



Pelatihan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif di SMP MUTU Menggunakan *Articulate Storyline*

¹Guntur Nurcahyanto, ¹Djumadi, ¹Hariyatmi, ¹Putri Agustina, ¹Yasir Sidiq, ¹Annur Indra Kusumadani, ¹Mazwar Ismiyanto, ²Arum Dyah Ripdiyanti

¹Biology Education Department, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kartasura, Sukoharjo, Central Java, Indonesia, 57162

²SMP Muhammadiyah 7 Colomadu, Karanganyar, Central Java Indonesia, 57178

*Corresponding Author e-mail: djumadi@ums.ac.id

Received: Januari 2023; Revised: Januari 2023; Published: Februari 2023

Abstrak: SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu (SMP MUTU) mencanangkan program unggulan berupa pembelajaran berbasis teknologi informasi. Namun, keterampilan guru dalam hal mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Information Communication and Technology* (ICT) masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* versi 3.12. Kegiatan ini meliputi empat tahapan umum, yaitu (1) sosialisasi dan persiapan, (2) penyiapan modul pelatihan, (3) pelaksanaan, dan (4) evaluasi dan monitoring. Empat tahap tersebut dilaksanakan secara tatap muka dan virtual dan diikuti oleh 12 guru SMP MUTU. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai penguasaan materi pelatihan oleh guru berkisar antar 67,85 sampai dengan 100. Sedangkan kategori nilai individu guru tentang penguasaan materi pelatihan adalah baik dengan jumlah 3 orang dan sangat baik dengan jumlah 9 orang. Pada akhir kegiatan, lebih dari 83% guru merespon kegiatan ini dengan sangat baik dalam hal peningkatan kualitas multimedia pembelajaran interaktif. Pelatihan meningkatkan kemampuan guru di SMP MUTU dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis ICT.

Kata Kunci: Multimedia pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, ICT

Training on Development of Interactive Learning Multimedia at SMP MUTU Using Articulate Storyline

Abstract: Teachers' skills at SMP Muhammadiyah 7 Colomadu (SMP MUTU) in developing technology-based interactive learning multimedia need to be improved. This program aims to provide a training to the teachers of SMP MUTU in developing interactive learning multimedia. Interactive multimedia was developed using the *Articulate Storyline* application version 3.12. This program includes four general stages, namely (1) socialization of activities, (2) preparation of training modules, (3) implementation, and (4) evaluation. The four stages were carried out by face-to-face and virtual methods. The results of the evaluation showed that the value of mastery of training materials by teachers ranged from 67.85 to 100 scores. In addition, three teachers belong to the category of good and nine teachers belong to the category of excellent in terms of mastery of training materials. Also, more than 83% of teachers responded very well to this program in terms of improving the quality of interactive learning multimedia. In summary, this program can provide significant understanding and experience to teachers at SMP MUTU in developing interactive learning multimedia.

Keywords: Interactive learning multimedia; *Articulate Storyline*; ICT

How to Cite: Nurcahyanto, G., Djumadi, D., Hariyatmi, H., Agustina, P., Sidiq, Y., Kusumadani, A. I., Ismiyanto, M., & Ripdiyanti, A. D. (2023). Pelatihan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif di SMP Mutu Menggunakan *Articulate Storyline*. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(1), 102–114. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i1.1052>



PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 7 (SMP MUTU) Program Unggulan Colomadu Karanganyar merupakan Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) di bidang pendidikan. SMP MUTU memiliki Visi “Terwujudnya insan berwawasan global berkarakter serta berakhlakul karimah untuk terciptanya sekolah unggul dan bermartabat”. Salah indikator berwawasan global adalah penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa. Melalui penguasaan teknologi informasi yang unggul, wawasan dari dunia global akan mudah didapatkan (Hussain & Safdar, 2008). Selain itu, pemanfaatan informasi teknologi dalam pembelajaran akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan (Ghavifekr & Rosdy, 2015). SMP MUTU berusaha memfasilitasi guru dan siswa dalam mengembangkan pembelajaran berbasis informasi teknologi. Menurut hasil wawancara, SMP MUTU telah memiliki laboratorium dengan 20 unit komputer dan jaringan internet yang memadai. Namun, kemampuan guru dalam memnafaatkan fasilitas yang tersedia perlu diberdayakan.

Pada sisi lain, penguasaan teknologi informasi juga merupakan hal krusial dalam mengembangkan multimedia pembelajaran (Abdulrahaman et al., 2020; Mohd Elmagzoub, 2015). Multimedia berbasis teknologi informasi merupakan media pembelajaran digital yang dapat merupakan kombinasi antara gambar, video, teks, audio, atau animasi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi dalam mengembangkan multimedia pembelajaran perlu dilatihkan kepada guru di SMP MUTU.

Salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran adalah *Articulate Storyline* (Donnellan, 2021). Sebuah kajian melaporkan bahwa *Articulate Storyline* layak digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif (Indasari & Budiyanto, 2019). *Articulate Storyline* telah banyak digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yaitu multimedia digital yang memungkinkan siswa dan guru memodifikasi isi dari multimedia. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* telah banyak dikembangkan di antaranya di sekoilah dasar (Dwqi et al., 2020; Husain & Ibrahim, 2021), sekolah menengah pertama (Hotimah & Muhtadi, 2018; Husna et al., 2022), dan sekolah menengah atas dan kejuruan (Alhadi & Cholikh, 2021; Novita & Harahap, 2020). Selain itu, *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia untuk mendukung berbagai mata pelajaran, di antaranya IPA (Dwqi et al., 2020), Biologi (Hotimah & Muhtadi, 2018), matematika (Ridhwan & Sari, 2022), fisika (Husein et al., 2016; Husna et al., 2022), kimia (Alqadri et al., 2021), dan komputer (Novita & Harahap, 2020). Beberapa laporan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap

keterampilan berfikir kritis siswa dan dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa (Hotimah & Muhtadi, 2018; Husein et al., 2016).

Universitas Muhammadiyah Surakarta melalui Program Studi Pendidikan Biologi melaksanakan pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Program pelatihan ini merupakan salah satu program pengabdian untuk AUM yang disebut P2AD. Selain pelatihan pengembangan multimedia untuk guru, program P2AD juga melatih siswa dalam membuat *ecobrick* sebagai uaha melestarikan lingkungan (Santhyami et al., 2022). Tim pelaksana dari pendidikan biologi telah berhasil mengembangkan multimedia menggunakan software *Articulate Storyline*.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis informasi teknologi. Multimedia interaktif dikembangkan dengan aplikasi *Articulate Storyline* versi 3.12. Multimedia yang telah dikembangkan digunakan untuk mendukung pembelajaran di SMP MUTU. Manfaat dari kegiatan ini adalah menambah pengalaman guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* versi 3.12. Produk luaran hasil kegiatan pelatihan ini berupa multimedia pembelajaran interaktif. Kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan respon guru terhadap kegiatan ini diukur di akhir kegiatan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ICT dilaksanakan dalam empat tahapan kegiatan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap I: sosialisasi dan persiapan

Pada tahap, ini tim pelaksana telah mengunjungi mitra untuk melakukan sosialisasi tentang pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dan mendiskusikan dengan mitra mengenai persiapan pelaksanaan meliputi beberapa hal teknis di antaranya adalah waktu dan jadwal pelaksanaan, personil yang dilibatkan, sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

Tahap II: penyiapan modul pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis ICT dalam peninagkatan literasi digital guru

Pada tahap ini telah dipersiapkan modul pembelajaran pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis ICT. Modul pembelajaran ini digunakan dalam tahap pelatihan bagi guru untuk mempersiapkan pembuatan materi ajar interaktif berbasis ICT dalam meningkatkan literasi digital siswa. Modul terdiri dari 13 bab modul yang dapat digunakan untuk proses pembuatan multimedia ajar interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa.

Tahap III: pelaksanaan pelatihan

Pada tahap ini, tim pelaksana mengadakan pelatihan bagi guru calon pengajar pada mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Pelatihan dilaksanakan selama 13 kali tatap muka pelatihan ditambah 1 kali pertemuan evaluasi dengan durasi 150 menit untuk satu kali tatap muka sehingga total jam pelajaran adalah 14 x 150 menit untuk satu semester. Jumlah peserta adalah 5-10 guru.

Tahap IV: evaluasi dan monitoring

Untuk mengetahui capaian pembelajaran pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis ICT, diakhir pelatihan akan dilakukan evaluasi. Setelah pelaksanaan pengabdian selesai, tim pelaksana masih akan melakukan monitoring dan pendampingan ke mitra selama kurang lebih 6 bulan (satu semester). Monitoring dilakukan untuk mengetahui apakah guru-guru mata pelajaran yang telah membuat multimedia pembelajaran Interaktif berbasis ICT yang dilaksanakan di sekolah berjalan dengan lancar. Selain itu juga tim pelaksana akan melakukan pendampingan pada mitra dalam membantu *update* perangkat lunak atau *tool* dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif yang baru bahkan memungkinkan akan diberikan perangkat lunak atau *tool* yang *user friendly* sehingga tidak terjadi problem atau *error system software* pada saat pembuatan materi ajar interaktif sesuai dengan perkembangan zaman.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan pengabdian masyarakat diawali dengan sosialisasi kegiatan bersama dengan kepala sekolah dan guru SMP MUTU. Secara umum hasil kegiatan dibagi dalam berbagai tahapan berikut ini:

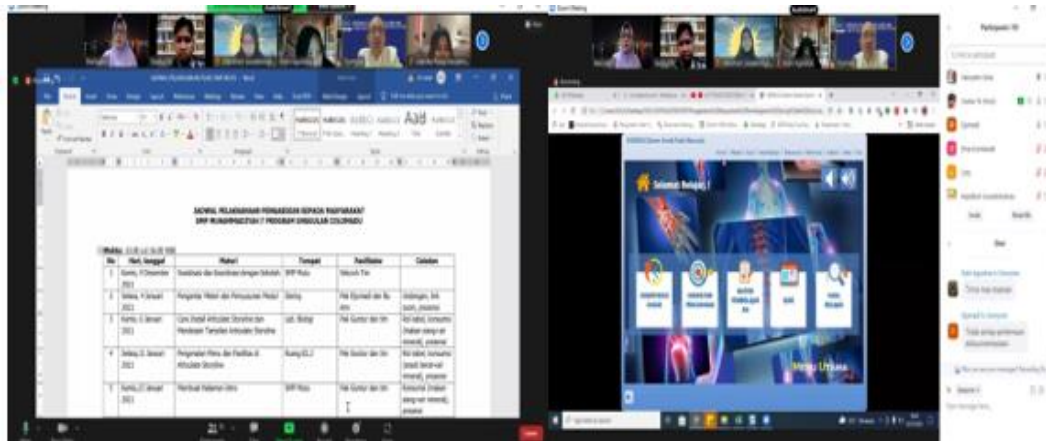
1. Sosialisasi kegiatan pelatihan kepada mitra

Sosialisasi kegiatan telah dilaksanakan Masjid Al Furqan Colomadu. Agenda tersebut meliputi deskripsi kegiatan yang disampaikan oleh tim pengabdian dan mendiskusikan jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat (Gambar 1). Hasil diskusi ini disepakati bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian akan dilaksanakan setiap hari Selasa dan Kamis setiap minggu baik secara virtual ataupun tatap muka.



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan Guru dan Kepala SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu

Setelah disepakati jadwal pelaksanaan pengabdian dengan sekolah, maka dilaksanakan rapat koordinasi tim pengabdian masyarakat secara daring (Gambar 2) untuk membahas teknis pelaksanaan pengabdian masyarakat meliputi jadwal pelaksanaan kegiatan, tim pemateri, dan pembagian tugas tim pengabdian masyarakat.

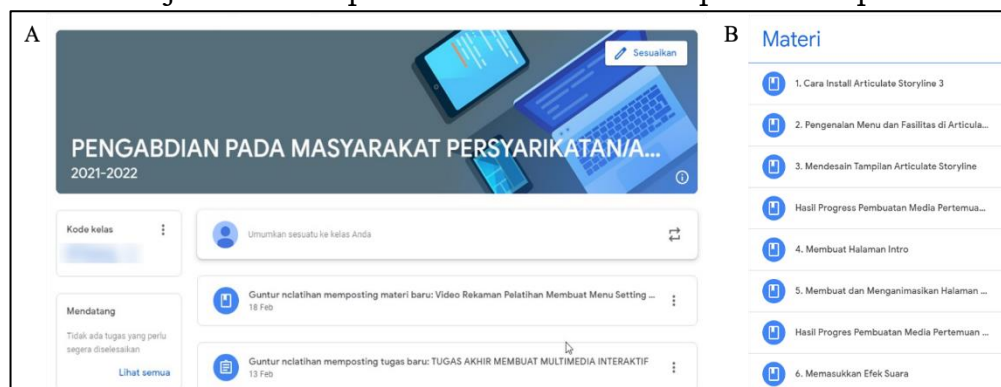


Gambar 2. Rapat Koordinasi Pengabdian Masyarakat

2. Penyiapan modul pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif

Kegiatan pelatihan ini dilengkapi dengan bahan ajar berupa modul yang dikembangkan melalui *Learning Management System* (LMS) dengan platform *google classroom*. Materi disusun dengan tujuan agar guru memiliki sumber belajar yang mudah diakses, mudah dipelajari, dan dapat menjadi panduan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif (Qomariah & Lailiyah, 2019). Modul ini memuat berbagai cara dalam memanfaatkan *Articulate Storyline* untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh guru di SMP MUTU.

Selain itu, dalam kegiatan pelatihan ini, modul dipersiapkan untuk digunakan dalam pembelajaran dengan model pelatihan *blended learning*. Oleh karena itu, pemateri mengunggah materi lengkap di LMS sehingga peserta dapat mengakses di berbagai tempat (Mu'minah & Gaffar, 2020). Gambar 3 menunjukkan tampilan awal dan materi pelatihan pada LMS.



Gambar 3 Tampilan LMS pengabdian masyarakat, (A) tampilan depan LMS sedangkan (B) contoh materi pelatihan.

3. Pelaksanaan kegiatan pelatihan

Kegiatan pertama dilaksanakan secara daring melalui zoom meeting dengan pembicara Dr. Djumadi, M.Biomed dan Dra. Hariyatmi, M.Si dengan judul materi “Penyusunan Modul” (Gambar 4). Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tujuan memberikan pengetahuan awal tentang penyusunan modul sebagai bahan yang akan digunakan dalam menyusun multimedia pembelajaran interaktif. Capaian pembelajaran pada kegiatan ini antara lain: (1) mampu mengidentifikasi komponen-komponen modul sesuai mata pelajaran yang diampu; serta (2) mampu menyusun modul pembelajaran.



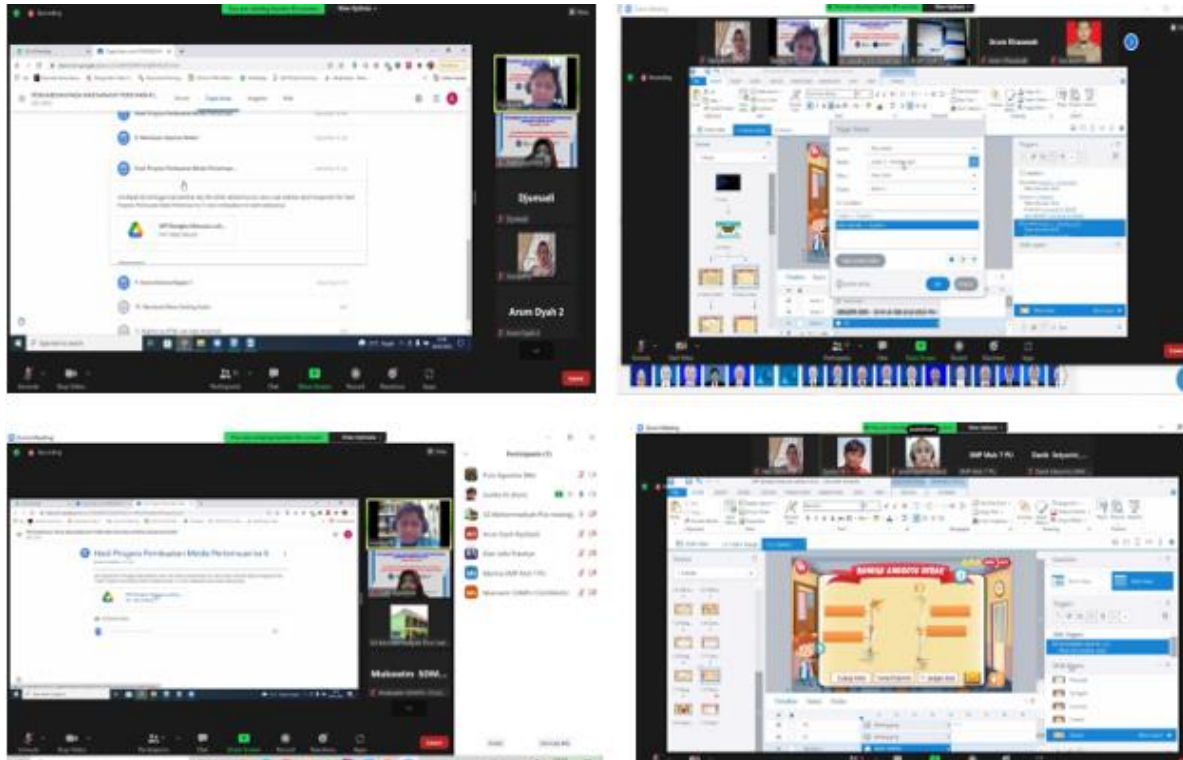
Gambar 4. Dokumentasi Pertemuan Pertama tentang pembuatan modul ajar kepada guru di SMP MUTU

Pertemuan ke-2 sampai dengan ke-5 dilaksanakan secara luring bertempat di Laboratorium Biologi. Kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal dengan pemateri Guntur Nurcahyanto, ST., M.Pd (Gambar 5). Materi yang diberikan pada kegiatan ini antara lain: (1) Cara install *Articulate Storyline* dan mendesain tampilan *Articulate Storyline* ; (2) Pengenalan menu dan fasilitas di *Articulate Storyline* ; (3) Membuat halaman intro; (4) membuat dan menganimasikan halaman home; serta (5) membuat halaman materi.



Gambar 5. Dokumentasi Pertemuan Luring (2-5)

Pertemuan ke-5 sampai dengan ke-10 dilaksanakan secara daring (Gambar 6). Materi yang diberikan di kegiatan ini antara lain: (1) Membuat menu setting audio; (2) Membuat halaman info; (3) Membuat halaman keluar; (4) Game edukasi dan evaluasi; serta (5) Publish ke html dan Apk.



Gambar 6. Dokumentasi Pertemuan Daring

4. Evaluasi dan monitoring kegiatan pelatihan

Pelatihan ini memberikan pengetahuan kepada guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan dalam mengembangkan pembuatan bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membangun semangat pelajar atau peserta didik dalam proses pembelajaran karena mempunyai berbagai menu-menu yang praktis serta beberapa fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Indirawati Leztiyani, 2021; Rianto, 2020).

Materi yang diberikan saat pelatihan dapat diterima dan dipahami dengan sangat baik oleh guru di SMP MUTU. Sebelum dilakukan pelatihan, tim pelaksana melakukan survei awal tentang pemahaman guru dalam hal penggunaan komputer. Sesuai referensi, kegiatan ini dilakukan agar saat pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan baik serta peserta pelatihan dapat mengembangkan materi yang diajarkan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing peserta dengan kreatif dan menarik (Sumintono et al., 2012). Berdasarkan hasil survei dan diskusi hasil pembuatan multimedia setelah pemaparan materi pelatihan, dapat dilihat guru dapat memahami dan dapat mempraktikkan dalam pengembangan penguasaan literasi berbasis teknologi informasi hal ini terbukti peserta mampu menghasilkan produk multimedia

pembelajaran interaktif dengan menggunakan software *Articulate Storyline* 3.12 sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diampu oleh guru di SMP MUTU. Gambar 7 merupakan contoh hasil karya guru dalam membuat multimedia interaktif.



Gambar 7. Tampilan multimedia pembelajaran interaktif produk dari guru. (A) Mata pelajaran Bahasa Inggris, (B) mata pelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan hasil praktik dalam pembuatan multimedia interaktif para guru mampu mengausai materi-ateri yang diberikan seperti: Cara Install Articulate Storyline 3; Pengenalan Menu dan Fasilitas di *Articulate Storyline*; Mendesain Tampilan *Articulate Storyline* ; Membuat Halaman Intro; Membuat dan Menganimasikan Halaman *Home*; Memasukkan Efek Suara; Membuat Halaman Info dan Halaman Keluar; Membuat Halaman Materi; *Game* Edukasi; Membuat Menu *Setting Audio*; dan *Publish* ke HTML dan Cara Upload di Hosting Google Drive dan 00Webhost.

Berdasarkan hasil karya multimedia pembelajaran interaktif berbasis ICT yang dibuat para peserta guru di SMP MUTU, Tim Pengabdian juga membuat penilaian lembar evaluasi dan menilai hasil karya para peserta guru yang telah di buat dan didapat hasil rata-rata SB (Sangat Baik), dan ada tiga orang guru yang mendapat nilai B (Baik). Pelaksanaan evaluasi kegiatan dilakukan setelah proses pelatihan telah dilaksanakan dan pada saat presentasi hasil dan evaluasi hasil karya peserta. Evaluasi kegiatan P2AD ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu Penilaian dari tugas praktik para peserta yang telah dikerjakan dalam membuat multimedia pembelajaran sesuai mapel yang di ampu peserta guru. Hasil produk multimedia dinilai oleh fasilitator dan hal itu bertujuan menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan dan diberikan oleh tim pengabdian. Selain itu, secara proses pelatihan juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta guru. Di akhir kegiatan Tim pengabdian melakukan refleksi dan menjaring data tentang kebermaknaan program pelatihan pada para peserta guru dan

peserta menyampaikan presentasi hasil produk multimediana. Tabel 1 menunjukkan hasil Evaluasi Produk Multimedia Interaktif.

Tabel 1. Penguasaan materi oleh guru tentang pemanfaatan Articulate Storyline untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Kategorisasi nilai adalah 0 – 25: Kurang (K); 26 – 50: Cukup (C); 51– 74. : Baik (B); 75 – 100 : Sangat Baik (SB).

No.	Materi	Rata-rata nilai guru
1	Cara Install Articulate Storyline 3	100
2	Pengenalan Menu dan Fasilitas di <i>Articulate Storyline</i>	100
3	Mendesain Tampilan <i>Articulate Storyline</i>	72,92
4	Membuat Halaman Intro	93,75
5	Membuat dan Menganimasikan Halaman Home	91,67
6	Memasukkan Efek Suara	91,67
7	Membuat Halaman Info dan Halaman Keluar	89,58
8	Membuat Halaman Materi	89,58
9	Game Edukasi	86,36
10	Membuat Menu Setting Audio	87,50
11	Publish ke HTML dan Cara Upload di Hosting Google Drive dan 00Webhost	68,75

Tabel 1 menunjukkan hasil evaluasi tentang pemahaman guru terhadap materi pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Rata-rata nilai guru pada Tabel 1 menunjukkan rata-rata nilai pada setiap materi yang disampaikan. Sedangkan nilai rata-rata dan kategori setiap guru disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. kategori pemahaman guru tentang pemanfaatan Articulate Storyline untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Kategorisasi nilai adalah 0 – 25: Kurang (K); 26 – 50 : Cukup (C); 51– 74. : Baik (B); 75 – 100 : Sangat Baik (SB)

No	Peserta	Nilai rata-rata	Kategori
1	Guru 1	75,00	B
2	Guru 2	97,73	SB
3	Guru 3	88,64	SB
4	Guru 4	88,64	SB
5	Guru 5	77,27	SB
6	Guru 6	90,91	SB
7	Guru 7	97,73	SB
8	Guru 8	95,45	SB
9	Guru 9	88,64	SB
10	Guru 10	97,50	SB
11	Guru 11	88,64	SB
12	Guru 12	75,00	B

Teknik evaluasi dilakukan dengan cara melakukan penilaian produk, yaitu melihat bagaimana ketercapaian materi dan kualitas hasil karya peserta guru. Selain itu fasilitator melakukan survei melalui angket dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan baik yang dilaksanakan secara luar tatap muka ataupun virtual untuk mengetahui tanggapan peserta tentang pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan multimedia interaktif dengan memanfaatkan program

Articulate Storyline 3.12 yang telah dilaksanakan. Salah satu hasil survei menunjukkan bahwa 83,3% peserta menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran interaktif. Tabel 3 menyajikan hasil survei evaluasi respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Tabel 3. Instrumen Evaluasi Respon Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan; kriteria; Sangat Baik (SB); Baik (B); Sedang (S); Kurang Baik (KB); dan Tidak Baik (TB).

No.	Pernyataan Peserta	Prosentase Kriteria (%)				
		SB	B	S	KB	TB
1.	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan	75	25	0	0	0
2.	Materi dan file pendukung pelatihan yang diberikan ke peserta	75	25	0	0	0
3.	Pelaksanaan kegiatan bagi peningkatan kualitas multimedia pembelajaran interaktif	83,3	16,7	0	0	0
4.	Pengetahuan tentang penggunaan program <i>Articulate Storyline</i> 3.12	16,7	75	8,3	0	0
5.	Pengetahuan tentang proses pembuatan multimedia pembelajaran dengan program <i>Articulate Storyline</i> 3.12	25	66,7	8,3	0	0
6.	Hasil karya yang dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan	16,7	66,7	16,7	0	0

Hasil survei pada Tabel 3 menunjukkan bahwa para peserta guru dapat memperoleh manfaat dari kegiatan pelatihan ini yang dapat meningkatkan literasi berbasis teknologi informasi dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif yang menarik dan atraktif dengan menggunakan program *Articulate Storyline* 3.12. Selain itu, para guru diharapkan mampu membuat multimedia sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru dengan mudah. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Nurrahmah et al., (2021) yang menyatakan bahwa aplikasi *Articulate Storyline* sangat mudah digunakan oleh guru-guru dalam menyusun materi pembelajaran.

Kegiatan pelatihan ini telah terlaksana dengan sangat baik karena berbagai faktor yaitu: Komunikasi antar anggota tim pelaksana berlangsung sangat lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pelaksana mulai dari proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan evaluasi dan monitoring, serta refleksi ke pada peserta guru dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu serta tanggungjawab. Peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru sekolah di SMP MUTU sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan dari awal pelaksanaan hingga akhir kegiatan. Begitu juga saat para peserta diberi penugasan yaitu para peserta guru tersebut diminta untuk membuat sendiri multimedia pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan menggunakan software *Articulate Storyline* 3.12, pada saat pelaksanaan pun peserta sangat bersemangat untuk mempraktikkan dan bertanya jika

mengalami kesulitan-kesulitan dalam mempraktikkan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada guru SMP MUTU. Produk berupa multimedia pembelajaran interaktif telah dikembangkan. Pemahaman guru tentang *Articulate Storyline* dan penggunaannya sangat baik. Mayoritas guru merespon kegiatan ini dengan sangat baik.

REKOMENDASI

Pelatihan pengembangan multimedia menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* akan lebih baik jika dilakukan secara berkala

ACKNOWLEDGMENT

Kegiatan ini didukung penuh oleh Universitas Muhammadiyah Surakarta melalui program Pengabdian Masyarakat Persyarikatan/AUM/desa binaan.

REFERENCES

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11, 126–132.
- Alqadri, S. N. Z., Iriani, R., & Hamid, A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Dengan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually Dan Repetition (AIR) Pada Materi Larutan Penyangga. *Journal of Chemistry And Education*, 4(3), 108–115.
- Donnellan, J. (2021). Articulate Storyline 360 [Software Review]. *Call-Ej*, 22(3), 251–260.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175–191. <https://doi.org/10.21890/ijres.23596>
- Hotimah, H., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPA untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Mikroorganisme SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 201–213. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.15047>

- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(3), 221–225.
- Husna, A., Fajar, D. M., Science, N., Study, E., & Java, E. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 on Newton ' s Law Material with a Contextual Approach at the Junior High School Level. *IJIS Edu : Indonesian J. Integr. Sci. Education*, 4(1), 17–26.
- Hussain, I., & Safdar, M. (2008). Role of information technologies in teaching learning process: Perception of the faculty. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 9(2), 46–56.
- Indasari, P. N. &, & Budiyanto, M. (2019). Theoretical Feasibility of Interactive Multimedia Based on Articulate Storyline in Liquid Pressure. *Pendidikan Sains*, 7(2), 14–18.
- Indirawati Leztiyani. (2021). Articulate Storyline ; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Mohd Elmagzoub, B. A. (2015). For effective use of multimedia in education, teachers must develop their own educational multimedia applications. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(4), 62–68.
- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/be.v5i2.2610>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Karim, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407–412. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>
- Qomariah, S., & Lailiyah, S. (2019). *Implementasi Pemanfaatan Google Classroom untuk pembelajaran di Era Revolusi 4.0*. 5.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Ridhwan, & Sari, R. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar*. 05(02), 90–98.
- Santhyami, S., Roziaty, E., Triastuti, T., Rahayu, R., Setyaningsih, E., Suryani, T., Aryani, I., Sari, S. K., Tias, E. P. A. N., Istifarini, F., Adityaradja, B., Andika, M. R., Wicaksono, M. G., & Ripdiyanti, A. D. (2022). Pemberdayaan Siswa SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu Karanganyar Dalam Program Pilih Pilah dan

- Pulih Sampah. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(2), 229–240.
<https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i2.664>
- Sumintono, B., Wibowo, S. A., Mislan, N., & Tiawa, D. H. (2012). Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pengajaran: Survei Pada Guru-Guru Sains Smp Di Indonesia. *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 17(1), 122.
<https://doi.org/10.18269/jpmipa.v17i1.251>