

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline sebagai Dasar Media Pembelajaran *Online* Berbasis Android untuk Guru-Guru di Sman 1 Bintang Timur Kabupaten Bintang

Adam Fernando*, Dios Sarkity, dan Bony Irawan

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia

*adamfernando@umrah.ac.id

Abstrak: Belum banyak guru di sekolah yang mengetahui tentang aplikasi Articulate Storyline, termasuk guru-guru di sekolah mitra. Kemudian, aplikasi seperti Web APK Builder yang belum banyak diketahui oleh mitra dapat digunakan untuk memaksimalkan media pembelajaran ini untuk dikonversi menjadi media pembelajaran *mobile* berbasis Android. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis memberikan solusi melalui suatu pelatihan yang dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi tersebut. Tujuan pengabdian ini adalah untuk menghasilkan sebuah buku Teknologi Tepat Guna (TTG) yang dapat dijadikan solusi dan menunjang pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan metode pelatihan. Kegiatan pelatihan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi di SMAN 1 Bintang Timur mulai bulan April sampai dengan November 2022. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 30 orang guru. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu memberikan keterampilan yang sangat baik kepada peserta. Kemudian, peserta memberikan respon baik dan bisa merasakan manfaatnya. Penggunaan buku TTG yang dihasilkan telah memudahkan para peserta untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif berbasis Android.

Kata Kunci: Android; Articulate Storyline; Media Pembelajaran

Abstract: Only a few school teachers know about the Articulate Storyline application, including teachers in partner schools. Then, the teacher can use applications such as the Web APK Builder that partners need to be more widely known to maximize this learning media by limiting it to Android-based mobile learning media. Based on these problems, the authors provide a solution through training that can optimize the use of the application. This service aims to produce an appropriate technology book (TTG) that can be used as a solution and support the implementation of this training activity. This PKM activity uses the training method. The training activities are carried out through three stages: planning, implementing and evaluating at SMAN 1 East Bintang from April to November 2022. Thirty teachers attended this activity. Based on the results of the activities that have been carried out, this activity provided excellent skills to the participants. Then, participants gave good responses and could feel the benefits. The use of appropriate technology books produced has made it easier for participants to create innovative Android-based learning media.

Keyword: Android; Articulate Storyline; Learning Media

© 2023 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 6 Februari 2023 **Accepted:** 23 Maret 2023 **Published:** 3 Juni 2023

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.7879>

How to cite: Fernando, A., Sarkity, D., & Irawan, B. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi articulate storyline sebagai dasar media pembelajaran *online* berbasis android untuk guru-guru di sman 1 bintang timur kabupaten bintang. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 948-957.

This is open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Proses perubahan kondisi dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran secara *online* menimbulkan dampak yang sangat dirasakan baik oleh siswa maupun guru. Siswa merasa pembelajaran *online* akan memberikan beban karena pembelajaran yang diberikan guru cenderung lebih banyak menerapkan metode penugasan tanpa adanya suatu inovasi yang berarti (Wahyono *et al.*, 2020). Namun, pada tahun 2022 ini seluruh sekolah di Indonesia sudah mulai menerapkan proses pembelajaran tatap muka terbatas (PTM). Tujuannya adalah agar proses pembelajaran di sekolah berangsur-angsur pulih seperti sebelum terjadinya pandemi COVID-19. Hal ini berdampak positif bagi pendidikan khususnya di Indonesia agar guru dapat memaksimalkan kembali potensi yang dimiliki oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

Ada berbagai cara untuk memaksimalkan proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satunya melalui penerapan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang sudah sangat dikenal baik oleh siswa maupun guru adalah aplikasi Microsoft PowerPoint. Menurut Bahroni *et al.*, (2019), PowerPoint merupakan aplikasi buatan Microsoft sebagai alat untuk memanipulasi informasi terkait materi pembelajaran ke dalam sebuah bentuk tampilan yang interaktif. Salah satu aplikasi yang dapat membantu mengoptimalkan penerapan fitur-fitur PowerPoint juga terdapat pada aplikasi Articulate Storyline (AS). Menurut Mumtahana *et al.*, (2020), aplikasi Articulate Storyline adalah suatu aplikasi yang memiliki tampilan seperti PowerPoint namun dengan berbagai kelebihan lain yang tidak ditemukan di dalam PowerPoint. Misalnya, aplikasi AS mampu membuat tampilan animasi, membuat soal tes secara online dan

offline, serta fitur lainnya sehingga media pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Namun, faktanya belum banyak guru di sekolah yang mengetahui tentang aplikasi Articulate Storyline, termasuk guru-guru di sekolah mitra. Kekayaan fitur-fitur yang dapat disajikan melalui PowerPoint ini juga terdapat di dalam aplikasi Articulate Storyline, bahkan lebih dari itu. Fitur-fitur seperti hyperlink, membuat tombol atau kuis *online* belum banyak digali dan dimaksimalkan oleh guru khususnya di SMAN 1 Bintang Timur Kabupaten Bintang. Hal ini menjadi suatu kendala tersendiri untuk dapat diselesaikan. Selain itu, tampilan di dalam Articulate Storyline juga dapat diaplikasikan ke dalam sebuah *software* berbasis Android.

Sebagai sebuah sistem operasi, Android dapat menjadi sebuah inovasi khusus dalam proses pembelajaran di sekolah agar manfaatnya dapat dirasakan secara menyeluruh khususnya bagi siswa. Menurut Buchori & Cintang (2018), dalam beberapa dekade terakhir, teknologi seperti *smartphone* telah berkembang sangat pesat. Penggunaan *smartphone* sebagai sebuah media pembelajaran merupakan hal menarik untuk diaplikasikan di dalam pembelajaran. Hal ini adalah sebuah tantangan bagi guru agar mampu memaksimalkan fitur-fitur di dalam Articulate Storyline. Hal ini juga didukung oleh pendapat Hidayat *et al.*, (2021) bahwa beberapa aplikasi seperti Web APK Builder dapat digunakan untuk memaksimalkan Articulate Storyline ini untuk dikonversi menjadi media pembelajaran *mobile* berbasis Android. Kedua aplikasi ini dapat digunakan jika disajikan dalam sebuah buku petunjuk dalam bentuk buku teknologi tepat guna. Namun, saat ini juga belum diketahui sejauh mana kemudahan penggunaan buku ini jika dikembangkan untuk menjelaskan penerapan kedua aplikasi ini.

Melalui potensi dan besarnya manfaat pemantapan ilmu-ilmu terkait pengembangan media pembelajaran serta pentingnya meningkatkan keterampilan guru untuk membuat media pembelajaran khususnya Articulate Storyline, ditambah lagi dengan hasil MoU antara Universitas Maritim Raja Ali Haji dengan Pemerintah Kabupaten Bintan No. 5226/UN53.0/KK/2020 dan No. 108/MOU/2020 tentang Tri Darma Perguruan Tinggi, Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat bahwa guru-guru di lokasi mitra membutuhkan pelatihan yang serupa untuk mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan, maka tim pelaksana PKM perlu mengadakan kegiatan pengabdian ini.

Adapun permasalahan mitra yang dihadapi adalah belum maksimalnya pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Belum diketahui keterampilan dan respon guru-guru tentang aplikasi Articulate Storyline untuk mengembangkan media pembelajaran ke dalam sebuah aplikasi Android. Belum diketahuinya sejauh mana kemudahan penggunaan buku TTG yang ingin dihasilkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi Articulate Storyline.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tim pelaksana PKM memberikan solusi dengan sebuah pelatihan untuk mengoptimalkan penggunaan Articulate Storyline ke dalam sebuah aplikasi Android, sehingga guru mampu mengembangkannya demi proses pembelajaran. Target luaran yang harus dicapai dalam kegiatan ini adalah menghasilkan sebuah buku TTG untuk memudahkan para peserta pelatihan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran inovatif berbasis Android menggunakan aplikasi Articulate Storyline.

METODE

Kegiatan PKM ini dilakukan di SMAN 1 Bintan Timur mulai bulan April-November 2022. Kegiatan ini menggunakan instrumen berupa tes dan angket. Peserta Kegiatan PKM ini menggunakan metode pelatihan dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang. Adapun kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

Tahap Perencanaan

Ada beberapa kegiatan pada tahap ini, yaitu merencanakan pelatihan penggunaan aplikasi Articulate Storyline; menyusun proposal kegiatan; melakukan koordinasi dengan mitra, yaitu SMAN 1 Bintan Timur; merancang buku TTG terkait petunjuk penggunaan aplikasi Articulate Storyline; menyediakan alat dan bahan untuk kegiatan pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2022. Ada beberapa kegiatan pada tahap ini, yaitu memberikan pertanyaan awal untuk seluruh peserta kegiatan pelatihan. Tujuannya adalah untuk menggali pengetahuan awal mengenai apakah guru-guru pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif sebelumnya, jenis media pembelajaran yang pernah dibuat, pengalaman membuat media pembelajaran berbasis Android, dan pengetahuan dasar tentang Articulate Storyline. Memaparkan materi terkait penggunaan aplikasi Articulate Storyline; melakukan pelatihan dan pemimbingan langsung kepada peserta yang mengikuti pelatihan. Serta memberikan penugasan kepada peserta pelatihan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana dengan aplikasi Articulate Storyline. Hasil akhir yang harus dikembangkan oleh peserta dalam bentuk format .APK.

Adapun sistematika dan jadwal pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Jadwal Pelatihan

Waktu	Kegiatan
07.30-08.00	Registrasi Peserta
08.00-08.05	Pembukaan
08.05-08.10	Sambutan dari Kepala SMAN 1 Bintan Timur
08.10-08.15	Sambutan dari Ketua PKMUP Program Studi Pendidikan Biologi
08.15-08.20	Pembacaan Doa
08.20-08.30	Foto Bersama
08.30-12.00	a. Pemberian Pertanyaan Awal b. Penyajian Materi (Sesi 1): a. Instalasi Aplikasi Articulate Storyline 3 b. Dasar-dasar Fitur Articulate Storyline 3 (Timeline, Layer, Trigger, Player) c. Memasukkan Objek ke Dalam Project
12.00-13.00	Istirahat, Shalat dan Makan Siang
13.00-15.30	Sesi 2: 1. Membuat Soal (Kuis) Interaktif 2. Mengubah File Project Menjadi File APK
15.30-15.40	<i>Post-Test</i>
15.40-15.50	Penutupan

Tahap Evaluasi

Ada beberapa kegiatan pada tahap ini, yaitu memeriksa kelengkapan tugas berupa media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi Articulate Storyline yang dikumpulkan oleh peserta pelatihan; memberikan *post-test* kepada peserta pelatihan. Tujuannya adalah untuk mengetahui besarnya pemahaman peserta pelatihan mengenai media pembelajaran berbasis Android, alasan pentingnya keterampilan membuat media pembelajaran berbasis Android, serta pengetahuan dasar Articulate Storyline. Memberikan angket mengenai respon pelaksanaan kegiatan pelatihan serta saran dari seluruh peserta sebagai evaluasi.

Untuk mengetahui pemahaman peserta terkait penggunaan media pembelajaran berbasis Android melalui aplikasi Articulate Storyline dilakukan *post-test*. Penggolongan kategori pengetahuan peserta menggunakan referensi yang dikemukakan oleh Sudijono (2011) melalui Tabel 2.

Tabel 2 Kategori Penilaian

Interval	Kategori
74-100	Sangat Baik
50-74	Baik
25-49	Tidak Baik
0-24	Sangat Tidak Baik

Kemudian, untuk menilai produk media pembelajaran berbasis Android dalam bentuk format APK menggunakan Articulate Storyline yang dikembangkan oleh peserta selama kegiatan pelatihan ini digunakan penilaian kinerja yang dimodifikasi dari Nurhaifa, dkk. (2020) mengacu pada tiga aspek, yaitu kesesuaian tugas dengan deskripsi tugas yang diberikan (bobot nilai sebesar 40%); daya tarik tampilan (bobot nilai sebesar 30%) dan Kemudahan penggunaan media pembelajaran (bobot nilai sebesar 30%). Setelah dinilai, maka hasil penilaian autentik ini kemudian dikategorikan berdasarkan pedoman yang terdapat pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2, maka kriteria keberhasilan kegiatan ini baik dari hasil tes maupun angket respon minimal pada kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dilakukan melalui tiga tahapan. Adapun penjabaran kegiatannya adalah:

Tahap Perencanaan

Kegiatan yang telah dilakukan adalah merencanakan pelatihan penggunaan aplikasi Articulate Storyline dengan tim dosen dan mahasiswa.; menyusun proposal kegiatan. Proposal usulan telah

diajukan pada bulan April 2022. Melakukan koordinasi dengan mitra, yaitu SMAN 1 Bintan Timur. Kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 13 Agustus – 3 September 2022. Merancang buku TTG terkait petunjuk penggunaan aplikasi Articulate Storyline. Tim PKM menyusun draf buku TTG terkait petunjuk penggunaan aplikasi Articulate Storyline. Buku TTG ini berjudul “Cara Mahir Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3”. Buku TTG berisi sembilan bab. Secara garis besar, buku ini berisi langkah-langkah instalasi Articulate Storyline dan Website2APK.

Kemudian, langkah-langkah memahami beberapa fitur dasar di dalam aplikasi Articulate Storyline seperti *Slide*, *Scene*, *Timeline*, *Character*, *Trigger*, dan membuat soal evaluasi. Di bagian akhir buku berisi langkah-langkah mengonversi *file* hasil *project* Articulate Storyline menjadi sebuah *file* Android dengan format .APK menggunakan aplikasi Web2APK. Mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan selama kegiatan pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang telah dilakukan adalah memberikan angket kepada seluruh peserta. Angket diberikan sebelum kegiatan dimulai. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan ada beberapa fakta yang telah diperoleh, yaitu sebanyak 79% (23 orang) menyatakan bahwa peserta belum pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Ada 8 jawaban yang sama dari 30 orang peserta bahwa jenis-jenis media pembelajaran yang pernah digunakan selama ini adalah media pembelajaran berbasis Excel, video pembelajaran, PowerPoint, Canva, OBS Studio, komik, Assemblr Edu, dan Millealab. Sebanyak 100% (30 orang) menyatakan bahwa peserta belum pernah

mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android. Sebanyak 100% (30 orang) menyatakan bahwa peserta belum pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Articulate Storyline.

Berdasarkan analisis angket ini disimpulkan bahwa peserta layak untuk diberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline karena belum pernah menggunakannya. Memaparkan materi pelatihan dan pembimbingan langsung terkait aplikasi Articulate Storyline. Pemaparan materi dibagi menjadi dua sesi selama 6 JP. Memberikan penugasan kepada peserta untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana dengan aplikasi Articulate Storyline. Penugasan dikirim dalam bentuk file APK hasil konversi *project* Articulate Storyline. Tugas dikerjakan secara mandiri sampai tanggal 3 September 2022. Beberapa hasil tugas peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Hasil *Project* Aplikasi Articulate Storyline yang Dihasilkan Peserta Pelatihan

Tahap Evaluasi

Kegiatan yang telah dilakukan adalah tim PKM melakukan pemeriksaan terkait kelengkapan tugas yang dikumpulkan oleh peserta pelatihan. Adapun hasil penilaian tugas yang telah dibuat oleh peserta pelatihan terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Penilaian Produk Pembuatan Aplikasi Android Berbasis Articulate Storyline

Peserta	Aspek Penilaian File APK			Nilai Akhir
	1	2	3	
1	100	80	70	85,00
2	90	90	90	90,00
3	70	70	70	70,00
4	80	100	80	86,00
5	100	90	70	88,00
6	70	70	70	70,00
7	100	100	100	100,00
8	100	100	100	100,00
9	100	100	100	100,00
10	85	70	80	79,00
11	70	70	80	73,00
12	100	100	100	100,00
13	100	100	100	100,00
14	70	70	70	70,00
15	70	70	70	70,00
16	80	80	80	80,00
17	100	100	100	100,00
18	100	100	100	100,00
19	90	90	90	90,00
20	100	100	100	100,00
21	70	70	70	70,00
22	100	80	100	94,00
23	70	70	70	70,00
24	90	100	100	96,00
25	70	85	85	79,00
26	100	100	100	100,00
27	70	70	70	70,00
28	100	100	100	100,00
29	100	100	100	100,00
30	100	95	100	98,50
	Rata-rata			87,62
	Kategori			Sangat Baik

Tabel 3 terlihat bahwa rata-rata nilai produk media pembelajaran yang telah dibuat berada pada nilai 87,62. Berdasarkan referensi pada Tabel 2 yang disajikan, maka keterampilan peserta dalam membuat media pembelajaran berbasis Android dengan Articulate Storyline dapat dikategorikan “sangat baik”.

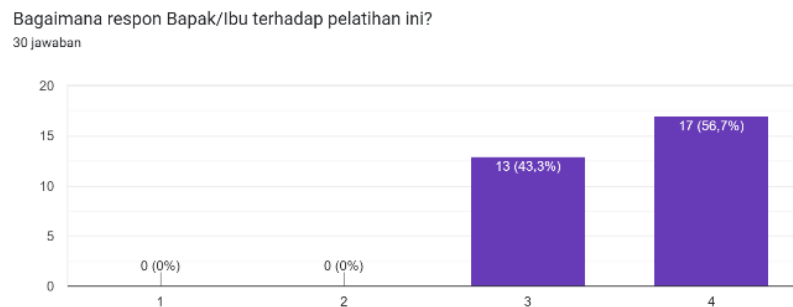
Tim PKM juga memberikan *post-test* kepada seluruh peserta. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengetahuan peserta setelah pelatihan ini. Para peserta diberikan *post-test* sebanyak 10 buah soal. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil *Post-test* Peserta Pelatihan

Peserta	Nilai Akhir
1	90
2	90
3	100
4	100
5	100
6	80
7	100
8	100
9	100
10	70
11	100
12	80
13	100
14	80
15	100
16	90
17	100
18	100
19	90
20	100
21	100
22	100
23	100
24	100
25	60
26	80
27	80
28	100
29	100
30	100
Rata-rata	93
Kategori	Sangat baik

Tabel 4 terlihat bahwa rata-rata nilai *post-test* peserta berada pada nilai 93. Berdasarkan referensi pada Tabel 2 yang disajikan, maka penilaian ranah pengetahuan kepada peserta tentang penggunaan aplikasi Articulate Storyline dapat dikategorikan “sangat baik”.

Setelah itu, tim PkM memberikan angket untuk mengetahui respon peserta mengenai pelaksanaan pelatihan serta menerima saran dari peserta sebagai evaluasi. Hasil angket terkait respon peserta terkait pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Respon Peserta terhadap Pelatihan Articulate Storyline

Gambar 2 terlihat bahwa 17 orang (56,7%) merespon dengan sangat baik terhadap kegiatan ini. Sisanya, 13 orang memberikan respon baik (43,3%).

Kemudian, hasil angket terkait kualitas buku TTG yang telah digunakan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Respon Peserta terhadap Kualitas Buku TTG

Gambar 3 dapat dilihat bahwa sebanyak 10 orang (33,3%) menyatakan bahwa kualitas buku TTG yang digunakan sangat bagus. Kemudian, sebanyak 20 orang (66,7%) menyatakan bahwa kualitas buku TTG yang digunakan bagus. Jadi, dapat disimpulkan bahwa buku TTG yang telah dikembangkan dapat membantu peserta pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan harapan tim PKM. Kemudian, berdasarkan hasil angket terkait saran untuk pengembangan buku TTG seluruh peserta menyatakan bahwa buku TTG sudah bagus. Selain itu, tim juga menerima saran terkait pelaksanaan pelatihan berikutnya diketahui sebanyak 13 orang (43,3%) menyatakan bahwa peserta menginginkan pelatihan yang serupa dengan menggunakan aplikasi lainnya yang lebih inovatif. Adapun buku

teknologi tepat guna yang telah dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Cover Buku TTG

Penerapan teknologi di dalam proses pembelajaran di sekolah menjadi hal yang perlu dilakukan demi terciptanya proses pembelajaran yang

bermakna. Guru-guru dituntut untuk mampu menghasilkan suatu produk inovatif dalam hal media pembelajaran interaktif untuk mewujudkannya. Namun, belum banyak guru termasuk di SMAN 1 Bintan Timur yang mampu memanfaatkan beberapa aplikasi untuk membuatnya. Hal ini disebabkan oleh guru-guru belum mengetahui dan memahami jenis teknologi apa saja yang dapat membantunya untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan keinginan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Articulate Storyline 3. Solusi terkait hal ini adalah dengan mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi Articulate Storyline. Menurut Santyasa *et al.*, (2020), aplikasi ini membantu guru untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif dan inovatif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Hasanah *et al.*, (2021) bahwa fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Articulate Storyline ini lebih lengkap dibandingkan dengan PowerPoint, sehingga guru-guru dapat memaksimalkan segala fiturnya dengan mudah.

Pelatihan-pelatihan serupa juga telah dilakukan oleh Novferma *et al.*, (2021) dimana hasilnya para peserta pelatihan merasakan dampak positif serta respon yang baik tentang penggunaan aplikasi Articulate Storyline 3 yang inovatif dan interaktif. Sebagai perbandingan antara kegiatan pelatihan ini dengan yang dilakukan oleh Sindu *et al.*, (2021) memperoleh hasil yang baik. Namun, kegiatan ini tidak menggunakan buku TTG yang dapat lebih memaksimalkan keterampilan peserta untuk mengembangkan media pembelajaran ini menjadi lebih inovatif. Kemudian, kegiatan serupa juga dilakukan oleh Putri *et al.* (2022). Namun, kegiatan ini berlangsung secara virtual menggunakan Zoom Meeting. Selain itu, tidak adanya luaran yang dihasilkan seperti buku TTG yang telah penulis hasilkan menjadi perbedaan

utama dengan kegiatan yang dilakukan (Putri *et al.*, 2022). Menurut Arifah *et al.*, (2014), buku yang berisi petunjuk penggunaan suatu proses seperti penggunaan aplikasi mampu meminimalkan peran pengajar dalam menjelaskan sesuatu, khususnya dalam pelatihan ini yaitu buku TTG tentang penggunaan aplikasi Articulate Storyline. Ketika pengajar menjelaskan disertai dengan adanya buku petunjuk seperti ini, maka para peserta merasa pelatihan ini memiliki dampak yang besar bagi pengembangan keterampilannya dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif.

SIMPULAN

Pelatihan ini mampu memberikan keterampilan dan respon yang baik serta bermanfaat bagi guru-guru di sekolah mitra. Penggunaan buku teknologi tepat guna (TTG) yang dihasilkan telah memudahkan para peserta untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran inovatif berbasis Android.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, I., Maftukhin, A., & Fatmaryanti, S. D. (2014). Pengembangan buku petunjuk praktikum berbasis guided inquiry untuk mengoptimalkan hands on. *Radiasi*, 5(1), 24–28.
- Hasanah, U., Edwita, & Ahmad Januar. (2021). Pendampingan guru mengembangkan assesment kompetensi minimum (akm) berorientasi pisa untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran di sekolah dasar wilayah kabupaten bogor. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 5(01), 90–99.
- Hidayat, A. N., Fredy, F., & Purwanti, R. (2021). Pengembangan media powerpoint interaktif berbasis android untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Musamus Journal of Primary Education*, 4(1),

- 38–45.
- Mumtahana, A., Roesminingsih, M. V., & Suyanto, T. (2020). Development of learning content in computer based media with articulate storyline to improve civic learning outcomes in third grade elementary school students. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(2), 777–784. www.ijisrt.com777
- Novferma, N., Sabil, H., Syafmen, W., Frianto, A., & Romundza, F. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbentuk game edukatif berbasis android bagi guru smpn 7 muaro jambi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Putri, R. F., Yulinda, R., & Laili, N. (2022). Pendampingan guru melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi articulate storyline. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(1), 46–53.
- 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), 4, 1–8.
- Sindu, I. G. P., Jayanta, I. N. L., & Dewi, K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan articulate storyline untuk guru-guru di smkn 1 sukasada. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 267–273.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65.