
Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Story Line 3 Bagi Guru SD 14 Pangkalpinang

Feri Ardiansah¹, Nurjanah²

^{1,2}Prodi Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

E-mail : feri.ardiansyah@unmuhbabel.ac.id, nurjanah@stkimbb.ac.id

Article History:

Received: 10 November 2023

Revised: 27 November 2023

Accepted: 30 November 2023

Keywords: Media Interaktif,
Articulate Story Line 3

Abstract: Permasalahan yang terdapat di SD Negeri 14 Pangkalpinang adalah beberapa guru mempunyai keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam pengabdian ini diadakan Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Story Line 3, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pandangan kepada guru dalam mendesain materi pembelajaran menjadi praktis dan menyenangkan. Teknik analisis situasi yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan hasil yang di dapat beberapa belum mengakses pola pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi sehingga memberikan tugas-tugas.. Metode analisis data menggunakan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu reduction data, display data, dan conclusion drawing/verivication. Hasil evaluasi dari kegiatan pengabdian ini adalah 90% audien (guru) menganggap materi sosialisasi media interaktif berbasis Articulate Story Line 3 sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, sedangkan 10% audien (guru) menyatakan cukup layak digunakan dengan alasan: keterbatasan waktu dan pengaplikasian software cukup rumit untuk peserta yang baru mengenal software ini.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 identik dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan memasuki segala lini kehidupan masyarakat termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi saat ini merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Dalam menerapkan kegiatan pendidikan, teknologi sangat berperan dan sebagai pendukung era revolusi 4.0, maka dari pendidikan saat ini dapat dicirikan dengan adanya penggunaan teknologi digital (cyber system) dalam pembelajaran (Dewi Surani, 2019: 458).

Merebaknya Pandemi Covid-19 saat ini menyebabkan harus adanya penyesuaian dan tentunya ada perubahan kebiasaan termasuk kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti kebiasaan

guru yang menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran non teknologi. Hal ini membuat guru harus mengolaborasikan metode-metode pembelajaran dengan media berbasis teknologi. Jika tidak, guru akan kesulitan memberikan materi pembelajaran interaktif kepada siswa. Selain itu, terdapat perbedaan karakteristik generasi antara guru dan siswa. Karena siswa saat ini sudah lebih dekat dengan perangkat dan mengetahui cara menggunakannya, sementara sebagian besar guru masih menggunakan metode dan cara konvensional, minat siswa menjadi kurang dan pembelajaran tidak lagi bermakna bagi mereka.

Permasalahan keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi saat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menjadi suatu perhatian yang sangat penting. Hal ini dikarenakan guru mempunyai peran sebagai fasilitator, motivator dan inspirator. Permasalahan ini juga dialami oleh beberapa guru di SD Negeri 14 Pangkalpinang yang beralamatkan di jalan R.E Martadinata, Kel. Ketapang, Kec. Pangkal Balam, Kota Pangkalpinang Prov. Kepulauan Bangka Belitung. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilaksanakan pengabdian dengan judul “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Story Line 3* Bagi Guru SD 14 Pangkalpinang”.

Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperoleh umpan balik dari siswa. Menurut Maulina Hendrik (2014: 4) media interaktif dapat dimaknai sebagai media yang aktif yang didesain untuk memperoleh umpan balik dari pengguna media. Media interaktif berfungsi sebagai salah satu media untuk menarik minat pengguna (siswa) sehingga secara sadar siswa memperoleh pengalaman belajar dan dapat memberikan umpan balik dari apa yang telah diperolehnya (materi).

Salah satu media interaktif adalah media berbasis *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan *software* untuk membuat konten *e-learning* sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan penggunaannya terbilang cukup mudah, sama halnya dengan menggunakan *powerpoint* (Amiroh, 2020: 9). *Articulate Storyline 3* merupakan produk perangkat lunak yang dihasilkan oleh perusahaan perangkat lunak media dan pembelajaran online. Dirilis pada tanggal 11 September 2017 sebagai versi terbaru setelah *Articulate Storyline 2*. *Articulate Storyline 3* memiliki fitur yang lebih baik.

Naufan Abhgis Salam (2017:41) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak *e-learning* yang berfungsi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Perangkat lunak ini menyediakan proyek cerita dengan menggunakan media seperti audio dan video serta mengevaluasi efektivitas pembelajaran online melalui kuis cerita. Amiroh (2020:1) juga menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan alat penciptaan multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang meliputi teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video. Sebagai pembuat media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline 3* dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan dilengkapi dengan fungsi kuis yang dapat berinteraksi dengan siswa dan langsung digunakan untuk mensimulasikan materi pembelajaran. Selain itu, keunggulan lain tersebut ditegaskan Apin Nasifah Yasin (2017:170) Program *Articulate Storyline* mendukung fungsi seperti *Flash* untuk membuat multimedia, namun memiliki antarmuka yang sederhana seperti *Powerpoint*. Namun kekurangan dari *Articulate Storyline* adalah sulit jika Anda tidak memahami konsep dasar *Powerpoint*.

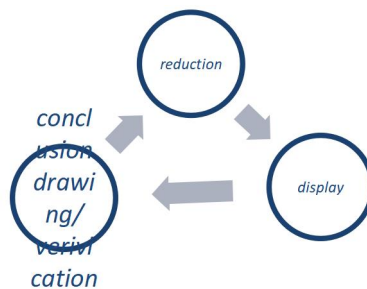
Selain itu, *Articulate Storyline 3* dapat menghasilkan output dalam bentuk HTML 5, *Articulate Online*, LMS dan CD interaktif, sehingga mudah digunakan kapan saja, dan di mana saja. Produksi *Articulate Storyline* merupakan media berbasis web (html5) atau file aplikasi yang dapat digunakan di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone atau ponsel.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pandangan kepada

guru dalam mendesain materi pembelajaran menjadi praktis dan menyenangkan.

METODE

Pengabdian masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 14 Pangkalpinang yang beralamat di jalan R.E Martadinata, Kel. Ketapang, Kec. Pangkal Balam, Kota Pangkalpinang Prov. Kepulauan Bangka Belitung. Adapun waktu pelaksanaan pengabdian dilaksanakan hari Kamis, 2 September 2021 dengan durasi waktu 6 jam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Teknik analisis situasi dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode analisis data menggunakan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2017) yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verivication*. Berikut desain metode analisis data kualitatif.



Gambar 1. Desain Analisis Data Kualitatif

Dalam pengabdian ini data dari *reduction* yaitu mempersiapkan materi sosialisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Data *display* yakni pelaksanaan sosialisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dan data *reduction* merupakan data hasil evaluasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Observai Awal (Analisa Situasi)

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, SD Negeri 14 Pangkalpinang beralamat di jalan R.E Martadinata, Kel. Ketapang, Kec. Pangkal Balam, Kota Pangkalpinang Prov. Kepulauan Bangka Belitung merupakan salah satu Sekolah Dasar Negeri yang memiliki kurang lebih 278 siswa tersebar di 11 kelas dengan jumlah 14 guru yang melakukan pengajaran. Selama pandemi covid 19, pembelajaran dilaksanakan secara daring dan siswa tidak melaksanakan pembelajaran di sekolah. Hal ini mengakibatkan sistem pembelajaran beralih dengan memanfaatkan teknologi seperti wa grup, *zoom meeting*, maupun aplikasi lainnya.

Namun, dikarenakan guru masih terbiasa menggunakan metode pembelajaran konvensional dan masih sulitnya guru dalam mengakses pola pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi, hal ini mengakibatkan pembelajaran interaktif belum optimal dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran yang terjadi, guru sering hanya memberikan tugas-tugas. Penugasan ini membuat siswa jenuh dan akhirnya hasil pembelajaran siswa pun tidak memuaskan.

Dengan analisis permasalahan yang ada, diperlukan tindakan yang komprehensif untuk pelaksanaan pembelajaran interaktif agar siswa tetap dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa SD Negeri 14 pangkalpinang, maka penting dilaksanakan pengabdian bidang pendidikan dengan

judul kegiatan “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Story Line 3 Bagi Guru SD 14 Pangkalpinang”.

b. Tahap Perencanaan Pengabdian

Setelah dilaksanakannya observasi awal untuk mengetahui kebutuhan dan juga masalah yang terdapat di SD Negeri 14 Pangkalpinang maka langkah selanjutnya mengadakan persiapan untuk pelaksanaan pengabdian, Adapun persiapan yang dilakukan yaitu:

- 1) Mempersiapkan tim pelaksana pengabdian yang terdiri dari dosen yang bersangkutan dan mahasiswa, tim pelaksana berkoordinir dan berdiskusi terkait pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan.
- 2) Menetapkan waktu melaksanakan kegiatan pengabdian di SD Negeri 14 Pangkalpinang yaitu pada hari Kamis, 02 September 2021.



Gambar 2. Pelaksanaan Sosialisasi Penggunaan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*

- 3) Mempersiapkan materi sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Story Line 3* berupa modul, 3.



Gambar 3. Cover Modul Penggunaan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*

- 4) Mempersiapkan sarana yang akan digunakan untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan. Berikut tampilan cover modul penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Story Line*

c. Tahap Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan cara menyosialisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Story Line 3*. Adapun rangkaiangan kegiatannya sebagai berikut.

- 1) Penyampaian materi mengenai *software Articulate Story Line 3*

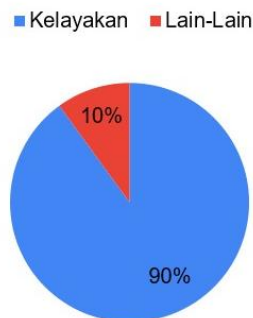


Gambar 4. Tampilan Software Articulate Story Line 3

- 2) Mempraktikkan penggunaan *software Articulate Story Line 3* sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan (langkah menginstal *software* dan langkah pembuatan media interaktif berbasis *Articulate Story Line 3*)
- 3) Sesi tanya jawab antara audien (Guru) dengan pemateri.

c. Tahap Evaluasi Pengabdian

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi. Setelah melakukan sosialisasi, pemateri menyebarkan angket melalui google form yang berisikan 11 butir pertanyaan. Pertanyaan 1-7 butir menggunakan jawaban dengan skala 1-4, sedangkan pertanyaan 8-11 butir menggunakan jawaban uraian singkat. Butir pertanyaan yang diajukan pada pada butir 1-7 mengenai 1) kesesuaian materi dengan kebutuhan guru, 2) kebaharuan (kekinian materi), 3) cara penyajian materi, sedangkan butir pertanyaan yang diajukan pada pada butir 8-11 mengenai 1) kebermanfaatan media terhadap pembelajaran di sekolah, 2) kendala yang dialami audien (guru) untuk menerapkan/menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Story Line 3*. Adapun data yang didapatkan dari hasil angket (pertanyaan 1-7) sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Lingkaran Kelayakan Materi Sosialisasi terhadap Kebutuhan Guru

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa 90% audien (guru) menganggap materi sosialisasi media interaktif berbasis *Articulate Story Line 3* sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, sedangkan 10% audien (guru) menyatakan cukup layak digunakan. Adapun alasan dari audien yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Story Line 3* cukup layak antara lain (hasil jawaban dari pertanyaan butir 8-11):

- 1) Keterbatasan waktu untuk memperdalam penggunaan *software Articulate Story Line 3*.
- 2) Penggunaan/pengaplikasian *software Articulate Story Line 3* cukup rumit untuk peserta yang baru mengenal *software* ini.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknologi sangat penting diterapkan pada era revolusi industri 4.0. Dengan adanya teknologi membuat pembelajaran menjadi praktis dan menyenangkan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tentunya harus didukung oleh kemahiran guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Hal ini didasari oleh peran guru sebagai fasilitator, motivator dan inspirator sehingga apa yang ingin disampaikan oleh guru terkait materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Kemahiran inilah yang mengharuskan guru menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif. Dalam pengabdian ini diadakan sosialisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Story Line 3* yang bertujuan untuk menambah wawasan dan kemahiran guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, salah satunya dengan *software Articulate Story Line 3*. Dengan adanya sosialisasi ini terlihat bahwa respon guru sangat antusias. Hal ini dapat ditunjukkan 90% audien (guru) menganggap materi sosialisasi media interaktif berbasis *Articulate Story Line 3* sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, guru menginginkan adanya penambahan waktu dalam pemberian bimbingan sehingga guru dapat memanfaatkan penggunaan software secara detail guna kesempurnaan pengembangan materi.

DAFTAR REFERENSI

- Amiroh. 2020. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Apin Nafisah Yasin. 2017. 'Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA', *Jurnal BioEdu*. 6 (2). hlm. 170.
- Dewi Surani. 2019. 'Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0', *Prosiding Seminar Nasional FKIP*. 2 (1). hlm. 456.
- Maulina Hendrik. 2014. *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Pendekatan Saintifik*, *Tesis yang diterbitkan*, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia.
- Naufan Abgis Salam. 2017. '*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTS Negeri Sumbang Kabupaten Bayunmas*', *Skripsi yang diterbitkan*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.