

Pelatihan Pembuatan Media Articulate Storyline di Lingkungan Lahan Basah Bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kuala

Zainuddin * , Mastuang, Misbah, Sulastri Wulan Dari, Aulia Agustina, Amirul Azis Anshari Mudha, Nana Sophia Lazuardi, dan Syahwarunna Dwipa Andiantosa

Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

* zainuddin_pfis@ulm.ac.id

Abstrak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru MGMP IPA Kabupaten Batola dalam hal pembuatan media pembelajaran melalui Articulate Storyline di lingkungan lahan basah. Pelatihan dilaksanakan secara daring yang diikuti 24 orang peserta, yakni guru-guru anggota MGMP IPA Kabupaten Batola. Metode kegiatan pengabdian ini meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Pelaksanaan pelatihan secara luring dilaksanakan sebanyak dua pertemuan, yang terdiri dari konseptual dan praktik pembuatan media menggunakan Articulate Storyline. Angket digunakan untuk mengukur respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Adapun hasil kegiatan pengabdian ini adalah: 1) dihasilkannya media pembelajaran melalui Articulate Storyline di lingkungan lahan basah, dan 2) kegiatan ini mendapatkan respon yang sangat baik pada bagian keahlian dan kesiapan 94,00%, pada kegunaan materi yang disampaikan mendapatkan respon sangat baik 91,33%, dan kesesuaian pelaksanaan pelatihan mendapatkan respon baik 89,50%, materi yang disampaikan 90,00%, dan fasilitas yang diberikan 92,00% mendapatkan respon yang sangat baik.

Kata Kunci: Articulate Storyline; Lingkungan Lahan Basah; Media

Abstract. This service activity aims to improve the pedagogic competence of the IPA MGMP teachers in Batola Regency to make learning media through Articulate Storyline in a wetland environment. The training was conducted online by 24 participants, namely teachers from the IPA MGMP in Batola Regency. The method of this service activity includes planning, action, observation, evaluation, and reflection. The offline training was carried out in two meetings, consisting of conceptual and practical media creation using Articulate Storyline. Questionnaires are used to measure participants' responses to the implementation of activities. The results of this service activity are: 1) the production of learning media through Articulate Storyline in a wetland environment, and 2) this activity gets a very good response in the expertise and readiness section of 94.00%, on the usefulness of the material presented gets a very good response 91.33%, and the suitability of the training implementation got a good response 89.50%, the material delivered 90.00%, and the facilities provided 92.00% got a very good response.

Keywords: Articulate Storyline; Wetland Environment; Media

© 2021 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 30 November 2021 Accepted: 12 Desember 2021 Published: 12 Desember 2021

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.4331>

How to cite: 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), 425-431.

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 telah menyebar ke seluruh tanah air, ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam bidang pendidikan (Nissa, Toyib, Sutarni, Akip, Kadir, Ahmad & Solikin, 2021). Kemajuan teknologi mempengaruhi praktik pembelajaran di kelas. Situasi pandemi saat ini juga berdampak pada kegiatan belajar peserta didik yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring (Suhailah, Suhada, Jamaluddin, Dindin

& Epa, 2021). Akan tetapi, kemajuan teknologi menyebabkan para pengajar dituntut untuk mengikuti perubahan tersebut. (Dewantara, Wati, Misbah, Mahtari, & Haryandi, 2020; Zainuddin, Hasanah, Salam, Misbah, & Mahtari, 2019; Wati, et al., 2019; Maimunah, An'nur, & Misbah, 2016). guru yang sadar kemajuan teknologi wajib berinovasi pada proses pembelajaran, salah satunya menggunakan pengintegrasian teknologi pada proses pembelajaran (Hartini, Misbah, Dewantara, Oktovian, & Aisyah, 2017; Misbah, Pratama, Hartini, & Dewantara, 2018; Suyidno et al., 2019; Dewantara, Misbah, & Wati, 2020; Mahyuddin, Wati, & Misbah, 2017).

Berdasarkan hasil angket dan wawancara terhadap guru anggota MGMP IPA se-Kabupaten Barito Kuala, diperoleh bahwa: 1) penggunaan media ajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal, sebagian besar masih menggunakan *presentation power point* (ppt) dan 2) penguasaan media berbasis teknologi masih belum terampil. Oleh karena itu para guru perlu untuk meningkatkan penguasaan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Alternatif aplikasi yang dapat digunakan oleh guru adalah Articulate Storyline.

Oleh karena itu perlu dilaksanakan program kemitraan masyarakat (PKM) dengan memberikan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dan karya ilmiah (artikel ilmiah) bagi guru MGMP IPA Kabupaten Batola. Pelatihan ini juga dikaitkan dengan lingkungan lahan basah. Hal ini tidak terlepas dari visi Universitas Lambung Mangkurat (ULM) yaitu “terwujudnya ULM sebagai universitas terkemuka dan berdaya saing di bidang lingkungan lahan basah”.

Articulate Storyline mempunyai keahlian membuat presentasi yang dapat menarik minat belajar peserta didik dengan kemampuan teknis dan seni yang saling berkolaborasi (Pratama, 2019). Fatia & Ariani (2020) mengatakan penggunaannya yang simpel untuk diaplikasikan pada pembelajaran dan sangat membantu designer pembelajaran dari tingkat pemula sampai mahir serta dilengkapi dengan keunggulan fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *trigger*, *picture*, *character*, yang menarik dibandingkan software lainnya. Articulate storyline ini lebih menarik dipergunakan menjadi media pembelajaran karena telah terdapat banyak sekali jenis pada bentuk yang diinginkan seperti gambar, teks, video, audio dan sebagainya, menggunakan *software* tadi sangat memungkinkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan meningkatkan daya serap saat proses pembelajaran berlangsung (Agustin & Kurniawan, 2021). Bentuk *application file* maupun *output* dari Articulate Storyline berbasis web (html5) yang mampu dijalankan di berbagai instrument seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone* (Sapitri & Bentri, 2020). Articulate Storyline mempunyai kelebihan seperti (1) desain antar muka yang fungsional serta praktis dipergunakan, (2) bisa menghasilkan media interaktif sesuai

storyline yang didesain, (3) bisa didistribusikan ke banyak sekali platform e-learning masa sekarang yang berbasis web. Media pembelajaran interaktif telah terbukti efektif pada mengakomodir proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menaikkan kegiatan pembelajaran menjadi efektif (Santyasa, Juniantari & Santyadiputra 2020).

Media pembelajaran ini diharapkan bisa digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran mandiri untuk memperdalam materi yang diajarkan untuk memaksimalkan hasil belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran menggunakan media Articulate Storyline, perlu dilaksanakan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan media Articulate Storyline. Adapun mitra kegiatan ini adalah guru-guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kuala sebanyak 24 orang. Tujuan pelatihan ini ialah meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline.

METODE

Kegiatan dilaksanakan secara luring, pada bulan Juli-Agustus 2021. Peserta kegiatan ini 24 guru kelompok MGMP IPA Kabupaten Batola. Rincian kegiatan ini yaitu sebagai berikut: 1) Perencanaan, yakni penyusunan program pelatihan berdasarkan

permasalahan mitra; 2) Tindakan, yakni melaksanakan pelatihan media pembelajaran menggunakan articulate storyline; 3) Observasi, yakni menganalisis kekurangan pada proses pembuatan media menggunakan articulate storyline. 4) Evaluasi, yakni mengevaluasi kuantitas dan kualitas produk yang dihasilkan. 5) Refleksi, yakni menganalisis kekurangan/ kendala serta kelebihan dari kegiatan pelatihan. Angket digunakan untuk mengukur respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru-guru anggota MGMP IPA Kabupaten Batola dalam hal pembuatan media articulate stoyline di lingkungan lahan basah. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada tanggal 7 dan 14 Agustus 2021.

Pada pertemuan pertama membahas tentang media articulate storyline. Penyampaian materi dilakukan secara tatap muka (luring). Peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan tanya jawab; yang di antaranya pertanyaan seputar “Bagaimana cara penginstalan aplikasi articulate storyline? dan menu-menu yang terdapat pada articulate storyline”. Berikut dokumentasi foto bersama dan penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar 1.



(a)



(b)

Gambar 1 (a) Foto Bersama pada Pertemuan 1 dan (b) Penyampaian Materi tentang Articulate Storyline

Pada pertemuan kedua masih tentang articulate storyline kegiatan tersebut berlangsung secara tatap muka dan metode tanya jawab atau diskusi. Pertanyaan yang muncul diantaranya “Bagaimana menampilkan output articulate storyline untuk peserta didik? dan apakah articulate storyline dapat digunakan secara *offline*?”. Berikut dokumentasi penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar 2.

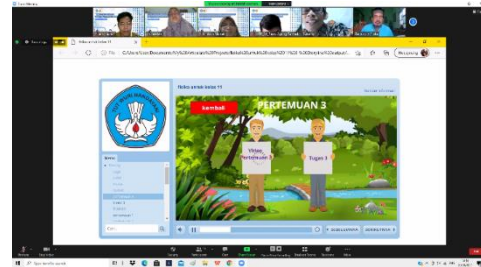


Gambar 2 Penyampaian Materi Articulate Storyline

Setelah pemaparan materi tersebut, selanjutnya peserta pelatihan diminta melakukan kegiatan melalui aplikasi articulate storyline. Peserta dibimbing oleh tim pengabdian dalam penggunaan dan pembuatan media tersebut, yang kemudian peserta masing-masing melakukan presentasi dan pengumpulan yang berkaitan dengan penggunaan media yang telah dibuat. Presentasi media Articulate Storyline dimaksudkan agar tercipta diskusi untuk mengevaluasi atau memberi masukan terhadap media yang telah dibuat. Pada tahap ini terlihat semua peserta yang mempresentasikan media yang dibuatnya. Produk yang dihasilkan peserta dapat dilihat pada Gambar 3.



(a)



(b)

Gambar 3 (a) dan (b) Produk menggunakan Articulate Storyline yang Dibuat oleh Peserta

Kegiatan selanjutnya adalah observasi dan evaluasi, di mana observasi dilakukan terhadap proses pemberian materi articulate storyline sedangkan evaluasi dilakukan terhadap kuantitas dan kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta. Evaluasi dilakukan menggunakan angket yang bertujuan untuk menggambarkan kualitas penyelenggaraan kegiatan. Angket diisi secara daring dan terdiri

dari lima indikator , meliputi: 1) keahlian dan kesiapan fasilitator, 2) kegunaan materi yang disampaikan, 3) kesesuaian materi yang disampaikan, 4) kesesuaian pelaksanaan pelatihan dengan harapan peserta, dan 5) kesesuaian fasilitas yang diberikan pada saat pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil evaluasi kegiatan pelatihan media Articulate Storyline

No	Aspek	%	Kategori
1	Keahlian dan kesiapan	94,00	Sangat baik
2	Kegunaan materi yang disampaikan	91,33	Sangat baik

3	Kesesuaian materi yang disampaikan	90,00	Sangat baik
4	Kesesuaian pelaksanaan pelatihan dengan harapan peserta	89,00	Baik
5	Kesesuaian fasilitas yang diberikan pada saat pelaksanaan pelatihan	92,00	Sangat baik

Penilaian respon dari peserta untuk pelatihan media Articulate Storyline. Pada Tabel 1, dapat dijelaskan bahwa: 1) Keahlian dan kesiapan tim dalam penyampaian materi pelatihan memiliki persentase sebesar 94,00% yang berarti dalam kategori sangat baik; 2) Materi yang disampaikan 91,33% memiliki kegunaan bagi peserta pelatihan, hal ini termasuk dalam kategori sangat baik; 3) Materi yang disampaikan 90,00% sesuai menurut peserta yang berarti dalam kategori sangat baik; 4) Pada pelatihan media Articulate Storyline sebesar 89,00% menurut peserta terdapat kesesuaian antara pelaksanaan pelatihan dengan harapan peserta, yang berarti berada dalam kategori baik, dan 5) Fasilitas yang diberikan pada saat pelaksanaan pelatihan sebesar 92,00% yang berarti dalam kategori sangat baik.

Melalui pelatihan media pembelajaran ini diharapkan para guru dapat menggunakannya dan menerapkannya di kelas. Dengan menggunakan Articulate Storyline, kemampuan pemecahan masalah dapat menjadi lebih baik (Maharani & Kartini, 2019). Hasil penelitian Safira, Sarifah & Sekarintyas (2021) menunjukkan bahwa Articulate Storyline membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran didukung dengan keterlibatan peserta didik sebagai pengguna secara aktif. (Sholeh, Murtono, & Masfuah, 2021). Selain itu pembelajaran dengan menggunakan media Articulate Storyline membuat kondisi kelas lebih kondusif (Suhailah *et al.*, 2021). Pratama dan Batubara (2021) mengatakan media Articulate Storyline juga praktis digunakan dan memudahkan dalam kegiatan

pembelajaran. Articulate Storyline juga mudah dipelajari dan digunakan terutama bagi para guru yang menganggap perlu adanya media interaktif selama pembelajaran daring. Penggunaan software multimedia sangat efektif dipergunakan dalam pembelajaran, selain menghemat waktu dan energi multimedia juga dapat menarik minat belajar dan mendorong semangat belajar peserta didik sehingga pembelajaran tak membosankan (Mayub, 2019).

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media Articulate Storyline telah dilaksanakan pada pengajar MGMP IPA Kabupaten Batola dan mendapatkan respon yang baik dan sangat baik di beberapa aspek. Peserta pelatihan berhasil membuat media menggunakan Articulate Storyline dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lambung Mangkurat (ULM) dan LPPM ULM yang telah mendanai pengabdian pada masyarakat ini. Pengabdian kepada masyarakat ini melalui pendanaan PNBP Universitas tahun 2021, dengan nomor kontrak: 272.20/UN8.2/AM/2021.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, A. N., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran variasi permainan senam lantai berbasis aplikasi articulate storyline. *Sport Science*

- and Health*, 3(6), 369–380.
<https://doi.org/10.17977/um062v3i62021p369-380>
- Dewantara, D., Misbah, M., & Wati, M. (2020). The implementation of blended learning in analog electronic learning. *Journal of Physics: Conference Series*.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1422/1/012002>.
- Dewantara, D., Wati, M., Misbah, M., Mahtari, S., & Haryandi, S. (2020). The effectiveness of game based learning on the logic gate topics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1491(1), 12045.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas iv sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Hartini, S., Misbah, M., Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10102>.
- Maharani, N., & Kartini, K. S. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167-173
- Maimunah, M., An'nur, S., & Misbah, M. (2016). Perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media slide dan video edukasi pada pokok bahasan listrik dinamis di smp negeri 10 banjarmasin. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 82–90.
- Mayub, A. (2019). Pembuatan program pembelajaran berbantuan komputer. *Bengkulu: Unit Penerbitan dan Publikasi FKIP Univ. Bengkulu*.
- Misbah, M., Pratama, W. A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2018). Pengembangan e-learning berbasis schoology pada materi impuls dan momentum untuk melatih literasi digital. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 3(2), 109–114.
- Nissa, A. D. A., Toyib, M., Sutarni, S., Akip, E., Kadir, S., Ahmad, & Solikin, A. (2021). Development of learning media using android-based articulate storyline software for teaching algebra in junior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1720(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012011>
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline materi penerapan nilai-nilai pancasila. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 157-168.
- Pratama, R. A. (2019). Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di smp patra dharma 2 balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35.
<https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran ipa di kelas v sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Santyasa, I. W., Juniantari, M., & Santyadiputra, G. S. (2020). Efektivitas pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif

- berbasis articulate storyline 3 untuk guru-guru di sma n 2 singaraja. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 4, 1784–1790.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulatestoryline pada mata pelajaran ekonomi kelas x*. Inovtech, 02(01). <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate storyline: sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>
- Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Sasmita, F. D., Ramadhan, R. (2019). Pelatihan media berbasis elearning menggunakan kahoot! untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v1i1.1779>.
- Wati, M., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2019). Pelatihan pembuatan media interaktif white board animation untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21–28.
- Zainuddin, Z., Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, M., & Mahtari, S. (2019). Developing the interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1).