

## Peningkatan Pemanfaatan Internet dan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pembelajaran Tematik Terpadu pada Masa Covid-19

Nur Azmi Alwi<sup>1</sup>, Irwandi<sup>2</sup>, Ika Parma Dewi<sup>3</sup>,  
Yosi Fimala<sup>4</sup> <sup>1,3,4</sup>Universitas Negeri Padang  
<sup>2</sup>IAIN Bukittinggi

E-mail: [nurazmi\\_alwi@fip.unp.ac.id](mailto:nurazmi_alwi@fip.unp.ac.id) [irwandimalin@gmail.com](mailto:irwandimalin@gmail.com),  
[ikha\\_parma01@yahoo.co.id](mailto:ikha_parma01@yahoo.co.id) [yosifimala@gmail.com](mailto:yosifimala@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan kegiatan yang ingin dicapai adalah: meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan Guruguru KKG SDIT IPHI kota Payakumbuh dalam memahami dan membuat perangkat pembelajaran dan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, dapat meningkat motivasi dan hasil belajar siswa SDIT IPHI kota Payakumbuh. Kegiatan PKM yang dilaksanakan di SDIT IPHI kota Payakumbuh dengan jumlah peserta 44 orang Guru-guru KKG SDIT IPHI kota Payakumbuh. Kegiatan pelatihan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dilaksanakan selama 4 Kali Pertemuan yaitu tanggal 23-24 Juli 2021 secara luring/tatap muka dan Tanggal 4 dan 5 September 2021 secara daring dengan flatfrom ZOOM. Hasil yang diperoleh melalui kegiatan PKM ini dapat dikemukakan sebagai berikut: *Pertama*, peserta pelatihan 85 % bisa mencari video, materi, gambar, audio dan jurnal pendidikan (teori dan praktek). *Kedua*, peserta dapat menggunakan aplikasi yang sudah diberikan yaitu Powton dan Articulate Storyline, bisa merancang dan mendesain media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang mereka ampu.

**Kata kunci:** *Pelatihan, Guru-guru, Media Multimedia Interaktif, Articulate Storyline*

### Abstract

The objectives of the activities to be achieved are: increasing the knowledge, understanding, and skills of KKG SDIT IPHI teachers in Payakumbuh City in understanding and making learning tools and Articulate StorylineBased Interactive Multimedia Media so as to increase knowledge, increase motivation and student learning outcomes of SDIT IPHI city Payakumbuh. The PKM activity was carried out at SDIT IPHI Payakumbuh City with 44 participants. The Community Partnership Program (PKM) training activity was carried out for 4 meetings, namely on 23-24 July 2021 offline/face to face and on 4 and 5 September 2021 online with flatfrom ZOOM. The results obtained through this PKM activity can be stated as follows: First, 85% of training participants can search for videos, materials, pictures, audio and educational journals (theory and practice). Second, participants can use the applications that have been provided, namely Powton and Articulate Storyline, can design and design learning media based on the subjects they are capable of.

**Key Word:** *Training, Teachers, Interactive Multimedia Media, Articulate Storyline*

### PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan teknologi data serta komunikasi ataupun yang diketahui dengan sebutan Information and Communication Technology( ICT) sudah memasuki

bermacam bidang kehidupan tidak terkecuali bidang pembelajaran serta pengajaran (Hartanto, 2002; Ali, 2004). Dengan terdapatnya ICT proses belajar bisa digunakan kapan saja tanpa terikat ruang serta waktu. Pesatnya pemakaian internet di Indonesia disebabkan lewat internet bisa diperoleh kemudahan buat mendapatkan data, komunikasi, dan hiburan. Demikian juga untuk Guru serta Siswa, internet sepatutnya menolong dalam mendapatkan data yang berhubungan dengan modul pendidikan. Guru bisa mendapatkan bermacam data serta pertumbuhan terbaru yang hendak menolong mereka dalam mengantarkan modul pelajaran di kelas, baik itu berbentuk berita, foto, audio, ataupun video.

Menurut Rosenberg (dalam Surya, 2006) ada 5 perpindahan dalam proses pendidikan dengan berkembangnya pemakaian teknologi data ialah, dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas ke di mana serta kapan saja, dari kertas ke "online" ataupun saluran, dari sarana nyata ke sarana jaringan kerja, dari waktu siklus ke waktu nyata. Demikian pula bagi Suradijono (2004) dari studi-studi yang terdapat, pendidikan berbasis pc (courseware) apabila terbuat dengan baik teruji bisa tingkatkan proses belajar pada diri seorang. Pendidikan berbantuan pc sudah bisa membagikan nuansa yang berbeda dalam pendidikan dalam rangka tingkatkan prestasi belajar serta motivasi (Jauhari, 2009).

Pemakaian media pc serta internet dalam dunia pembelajaran di Indonesia khususnya di perkotaan telah dipergunakan, namun penggunaannya belum optimal. Perihal ini diakibatkan sebab keterbatasan fasilitas serta prasarannya dan sumber energi manusianya yang masih kurang. Namun pada biasanya sekolah-sekolah yang terdapat dipertanian sudah memiliki fitur pc, minimal dibagian administrasinya. Pemakaian pc tersebut digunakan buat pengetikan surat-menyurat, soal tes serta hiburan. serta pula sarana wafi masing-masing sekolah.

Di sisi lain pertumbuhan internet yang demikian pesat, sudah mengganti metode hidup serta metode belajar siswa. Belajar tidak cuma lewat guru serta novel, namun bisa pula lewat internet. Belajar dengan metode yang terakhir ini mempunyai kelebihan sebab tidak terikat kepada ruang serta waktu, Belajar bisa dicoba dimana saja serta kapan saja. Data bisa diperoleh dengan gampang, mulai dari bahan belajar hingga hiburan. Salah satu aplikasi diinternet yang dikala ini lagi trend merupakan Web. Pertumbuhan dunia internet ditengarai dengan terus menjadi banyaknya jumlah web website, yang menampilkan ketergantungan dunia terhadap world wide website (WWW) lumayan besar. Pemanfaatan web website selaku fasilitas kerja sama bisa digunakan buat berikan peluang pemerataan pengetahuan secara lebih luas dengan bayaran yang relatif lebih murah dibanding mengadakan kelas bimbingan. Suatu web website hendak jadi jembatan antara pengelola sesuatu lembaga pembelajaran ataupun individu-individu serta para stakeholder dan calon pembelajar buat melaksanakan pertukaran data. Mempermudah seluruh pihak buat mengakses bermacam data serta pengetahuan terkini dan melaksanakan dialog terhadap subject tertentu sehingga tingkatkan pengembangan pengetahuan (Pujadi, 2008).

Bersumber pada hasil observasi yang ditemui, regu pelaksana dedikasi menyimpulkan kalau Guru-guru KKG SDIT IPHI kota Payakumbuh yang dilengkapi fasilitas ataupun prasarannya, keahlian guru dalam memakai serta menghasilkan media pendidikan multimedia interaktif masih berkategori kurang, guru-guru yang sekolahnya tercantum jenis pinggiran kota. Perihal yang demikian, terus menjadi jadi tantangan serta kewajiban untuk pengabdian buat mencobakan pemakaian IT dalam pendidikan di Guru-guru KKG SDIT IPHI yang terdapat di Kota Payakumbuh tersebut. Proses pendidikan masih berlangsung secara konvensional, dimana kegiatan menulis lebih dominan. Cuma sebagian kecil guru yang memakai media dalam pendidikan, itupun umumnya berbentuk powerpoint. Oleh karena itu untuk meningkakan pengetahuan serta uraian dan keahlian Guru-guru KKG SDIT IPHI dalam bidang computer serta internet pada masa pandemic covid-19, paling utama pembuatan

media pembelajaran dan buat mahir memakai perlengkapan IT dalam proses pendidikan, supaya tidak cuma hanya mengajar namun membelajarkan siswa supaya termotivasi buat belajar, maka bisa dicoba dengan cara pemakaian media pendidikan multimedia interaktif dengan software Articulate storyline. Articulate storyline ini ialah salah satu multimedia authoring tools yang digunakan buat membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berbentuk bacaan, foto, grafik, suara, video apalagi animasi serta simulasi. Hasil publikasi Articulate Storyline berbentuk media berbasis website( html5) ataupun application file(. exe) yang bisa dijalankan pada bermacam fitur semacam laptop, tablet serta smartphone. Oleh sebab itu, perlunya terdapatnya pelatihan pembuatan media pembelajaran supaya bisa dimanfaatkan guru- guru dalam mengajar pada masa pandemic covid- 19 yang sudah mempunyai sarana koneksi internet mencukupi.

## IMETODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah Pendampingan. Pelatihan diselenggarakan dengan ceramah, tanya jawab, dan praktik.

### 1. Ceramah dan Tanya Jawab

Metode ini bertujuan untuk menyampaikan rangkaian teori Perangkat Pembelajaran yaitu Silabus,RPP, Bahan Ajar, Media Pembelajaran dan e-LKPD, tentang pengertian dan perkembangan internet dan *Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline*.

### 2. Praktik

Pada sesi ini, peserta pelatihan akan dibimbing dalam menyiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran, pengambilan informasi pada internet dan proses pengembangan *Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline*.

Untuk mencapai tujuan dan manfaat kegiatan pelatihan ini, maka metode penerapan Program Kemitraan Masyarakat yang digunakan dalam kegiatan ini adalah:

- a) Metode ceramah dengan media *power point*. Metode ini digunakan untuk meningkatkan pengetahuan para guru tentang menyusun perangkat pembelajaran, pengambilan informasi pada internet dan proses pengembangan *Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline*. Pada metode ini instruktur akan memberikan ceramah dan materi kepada para guru tentang fitur internet yang biasa dimanfaatkan untuk pembelajaran dan *Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline*.
- b) Metode diskusi dan Tanya jawab, untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang Perangkat Pembelajaran, pemanfaatan internet dalam pembelajaran dan praktek pembuatan *Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline*. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan motivasi supaya guru dapat menumbuhkan sifat kreatif dalam bentuk diskusi. Pemateri yang diundang pada kegiatan ini adalah instruktur yang berpengalaman memanfaatkan internet untuk pembelajaran yaitu dosen-dosen UNP.

Metode simulasi untuk memantapkan pengetahuan serta pemahaman guru tentang Perangkat Pembelajaran, pemanfaatan internet dalam pembelajaran dan praktek pembuatan *Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM yang dilaksanakan Dosen UNP dengan judul “ *Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Guru-guru KKG SDIT IPHI kota Payakumbuh pada masa covid-19* “ telah dilaksanakan di SDIT IPHI kota Payakumbuh dengan jumlah peserta 44 orang Guru-guru KKG SDIT IPHI kota Payakumbuh. Kegiatan pelatihan Program Kemitraan

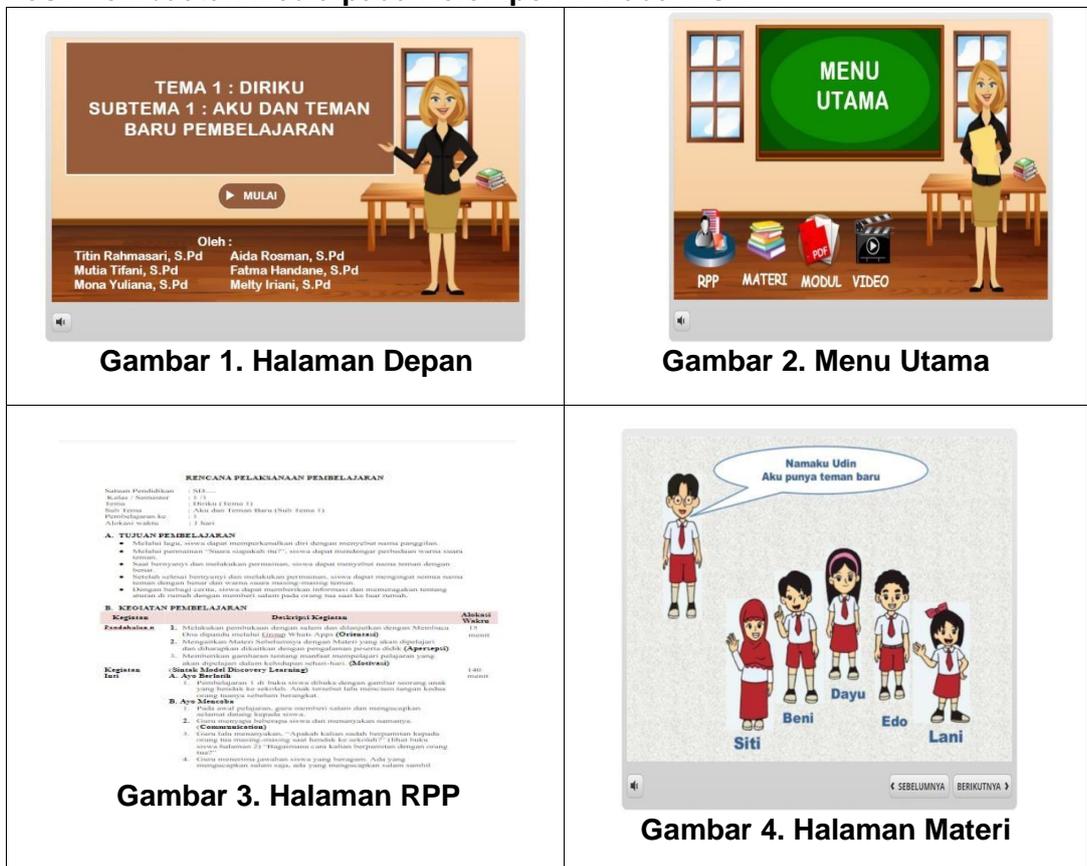
Masyarakat (PKM) dilaksanakan selama 4 Kali Pertemuan yaitu tanggal 23-24 Juli 2021 secara luring/tatap muka dan akhir 4 dan 5 September 2021 secara daring dengan flatfrom ZOOM. Hasil yang dicapai pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan perangkat pembelajaran (silabus,RPP, Bahan ajar, E-LKPD ) pemanfaatan internet dalam pembelajaran dan praktek pembuatan *Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline*. Kegiatan pengabdian ini lebih banyak praktik langsung daripada ceramah. Ceramah hanya digunakan sebagai pengantar awal pelatihan dan pemaparan umum tentang pustaka untuk pembelajaran SD. Hasil yang diperoleh melalui kegiatan PKM ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

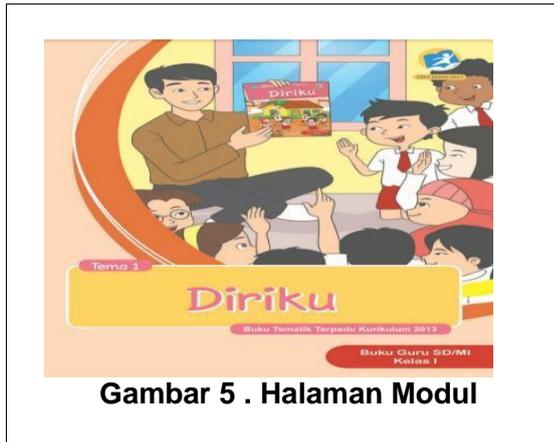
*Pertama*, peserta pelatihan 85% bisa mencari video, materi, gambar, audio dan jurnal pendidikan (teori dan praktek)

*Kedua*, peserta dapat menggunakan aplikasi yang sudah diberikan yaitu Powton dan Articulate Storyline, bisa merancang dan mendesain media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang mereka ampu.

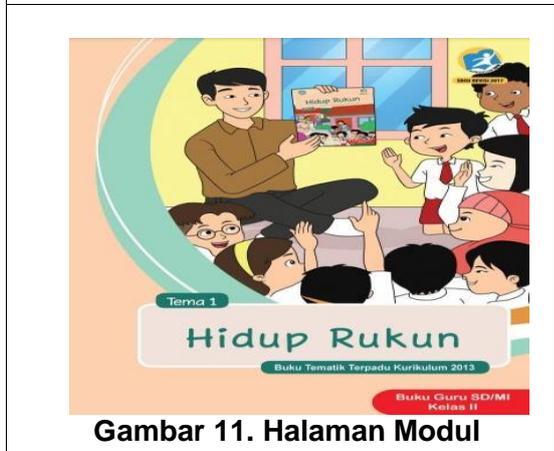
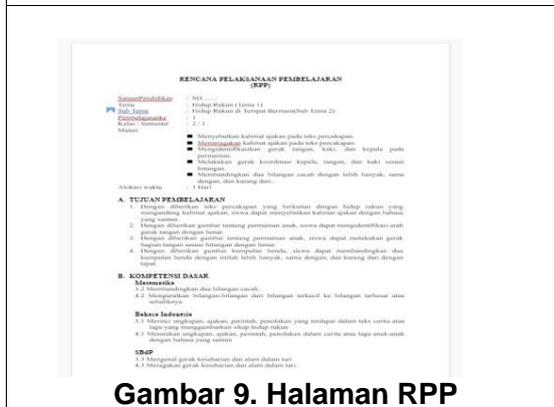
*Contoh tampilan media yang peserta desain dengan software Powton dan Articulate Storyline yaitu:*

### 1. Hasil Pembuatan Media pada Kelompok 1 Pada Kls 1





## 2. Hasil Pembuatan Media pada Kelompok 2 Pada Kls 2



### 3. Hasil Pembuatan Media pada Kelompok 5 Pada Kls 5



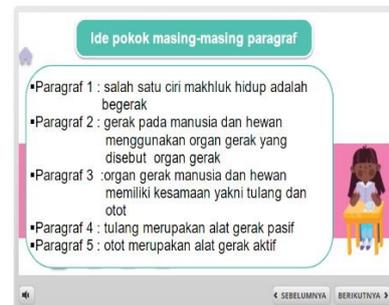
Gambar 13. Halaman Depan



Gambar 14. Menu Utama



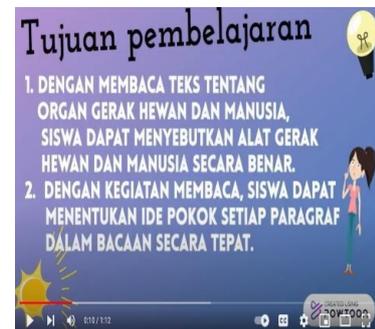
Gambar 15. Halaman RPP



Gambar 16. Halaman Materi



Gambar 17. Halaman Modul



Gambar 18. Video

### 4. Hasil Pembuatan Media pada Kelompok 6 Pada Kls 6



Gambar 19. Halaman Depan



Gambar 20. Menu Utama

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN SE PAYAKUMBUH  
Kelas / Semester : VI (enam) / 1  
Tema 5 : Wirausaha  
Sub Tema 1 : Kerja Keras Berbuah Kesuksesan  
Pembelajaran : 1  
Materi Pokok :  
1. IP 3 (model dan peranan Indonesia dibidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci)  
2. IP 4 (model dan peranan Indonesia dibidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci)  
3. IP 5 (model dan peranan Indonesia dibidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari / Tgl Pelaksanaan : Selasa / 9 November 2021

**I. KOMPETENSI DASAR (KD)**

IPS	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	3.2 Mengenalisi peran, peranan Indonesia dalam pembangunan di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, pertahanan, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	3.2.1 Mengidentifikasi peran dan peranan Indonesia dibidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.
2	3.3 Menyajikan hasil dan hasil belajar pada dan pembelajaran dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, pertahanan, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.	3.3.1 Menyajikan laporan tentang peran dan peranan Indonesia di bidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.

**IPA**

IPS	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	3.2 Mengenalisi peran, peranan magnet dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Memahami macam-macam magnet.
2	3.3 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Menyajikan hasil observasi tentang macam-macam magnet.

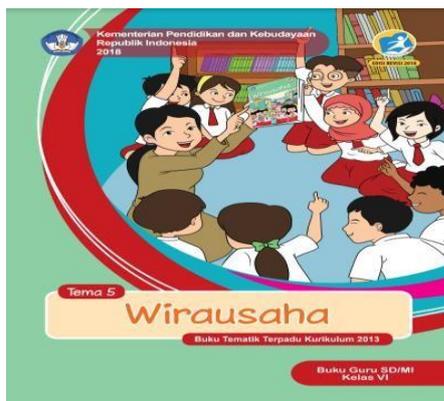
Gambar 21. Halaman RPP

**Arti formulir**

Formulir adalah: secerik kertas yang memiliki ruang untuk diisi.

Formulir digunakan untuk menyampaikan informasi pokok dari satu orang ke orang lain di dalam organisasi atau organisasi lain.

Gambar 22. Halaman Materi



Gambar 23. Halaman Modul



Gambar 24. Video

## SIMPULAN

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya dan selama kegiatan pelatihan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : 1) Guru-guru KKG SDIT IPHI Kota Payakumbuh yang menjadi peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran berhasil membuat 4 media Media Multimedia Interaktif pada software Articulate Storyline dan powton, Pelaksanaan pelatihan telah dapat mencapai tujuan yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari tugas-tugas yang diberikan kepada peserta dapat diselesaikan dengan baik dan peserta pelatihan 85 % bisa mencari video, materi, gambar, audio dan jurnal pendidikan (teori dan praktek).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2004. Pembelajaran Perancangan Sistem Kontrol PID Dengan Software MatLab. *Jurnal Edukasi@Elektro*. Vol 1 No 1, pp 1-9
- Hartanto, A. A. dan Purbo, O. W. 2002. *E-Learning Berbasis PHP dan MySQL : Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem E-Learning*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Jauh dalam Rangka Peningkatan Mutu Pembelajaran. Diselenggarakan oleh Pustekkom Depdiknas, tanggal 12 Desember 2006 di Jakarta
- Jauhari, Jaidan. 2009. *Studi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran MIPA di Indonesia*. Makalah disampaikan Pada Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA di UNY Yogyakarta, tanggal 16 Mei 2009
- Pujadi, T. 2008. *Blog Dan Rss Sebagai Sarana Kolaborasi Untuk Meningkatkan Pemerataan Akses Belajar*. Makalah disampaikan pada International Conference ICT Education UNY Yogyakarta
- Suradijono, S.H.R. 2004, *Pembelajaran Berbasis Web: Suatu Tinjauan dari aspek Kognitif*, Makalah Lokakarya Metode Pembelajaran Berbasis
- Surya, M. (2006). *Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*. Makalah dalam Seminar Pemanfaatan TIK untuk Pendidikan Jarak Web- Departemen Teknik Penerbangan ITB, Bandung, 1 Oktober 2004.