Di era digital, pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik (Junpahira & Pahlevi, 2023; Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Melalui penggunaan teknologi, proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih inklusif, di mana siapa pun dapat mengakses sumber daya pendidikan yang berkualitas, kapan pun dan di mana pun mereka berada.

Salah satu perubahan paling mencolok adalah pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) (Muliarta, 2018; Trinova, 2003). Teknologi memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran,

dengan belajar sesuai kecepatan dan metode yang paling efektif bagi mereka. Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, teknologi seperti *Articulate Storyline* memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran interaktif dan adaptif, memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi, eksperimen, dan pengalaman langsung. Namun, adopsi teknologi dalam pendidikan juga menghadapi tantangan. Tidak semua pendidik memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk memanfaatkan teknologi ini dengan efektif. Selain itu, tantangan infrastruktur, seperti akses terbatas terhadap perangkat dan konektivitas internet, juga menjadi hambatan. Oleh karena itu, penting bagi pelatihan teknologi bagi pendidik tidak hanya fokus pada penguasaan alat, tetapi juga pada pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Pelatihan *Articulate Storyline* bagi pendidik memberikan bukan hanya pengetahuan teknis, tetapi juga wawasan tentang bagaimana teknologi ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui pelatihan ini,

pendidik akan lebih siap untuk menghadapi tantangan di era digital dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa mereka. Dalam jangka panjang, peningkatan kapasitas pendidik dalam memanfaatkan teknologi pendidikan seperti *Articulate Storyline* akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya mempersiapkan siswa untuk sukses dalam karier mereka di masa depan, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang produktif dan bertanggung jawab di era globalisasi ini. Oleh karena itu, investasi dalam pelatihan teknologi bagi pendidik adalah investasi penting untuk masa depan pendidikan dan bangsa

#### **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan di SMP Negeri 01 Tayan Hulu dengan target guru di kecamatan Tayan hulu secara luring (luar jaringan). Kegiatan pelatihan dan pendampingan ditempuh meliputi tiga tahapan yaitu; persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan dengan partisipasi dari mitra, serta dilakukan secara kolaborasi partisipatif tim pelaksana dan mitra, baik dalam tahapan persiapan, pelaksanaan, maupun tahap evaluasi

### **Tahapan Persiapan**

Proses persiapan dilakukan melalui koordinasi antara tim dosen pengabdian masyarakat dengan SMP Negeri 01 Tayan Hulu sebagai mitra. Ini mencakup pengiriman surat undangan kepada guru mitra oleh tim dosen, penjadwalan pelaksanaan pelatihan yang dilakukan secara kolaboratif dengan mitra, penyusunan materi pelatihan tentang digitalisasi pembelajaran dalam kurikulum merdeka dengan memanfaatkan media interaktif, penentuan topik materi yang akan ditawarkan kepada guru mitra, serta persiapan materi, alat, dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan dan pendampingan bersama mitra.

### **Tahapan pelaksanaan**

Pelaksanaan dimulai dengan pembukaan pelatihan, sambutan-sambutan dan perkenalan dari tim PKM. Tidak lupa juga melakukan kegiatan *Ice Breaking* untuk menciptakan suasana akrab dan nyaman antara pemateri peserta dan sesama peserta pelatihan. Selanjutnya diberikan pengetahuan singkat tentang *Articulate Storyline* Tahapan pelaksanaan dilakukan dengan partisipasi aktif peserta (mitra) dalam bentuk tanya jawab dan diskusi, serta pendampingan pelatihan *Articulate Storyline*. Mulanya guru mendapatkan materi oleh para narasumber, antara lain cara membuat multimedia interaktif berbasis HTML 5 dengan *Articulate Storyline*. Praktik dilakukan peserta secara individu dan dibimbing oleh tim dosen yang di bantu

mahasiswa sehingga diharapkan peserta dapat dengan mudah memahami cara membuat multimedia interaktif berbasis HTML 5. Peserta kemudian melengkapi lembar kerja yang sudah disediakan.

### **Tahapan Evaluasi**

Evaluasi dilakukan pra dan pasca pelatihan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta tentang *Articulate storyline*. Hasil pendampingan, para peserta mampu memahami dan mengimplementasikan cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis HTML 5 dengan *Articulate Storyline* bantuan tim dosen dan mahasiswa sebagai pendamping. Peserta terampil dalam praktik pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis HTML 5 dengan *Articulate Storylin*.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 01 Tayan Hulu merupakan wadah bagi guru-guru untuk mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi digital yang semakin berkembang terutama dalam penggunaannya bagi kemajuan proses belajar mengajar. Kegiatan pelatihan *Articulate Storyline* bagi guru-guru ini berlangsung secara efektif pada Sabtu 19 Oktober 2024 di SMPN 01 Tayan Hulu. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan kegiatan koordinasi. Satu bulan sebelum kegiatan dimulai tim PkM melakukan

koordinasi awal dengan dua SMPN 01 Tayan Hulu untuk pelaksanaan kegiatan ini. Sehingga diperoleh kesepakatan kegiatan akan dilaksanakan di SMPN 01 Tayan Hulu. Setelah melaksanakan koordinasi tim pengabdian menyiapkan segala keperluan untuk acara pelatihan mulai dari alat dan bahan serta materi yang akan di sampaikan pada saat pelatihan

Peserta terdiri dari guru-guru SMPN 1 dan SMPN 01 Tayan Hulu yang berjumlah 19 orang. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Kegiatan pembukaan dimulai tepat pukul 08.00 WIB diawali oleh sambutan kepala sekolah SMPN 01 Tayan Hulu, sekaligus membuka acara pelatihan



**Gambar 1** Pembukaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Sebelum dilaksanakannya pelatihan tim pengabdian meminta peserta untuk mengerjakan pretest untuk mengukur kemampuan awal guru mengenai media pembelajaran interaktif. Sesi selanjutnya dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber. Narasumber memberikan penjelasan dengan baik di sertai contoh konkrit langkah-langkah pembuatan media interaktif dan diikuti oleh peserta pelatihan di bantu juga oleh mahasiswa yang terlibat.



**Gambar 2** Sesi pelatihan Aplikasi



**Gambar 3** Sesi Foto Bersama setelah selesai pelatihan

Setelah sesi pelatihan selesai peserta diminta untuk mengerjakan soal postes untuk mengukur pengetahuan peserta setelah mendapatkan pelatihan membuat media pembelajaran interaktif adapun hasil prates dan postes tersebut di tampilkan pada table 1.

**Tabel 1** hasil pratest dan postes

No	Pertanyaan	Pretest	Postest
1	Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang <i>Articulate Storyline</i> ?	53,22	91,86
2	Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang tujuan pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> ?	51,12	87,30
3	Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang manfaat pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline</i> ?	61	91,25
4	Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang Merancang media interaktif dengan <i>Articulate Storyline</i> ?	50,21	88,46
5	Bagaimana pemahaman Bapak/ibu tentang tools-t00ls yang ada pada aplikasi <i>Articulate Storyline</i> ?	51,18	87,73
Rata-rata		53,35	89,32

Dari hasil pretest dan postes di atas didapatkan hasil rata-rata pratest sebesar 53,35 dan hasil posttest sebesar 89,32 dari hasil tersebut dapat dilihat pemahaman peserta sebelum mengikuti pelatihan dan setelah mengikuti pelatihan memperlihatkan kenaikan yang signifikan.

#### SIMPULAN

Pelatihan *Articulate Storyline* disambut baik dan adanya antusias peserta. Peserta pelatihan yang berjumlah 19 orang secara aktif bertanya pada saat proses tanya jawab berlangsung. Hasil kegiatan pengabdian yaitu dapat meningkatkan pemahaman guru tentang cara membangun media pembelajaran interaktif yang baik dan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Rata-rata pretest pemahaman tentang media pembelajaran interaktif peserta sebelum adanya pelatihan adalah 53,35, sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi 89,32.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Eka Tuah, Y. A., Sudira, P., Mutohhari, F., & Kusuma, W. M. (2021). The Competency of Pedagogic and Professional of Vocational Teachers in Implementing 21st Century Skill-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2.35336>
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(1), 110–116.
- Ike Yunia Pasa, Yoga Sahria, & Cahyo Anggoro. (2023). Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru SD Negeri Bedug. *Lentera Pengabdian*, 1(03), 338–346. <https://doi.org/10.59422/lp.v1i03.104>
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Dwi, R. W. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks NEGOSIASI. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 149–171. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7220>
- Latif, A. (2020). Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1294>
- Muliarta, I. K. (2018). Menerjemahkan Perubahan Dari TCL (Teacher Center Learning) Ke SCL (Student Center Learning). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 76–86.
- Schwab, K. (2017). The Fourth Industrial Revolution. In *World Economic Forum*. World Economic Forum.
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66.
- Trinova, Z. (2003). *Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning*. 324–335.
- Tuah, Y. A. E., Ege, B., Bustami, Y., Amirul Huda, F., & Anyan. (2023). Digitalisasi

Pembelajaran Kurikulum Merdeka  
Melalui Pelatihan Pemanfaatan Media  
Pembelajaran Interaktif Pada  
Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal  
Pelayanan Dan Pemberdayaan  
Masyarakat, 2(2).*

Wati, F., Okilanda, A., Zahra, F. A., Putri, A.  
N., Arif, K., Rozi, M. F., Arnaldo, Y., &  
Yulian, H. (2024). *Workshop  
Pemanfaatan Articulate Storyline Bagi  
Guru Untuk Mengembangkan Media.*  
7(1).

Yani, A. (2023). Transformasi Teknologi  
Dalam Pembelajaran di Era Revolusi  
Industri 4.0. *PenKoMi: Kajian  
Pendidikan & Ekonomi, 68–75.*