



## Pendampingan Bagi Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Articulate Storyline-3

Desy Safitri<sup>1\*</sup>, Sujarwo<sup>2</sup>, Nurzengky Ibrahim<sup>3</sup>,  
Iqbal Pratama<sup>4</sup>

<sup>12</sup>Universitas Negeri Jakarta (Prodi Pendidikan IPS, Jakarta, Indonesia)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Jakarta (Prodi Pendidikan Sejarah, Jakarta, Indonesia)

<sup>4</sup>Universitas Pendidikan Indonesia (Prodi Pendidikan IPS, Bandung, Indonesia)

\*Korespondensi: (desysafitri@unj.ac.id)

Tanggal diterima:  
15 April 2026

Tanggal Publikasi:  
15 Mei 2026

Volume: 10

Nomor : 1

Bulan : Mei

DOI

<https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%0vi%0i.6652>

### Abstrak

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif. Articulate storyline-3 merupakan salah satu perangkat lunak pengembangan e-learning yang memungkinkan pembuatan konten pembelajaran berbasis multimedia, namun pemanfaatannya di kalangan guru masih sangat terbatas akibat minimnya pelatihan dan pendampingan yang memadai. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pendampingan kepada kelompok guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline-3, sehingga guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Kegiatan pendampingan dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang meliputi sosialisasi, pelatihan praktik langsung, dan pendampingan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Metode yang digunakan mencakup ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif, demonstrasi, simulasi, dan pengisian kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan dalam pengetahuan, pemahaman dan keterampilan guru terhadap penggunaan articulate storyline-3, yang tercermin dari kemampuan kelompok guru dalam menghasilkan produk media pembelajaran articulate storyline-3, berupa slide presentasi dinamis, kuis berbasis skor, dan skenario pembelajaran bercabang. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong transformasi praktik mengajar guru menuju pembelajaran yang lebih inovatif, serta menjadi model pendampingan yang dapat direplikasi pada komunitas guru yang lebih luas.

**Kata kunci:** Media pembelajaran; interaktif; articulate storyline-3

### Abstract

*This initiative was prompted by the low level of teachers' proficiency in utilizing digital technology to develop innovative interactive learning materials. Articulate Storyline 3 is an e-learning development software that enables the creation of multimedia-based learning content; however, its use among teachers remains very limited due to a lack of adequate training and guidance. The objective of this activity is to provide guidance to groups of teachers in designing and developing interactive learning media using Articulate Storyline 3, so that teachers are able to create learning experiences that are more engaging, effective, and aligned with students' needs in the digital age. The mentoring activity was carried out through a series of stages, including orientation, hands-on training, and guidance during the learning media creation process. The methods used included varied lectures, question-and-answer sessions, interactive discussions, demonstrations, simulations, and questionnaire completion. The results of the activity showed an increase in teachers' knowledge, understanding, and skills regarding the use of Articulate Storyline 3, as reflected in the group's ability to produce Articulate Storyline 3 educational media products, such as dynamic presentation slides, score-based quizzes, and branching learning scenarios. This activity is expected to encourage the transformation of teachers' teaching practices toward more innovative learning. This initiative is expected to encourage teachers to transform their teaching practices toward more innovative learning methods, as well as serve as a mentoring model that can be replicated within the broader teaching community.*

**Keywords:** Educational media; interactive; articulate storyline-3

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan TIK di era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam praktik pembelajaran di sekolah. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Fakta menunjukkan, masih banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Keterbatasan pengetahuan tentang perangkat lunak, pengembangan konten digital, minimnya akses terhadap pelatihan yang relevan, serta kurangnya pendampingan teknis menjadi faktor utama yang menghambat guru dalam berinovasi. Kondisi ini mendorong perlunya upaya sistematis dan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang teknologi pembelajaran. Articulate storyline-3 hadir sebagai salah satu solusi perangkat lunak pengembangan media pembelajaran interaktif yang saat ini banyak digunakan dalam dunia e-learning. Articulate storyline-3 menawarkan berbagai fitur unggulan, seperti kemampuan membuat animasi, simulasi, kuis interaktif, serta skenario pembelajaran bercabang yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan antarmuka yang relatif ramah pengguna, articulate storyline-3 memungkinkan guru untuk mengembangkan konten pembelajaran digital secara mandiri tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang mendalam. Walaupun demikian, penguasaan perangkat lunak ini tetap memerlukan proses belajar yang terstruktur dan terbimbing, sehingga guru dapat memanfaatkan seluruh potensinya secara optimal dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan bagi kelompok guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan articulate storyline-3 menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilaksanakan. Pendampingan ini dirancang secara partisipatif dengan melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapan pengembangan media, mulai dari perencanaan, desain, produksi, hingga evaluasi produk yang dihasilkan. Melalui pendekatan ini, diharapkan guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak, tetapi juga mengembangkan pola pikir inovatif dalam merancang pengalaman belajar yang *student centered*, selain itu kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan mendorong terciptanya ekosistem pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Articulate storyline-3 merupakan alat pengembangan multimedia pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan berbagai jenis konten, seperti: teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk laptop, tablet, dan ponsel pintar. Fleksibilitas akses lintas perangkat menjadikan articulate storyline-3 relevan dengan kebutuhan pembelajaran digital saat ini serta mendukung pembelajaran mandiri dan berbasis teknologi (Naat, 2024). Penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis articulate storyline-3 memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi, serta melaporkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh respons sangat positif dari siswa, dengan tingkat respons sebesar 95,71% pada uji coba kelompok kecil dan 95% pada uji coba kelompok besar, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan skor rata-rata 93,33 (Masniladevi, 2025). Kepraktisan media ini juga dinilai sangat baik oleh guru (87,5%) dan siswa (91,67%), yang menunjukkan kemudahan penggunaan serta kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Articulate storyline-3 terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran mandiri melalui interaksi langsung siswa dengan konten visual dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar (Ratnaningsih et.al., 2024). Dari aspek pedagogis, media ini banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan

kemampuan komunikasi siswa melalui penyajian soal kontekstual dan video pembelajaran (Aaidati, 2023; Sari, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa articulate storyline-3 tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Articulate storyline-3 menyediakan berbagai fitur, seperti: simulasi, rekaman layar, drag-and-drop, aktivitas klik-dan-ungkap, kuis, dan penilaian berbasis multimedia (Lestarani, 2023), yang memungkinkan guru merancang pembelajaran yang kontekstual dan adaptif. Penelitian (Herdini, 2021; Sari, 2025; HHrmo, 2020; menegaskan tingginya validitas media ini. Dampaknya terhadap hasil belajar juga signifikan (Aaidati, 2023). Namun demikian, keterbatasan kompetensi teknis guru masih menjadi tantangan, sehingga diperlukan pendampingan yang sistematis dan berkelanjutan.

Kegiatan pendampingan ini merupakan bentuk nyata dalam menjawab tantangan peningkatan kompetensi guru di era digital. Urgensi kegiatan ini semakin diperkuat oleh tuntutan kurikulum yang terus berkembang dan kebutuhan siswa yang semakin akrab dengan teknologi, sehingga guru perlu terus beradaptasi dan meningkatkan kapasitasnya dalam menghadirkan pembelajaran yang relevan dan berkualitas. Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak sekadar bersifat pelatihan teknis semata, melainkan merupakan bagian dari upaya transformasi profesionalisme guru secara menyeluruh, yang mencakup dimensi pedagogis, teknologis, dan kreatif dalam satu kesatuan yang terintegrasi.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah terlaksananya kegiatan yang dilakukan secara luring bertempat di Ruang Guru Lantai 1 SMPN 20 Jakarta, yang terdiri dari: ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif, demonstrasi, simulasi, dan pengisian kuesioner. Setiap peserta masing-masing mendapatkan materi dari narasumber yang berasal dari Universitas Negeri Jakarta dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pilihan metode yang digunakan ini dikarenakan lokasi sekolahnya masih berada di Jakarta, dan dilakukan secara luring, hal ini dimaksudkan untuk memperkaya informasi dan khazanah ilmu pengetahuan mengenai pendampingan bagi kelompok guru dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3 untuk kelompok guru di SMPN 20 Jakarta.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara offline. Kegiatan pemberdayaan ini dihadiri oleh 24 orang guru SMPN 20 di DKI Jakarta dan dihadiri oleh 5 orang mahasiswa UNJ

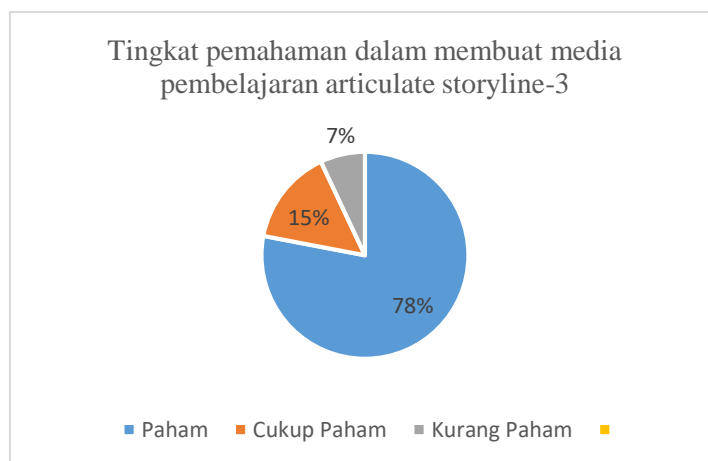
1. Pemberian materi tentang membuat media pembelajaran articulate sotryline-3 dengan luaran pengetahuan kelompok guru meningkat 70% mengenai pembuatan media pembelajaran articulate sotryline-3
2. Pemberian materi tentang membuat media pembelajaran articulate sotryline-3 dengan luaran pemahaman kelompok guru meningkat 70% mengenai pembuatan media pembelajaran articulate sotryline-3
3. Keterampilan membuat media pembelajaran articulate sotryline-3 70% dengan luaran keterampilan kelompok guru meningkat 70% mengenai mengenai pembuatan media pembelajaran articulate sotryline-3
4. Pendampingan dengan luaran berupa: (a)Mengawal berjalannya program kegiatan ini sampai akhir dengan observasi, tanya jawab interaktif, diskusi, demonstrasi, dan pengisian kuesioner (b)Kemampuan menemukan, menganalisis dan memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin muncul dalam menjalankan program kegiatan ini.

Berikut foto-foto kegiatan pendampingan kelompok guru dalam membuat media pembelajaran articulate sotryline-3,





Berikut hasil gambar dari diagram-diagram pencapaian setelah peserta kelompok guru mengikuti kegiatan ini,



Gambar 5. Diagram tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa sebesar 78% dari total yang peserta yang berjumlah 24 menyatakan bahwa mereka telah tahu dan paham akan materi yang telah dipelajari yakni tentang membuat media pembelajaran articulate storyline-3, kemudian sebesar 15% peserta menyertakan bahwa cukup tahu dan paham akan materi yang telah dipelajari, sedangkan sisanya yakni sebesar 7% peserta mengaku kurang tahu dan paham akan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan data tersebut secara umum pengetahuan peserta kegiatan telah ini telah mengalami peningkatan, dari analisis situasi sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan kegiatan ini telah berhasil, dimana peserta yang sebelumnya belum mengetahui menjadi mengetahui dan memahami tentang membuat media pembelajaran articulate storyline-3, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Selain adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta mengenai membuat media pembelajaran articulate storyline-3, target dari kegiatan ini adalah juga untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3. Setelah diberikan pendampingan dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3, peserta diberikan waktu untuk mendemonstrasikan dan mensimulasikan pembuatan media pembelajaran articulate storyline-3 yang dilakukan secara mandiri yang hasilnya dituliskan dan dikumpulkan setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Penilaian dilakukan dengan

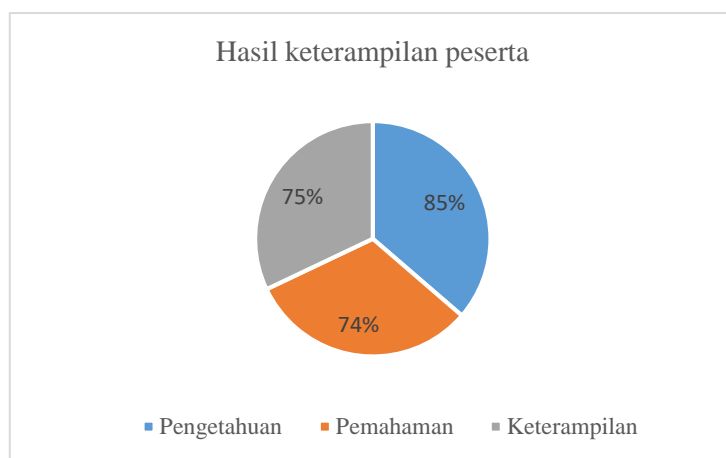
menggunakan rubrik penilaian dengan menggunakan tiga indikator dengan tiga kriteria, yakni sesuai/ baik, kurang sesuai, dan tidak sesuai. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terkait dengan media pembelajaran articulate storyline-3 dapat terlihat seperti pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Penilaian Keterampilan Peserta**

No	Indikator dan Sub Indikator Penilaian	Kriteria		
		Baik/ sesuai	Kurang sesuai	Tidak Sesuai
1.	Aspek Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosep dasar dasar e-learning dan media pembelajaran interaktif</li> <li>• Fungsi dan keunggulan articulate storyline-3 sebagai authoring tool</li> <li>• Komponen antarmuka workspace (slide, timeline, trigger, layer, scene)</li> <li>• Jenis-jenis elemen multimedia yang dapat diintegrasikan</li> <li>• Konsep interaktivitas, trigger, dan branching scenario</li> </ul>	85%	10%	5%
2.	Aspek Pemahaman <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan media konvensional dengan media interaktif berbasis Articulate Storyline-3</li> <li>• Cara kerja trigger, layer, dan timeline dalam membangun interaktivitas</li> <li>• Prinsip desain visual yang efektif dalam media pembelajaran</li> <li>• Alur pengembangan media secara sistematis dari perencanaan hingga publikasi</li> </ul>	74%	18%	8%
3.	Aspek Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengoperasikan antarmuka dan fitur Articulate Storyline-3 secara mandiri</li> <li>• Menyusun storyboard dan struktur scene/slide yang sistematis</li> <li>• Mendesain tampilan visual slide yang menarik dan estetis</li> <li>• Mengintegrasikan elemen multimedia (audio, video, animasi) ke dalam slide</li> <li>• Membangun interaktivitas menggunakan trigger, layer, dan branching scenario</li> </ul>	75%	15%	10%

Berdasarkan tabel di atas merupakan hasil penilaian dari produk yang dihasilkan terkait pembuatan media pembelajaran articulate storyline-3 dapat diketahui bahwa dari dua puluh empat peserta yang mengikuti kegiatan ini, pada aspek pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran articulate storyline-3 adalah sebesar 85% telah mengetahui mengenai membuat media pembelajaran articulate storyline-3, sedangkan sebesar 10% masih kurang sesuai pengetahuan mengenai membuat media pembelajaran articulate storyline-3 dan sisanya sebesar 5% dari peserta masih kurang mengetahui mengenai membuat media pembelajaran articulate storyline-3. Kemudian kriteria berikutnya adalah dilihat dari aspek pemahaman dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3 yaitu: sebesar 74% berada pada

kategori baik dalam aspek pemahaman membuat media pembelajaran articulate storyline-3, sedangkan 18% peserta berada pada kategori kurang dalam pemahaman media pembelajaran articulate storyline-3 dan hanya sebesar 8% dari peserta yang belum sesuai dalam memahami membuat media pembelajaran articulate storyline-3. Pada kriteria aspek keterampilan, sebagian besar peserta telah terampil dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3, yaitu: sebesar 75% dari total peserta terampil dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3, sedangkan sisanya sebesar 15% kurang terampil dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3 dan 10% berada pada kategori tidak terampil dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3. Jika dilihat dari diagram, maka hasil kegiatan ini dapat terlihat sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram hasil ketrampilan peserta

Berdasarkan diagram tersebut jika maka dapat diketahui bahwa lebih dari 75% peserta atau kelompok guru SMPN 20 Jakarta telah mampu memiliki ketrampilan dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3, meskipun masih terdapat beberapa kriteria penilaian yang kurang sesuai. Adapun kriteria yang mendapatkan persentase tertinggi adalah pada aspek pengetahuan, yakni mencapai 85% peserta telah mengetahui pembuatan media pembelajaran articulate storyline-3 dengan baik. Kemudian pada aspek pemahaman media pembelajaran articulate storyline-3 adalah sebesar 74% peserta telah berhasil dengan baik memahami pembuatan media pembelajaran articulate storyline-3. Sedangkan untuk aspek keterampilan membuat media pembelajaran articulate storyline-3 berada pada kriteria paling rendah bila dibandingkan dengan aspek lainnya, yakni hanya sebesar 75% peserta yang berhasil dengan kriteria baik dalam keterampilan membuat media pembelajaran articulate storyline-3, sehingga aspek keterampilan ini menjadi fokus bagi peserta dalam membuat media pembelajaran articulate storyline-3 dikemudian hari.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan PkM ini telah berjalan dengan baik melalui serangkaian kegiatan pendampingan yang terstruktur, para guru berhasil meningkatkan kompetensinya secara, meliputi aspek pengetahuan tentang konsep dasar media pembelajaran interaktif, pemahaman terhadap fitur dan cara kerja articulate storyline-3, serta keterampilan praktis dalam merancang, mengembangkan, dan mempublikasikan media pembelajaran interaktif

secara mandiri. Peningkatan kompetensi tersebut tercermin dari kemampuan peserta dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang memuat elemen multimedia, interaktivitas berbasis trigger dan layer, serta kuis asesmen interaktif yang dapat digunakan langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pendampingan yang bersifat partisipatif dan berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi teknologi pembelajaran guru. Kegiatan pendampingan ini juga memberikan dampak yang lebih luas melampaui sekadar penguasaan teknis perangkat lunak. Kelompok guru tidak hanya memperoleh keterampilan baru, tetapi juga mengalami perubahan paradigma dalam memandang peran teknologi sebagai bagian integral dari praktik mengajar yang inovatif teacher centered.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih kepada LPPM UNJ atas dukungan finansial dan fasilitas yang diberikan dalam penyelenggaraan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Kontribusi tersebut sangat berarti dalam mendukung kelancaran setiap tahapan kegiatan, mulai dari analisis kebutuhan mitra, perancangan program, pelaksanaan pendampingan dan pelatihan, sampai dengan evaluasi dan penilaian hasil kegiatan yang telah dilaksanakan.

### REFERENSI

- Aaidati IF, Qohar A. Development of arcs algebraic interactive learning media on the topic of algebraic forms. In 2023. p. 040025.
- Herdini, Linda R, Fikriah R, Putra TP. Interactive Multimedia Development Using Articulate Storyline Application on Thermochemistry Subject Matter. In: 2021 Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET). IEEE; 2021. p. 331–4.
- HHrmo R, Mistina J, Jurinova J, Kristofiakova L. Software Platform for the Secondary Technical School E-Learning Course. In 2020. p. 855–65.
- Lestarani D, C. Lalang A, Manggi I. Development of Articulate Storyline 3-Based Digital Teaching Materials on the Subject of Atomic Structure and Periodic Elements System for SMA/MA Students in Class X. *Orbital: The Electronic Journal of Chemistry*. 2023 Jul 15.
- Masniladevi, Andika R, Kosandi D. Practicality of the articulate storyline 3 in mathematics learning in elementary schools. In 2025. p. 120014.
- Naat JN, Neolaka YAB, Lawa Y, Prh RM, Kase ZR, et al. Histamine adsorption from aqueous solution using silica-based SiO<sub>2</sub>@BSA adsorbent from natural sand: adsorption parameters, kinetic models, isotherms, and thermodynamics. *Iran J Chem Chem Eng*. 2024.
- Ratnaningsih N, Husain SKS, Patmawati H, Sukirwan S, Hidayat E, et al. Articulate Storyline 3 based interactive media to explore mathematical communication ability: development and implementation. *J Eng Sci Technol*. 2024; (in press).
- Sari MR, Qohar A. Development of mathematics learning media based on articulate storyline 3 on cube materials. In 2023. p. 040024.
- Sari IR, Agustina L, Nurcahyanto G, Subangun. Learning outcomes of biology through articulate e-storyline in senior high schools. In 2025. p. 020109.