

Pelatihan Perancangan dan Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL untuk Memberdayakan Guru di Sekolah Dasar

Reinita Reinita¹, Atri Waldi^{2*}, Rifda Eliyasni³, Farida S⁴, Ari Suriani⁵, Ahmad Zikri⁶

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Padang

⁶SDN 13 Batang Gasan Kab. Padang Pariaman

*Corresponding author, e-mail: atriwaldi@fis.unp.ac.id.

Abstract

The purpose of this article is to improve the knowledge, understanding and skills of elementary school teachers in Batang Gasan District, Padang Pariaman Regency based on Community Service activities that have been carried out. This program is carried out in the form of training and meetings. Presentation materials include the nature of learning media, interactive multimedia Articulate Storyline 3, with Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach in integrated thematic learning. The method used in the interactive multimedia training of Articulate Storyline 3 is the lecture method, question and answer, assignment and discussion. This program is focused on training in the creation and use of learning media in accordance with the Industrial Revolution Era 4.0, namely media that are in accordance with the times and technological involvement, with the introduction of an understanding of the media can increase teacher motivation for technology-based media users to be able to support creativity and new innovations. for teachers in designing media. This training can improve the skills and professionalism of teachers to design media used in learning practices so that learning messages are conveyed and attract the attention of students.

Keywords: Articulate Storyline 3; Kontekstual Teaching and Learning (CTL); Media; Motivation.

How to Cite: Reinita, R. et al. (2022). Pelatihan Perancangan dan Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL untuk Memberdayakan Guru di Sekolah Dasar di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 441-446.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama kesediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media pembelajaran. Mutu pendidikan akan lebih efektif jika pendidik dan peserta didik bisa lebih baik dalam menjalankan proses pembelajaran, salah satu tugas seorang pendidik yaitu dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pendidik hanya sebagai fasilitator, oleh karena itu guru harus menciptakan keadaan kelas dimana peran peserta didik lebih aktif. Salah satu caranya yaitu dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media dapat memperlancar stimulus respon antar peserta didik dan guru sehingga konsep dan pesan yang dipelajari dapat tersampaikan dengan tepat (Putri & Reinita 2020). Hal ini juga sejalan dengan Program Kampus Mengajar Kemdikbud yang memfokuskan pada kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi peserta didik dalam proses pembelajaran serta kehidupan sehari-hari (Waldi, A, dkk 2022). Selain itu penggunaan teknologi mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Misalnya melalui e-sports (permainan online) jika dikelola dengan baik dapat diinternalisasikan nilai-nilai dalam membentuk karakter baik siswa (Waldi & Irwan; 2018).

Fungsi media pembelajaran menurut Sanaky (2015) adalah Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka, (2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, (3) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret, (4) Memberi kesamaanpersepsi, (5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan

jarak, (6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan (7) memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak terelakkan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang pada awalnya berupa visual gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan perangkat keras berupa komputer, laptop, maupun notebook yang dapat menghasilkan media audio visual. Tidak hanya gambar yang bisa ditampilkan, tetapi juga bisa bervariasi menggunakan video serta visual lainnya. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Software yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Articulate Storyline 3. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008). Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan bisa bertahan pada perangkat elektronik digital.

Perangkat lunak Articulate Storyline memiliki tampilan seperti Microsoft Power Point yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Namun, perangkat lunak ini memiliki fitur-fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh Microsoft Powerpoint, di antaranya yaitu timeline, movie, picture, dan triggers (Kristiningrum, 2018), selain fitur yang beragam, Articulate Storyline 3 juga memiliki beberapa template yang bervariasi. Dengan adanya template tersebut dapat mempermudah dan mempersingkat waktu dalam mendesain pembelajaran. Menurut (Mayub, 2019) Articulate Storyline 3 dapat memudahkan para desainer pembelajaran dalam membuat media pembelajaran baik tingkat pemula maupun yang sudah ahli sejalan dengan hal itu Pratama (Setyaningsih, Rusijono, dan Wahyudi, 2020). Articulate Storyline 3 merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media persentasi atau komunikasi.

Media ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan pendekatan Konstektual (CTL). Menurut Trianto (2008) Pendekatan Kontekstual (CTL) Merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran yang diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa pendidik kurang pemahaman tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya Articulate Storyline 3.

Setelah media dengan Articulate Storyline 3 selesai maka pendidik diiring untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP yang dibuat berdasarkan media yang sudah dirancang dengan Articulate Storyline 3 sehingga diharapkan nantinya pendidik dapat melakukan simulasi sesuai dengan media dan rpp yang sudah dirancangnya untuk melihat ketercapaian pembelajaran dengan media digital Articulate Storyline 3 ini peserta didik diminta untuk mengamati berdasarkan angket yang telah disediakan, dan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik. Di akhir pelaksanaan simulasi menggunakan media Articulate Storyline 3 akan dilakukan tanya jawab dan pengisian angket yang dapat mengamati motivasi belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media Articulate Storyline 3 yang telah didesain dan ditampilkan. RPP yang telah didesain sebelumnya.

Dengan diadakannya pelatihan diharapkan dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik. Pendidik di Sekolah Dasar Di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman diberikan pelatihan dan diharapkan kegiatan ini dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, menambah pengetahuan, skill, dan pengalaman sebagai guru Abad-21 yang berkompotensi TPACK (Technological Pedagogical Content. Knowledge). Articulate Storyline 3 juga memiliki lima kelebihan seperti yang disebutkan oleh Jannah (dalam Mayub, 2019). Kelebihan tersebut antara lain: 1) Media pembelajaran menggunakan articulate storyline bisa dibuat dengan mudah oleh orang yang sudah ahli dan berpengalaman maupun amatiran, 2) Berbagai file dapat di-import dalam format power point, flash, video, audio, gambar, dan yang lainnya, 3) Tampilan articulate storyline dapat berbentuk audio dan visual, 4) Terdapat fitur pembuatan quiz yang dapat digunakan sebagai soal latihan tanpa melakukan import file dari perangkat lunak lain, dan 5) Konten interaktif yang dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 pada muatan materi tematik terpadu. Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru Di Sekolah Dasar Di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman. Dapat diketahui bahwa Perlunya pemahaman tentang kompetensi Guru Abad-21 dan TPACK dan kurangnya kesadaran pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, kurang dalam penggunaan media yang melibatkan teknologi dan merasa kesulitan dalam penggunaan media digital sehingga perlunya dilakukan pelatihan dalam pembuatan media digital.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, maka solusi yang ditawarkan adalah:

Tabel 1. Masalah dan Solusi yang ditawarkan

No	Permasalahan	Solusi yang Ditawarkan
1	Kurang pemahaman pendidik tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya <i>Articulate Storyline 3</i>	Mengadakan pelatihan tentang peran penting media dalam pelaksanaan pembelajaran
2	Kurangnya Kemampuan dalam menggunakan Software yang digunakan dalam pembuatan media animasi	Mengadakan pelatihan tentang cara mendesain media yang menarik contohnya dengan <i>Articulate Storyline 3</i> , melakukan pelatihan langkah-demi langkah sehingga menghasilkan produk media digital yang menunjang pelaksanaan pembelajaran
3	Pentingnya mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran seorang pendidik perlu membuat RPP, Kurangnya pemahaman tentang pentingnya penggunaan pendekatan dalam pembelajaran, sehingga langkah langkah yang dilalui tidak terlihat	Agar kegiatan pembelajaran dalam berlangsung sesuai harapan, maka perlu dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan dari RPP tersebut media yang telah di rancang sedemikian rupa dalam memberikan pengaruh positif terhadap capaian pembelajaran. Perlunya penggunaan pendekatan dalam mendesain media yang menarik contohnya pendekatan konstektusl (CTL) yang ketercapaiannya dapat diamati dengan menggunakan angket
4	Pendidik perlu memperhatikan tingkat motivasi peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran, Keberhasilan pembelajaran dapat tergambar dari besarnya antusiasme peserta didik mengikuti pembelajaran	Keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan dari besarnya ketertarikan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran, karena ketika peserta didik sudah termotivasi mengikuti pelajaran maka tingkat penguasaan konseppun akan lebih mudah.

Metode Pelaksanaan

Permasalahan dan Solusi

Sesuai kesepakatan dengan sekolah mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka menggunakan media digital dan pendekatan dengan kegiatan pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Pelatihan akan dilaksanakan dengan dua tahap yaitu teori dan praktek atau penerapannya yang berupa contoh-contoh kegiatan sehingga dapat mendesain media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Kerjasama sekolah mitra dan peran aktifnya dalam kegiatan pelatihan sangat diharapkan demi keberhasilan pelatihan ini.

Kegiatan melibatkan 38 peserta yang berasal dari 19 Sekolah Dasar di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman. Sebelum mendesain media digital berbasis software Articulate Storyline 3. Pastikan semua peserta sudah melakukan instalasi software Articulate Storyline 3 di laptop masing-masing peserta. Setelah melakukan instalasi peserta dapat membuka aplikasi Articulate Storyline 3 nya. Tim Pengabdian menjelaskan tatacara dalam mendesain media pembelajaran yang menarik.

Tim Pengabdian mendemonstrasikan cara mendesain media Articulate Storyline 3 dengan langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang dimodifikasi oleh Amiroh (2020) yaitu: Pertama, membuka terlebih dahulu aplikasi media interaktif Articulate Storyline 3, Software Articulate Storyline 3 dapat diunduh dari website resminya dengan alamat <https://articulate.com/perpetual/downloads>. Setelah diunduh klik kanan file instalasi dan pilih Run as administrator, berilah centang pada License Agreement, klik Install Now dan tunggu sampai proses instalasi selesai.

Selanjutnya Ketika instalasi selesai, klik Finish, setelah berhasil masuk maka akan muncul tampilan pembuka Articulate Storyline 3, Setelah itu akan muncul halaman seperti digambar, kemudian pilih new project untuk membuat project baru. Atau anda dapat menekan tombol Ctrl + N, Jika sebuah project sudah

terbuka, maka sebuah scenedengan blank slide (Slide kosong) yang siap digunakan, selanjutnya klik 2 kali pada tampilan scene tersebut untuk memulai bekerja pada slide.

Mengubah judul scene dan slide dengan mengklik kanan pada bagian, Masukkan tulisan atau gambar yang ingin dibuat, pilihlah karakter sesuai ide cerita yang akan kita buat. Untuk memberi gambar pada latar pilih menu insert kemudian menu picture.lalu pilih gambar yang sebelumnya sudah ada di laptop atau computer anda, Kemudian masukkan teks dengan cara menekan tombol insert kemudian klik menu text box, buat kotak tulisannya selanjutnya tuliskan judul yang ingin anda buat.

Untuk membuat tampilan dengan tombol pilih insert kemudian klik button dan pilih bentuk tombol yang diinginkan, jika ingin mengganti warna tombol menu pilih menu insert kemudian klik format dan pilih warna yang diinginkan, Kemudian tambahkan karakter pada tampilan persentasi caranya tekan menu insert kemudian klik character, selanjutnya pilih gambar yang ingin ditambahkan.kemudian kita juga bisa mengubah ekspresi dan pose, Selanjutnya tambahkan slide baru dengan mengklik menu home kemudian new slide, dan pilih tampilan kerja baru yang diinginkan, setelah tampilan kerja baru muncul kita bisa membuat atau mengcopy materi ke lembar baru yang sudah tersedia. Jika ingin menambahkan slide selanjutnya kita juga bisa mengklik kanan pada slide kemudian klik duplicate, kemudian untuk menambahkan video pada slide klik insert dan klik tanda panah drop down pada video, jika ingin menambahkan audio pada project klik tab insert pada ribbon klik panah drop – down audio, dan pilih Options.

Pilih ingin menambahkan audio pada project klik tab insert pada ribbon klik panah drop – down audio, dan pilih Options, jika semua sudah selesai saatnya dipublikasikan klik ikon preview pada ribbon menu. Kemudian klik entire project untuk menampilkan project secara keseluruhan.

Rencana Kegiatan

Kegiatan 1 : Peningkatan Pengetahuan akan pentingnya media pembelajaran berbasis IT dengan kompetensi guru Abad-21 dan TPACK

Kegiatan 2 : Peningkatan keterampilan guru sekolah dasar dalam mendesain media yang memanfaatkan software Articulate Storyline 3.

Kegiatan 3 : Pengintegrasian media yang telah dirancang kedalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan 4 : Simulasi RPP yang telah diintegrasikan dengan media berbasis software Articulate Storyline 3 dan diharapkan mampu memberdayakan Guru di Sekolah Dasar di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman.

Kegiatan 5 : Evaluasi Kegiatan

Khalayak sasaran

Guru Di Sekolah Dasar di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman. Bemtuk partisipasi mitra dalam kegiatan ini adalah:

1. Memastikan keikutsertaan maksimal guru sekolah dasar dalam kegiatan
2. Memastikan ketersediaan sarana dan prasarana kegiatan pengabdian
3. Mengawal setiap pelaksanaan kegiatan
4. Bekerjasama dengan tim pengabdian dalam melakukan evaluasi secara kontiniu.

Metode Penerapan IPTEK

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut, metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode resitasi atau pemberian tugas.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan I dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu, tanggal 28-29 Mai 2022 bertempat di SDN 18 Batang Gasan. Kegiatan I dimulai pada pukul 08.00 WIB s.d. 17.00 WIB. Kegiatan I ini memiliki titik fokus pada penyajian materi media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 berbasis CTL dan mendemonstrasikan cara mendesain media pembelajaran menggunakan software Articulate Storyline 3. Adapun hasil yang telah dicapai pada kegiatan I ini adalah guru-guru di Sekolah Dasar Di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman telah mendapatkan pemahaman tentang:

1. Media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis CTL
2. Kedudukan media digital yang sesuai dengan perkembangan aman dalam pembelajaran tematik terpadu
3. Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)
4. Cara merancang dan menggunakan media pembelajaran tematik terpadu dengan Articulate Storyline 3

Berdasarkan tanya jawab yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dengan peserta pelatihan, dapat dinyatakan bahwa guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman telah memahami konsep-konsep perancangan dan pembuatan media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis CTL.

Hasil Kegiatan 2

Guru sudah mampu memahami cara menyusun RPP dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 berbasis CTL yang berlangsung pada 4 juni pukul 08:00 sampai jam 17:00.

1. Sudah mampu merancang RPP dengan memahami perancangan tujuan pembelajaran dengan penerapan langkah CTL dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3.
2. Memilih pemilihan sumber belajar, media pembelajaran, memahami pemilihan metode dan pendekatan pembelajaran, memahami langkah-langkah Pendekatan CTL serta penerapannya dengan hasil yang dicapai 96,09 % dengan kualifikasi sangat baik berdasarkan penilaian RPP yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat.

Berikutnya adalah kegiatan simulasi media yang telah dirancang dan telah diintegrasikan dalam RPP yang sudah didesain sebelumnya. Hasilnya adalah guru-guru sudah mampu mensimulasikan pembelajaran berdasarkan RPP yang sudah dirancang dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 berbasis CTL yang berlangsung pada 5 juni pukul 08:00 sampai jam 17:00

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan menciptakan adanya kesadaran diri pendidik terhadap kompetensi yang harus dimiliki, kompetensi yang menyangkut guru Abad-21 dan TPACK. Guru Abad-21 adalah guru yang melek terhadap kemajuan teknologi, melakukan pembelajaran yang menarik sehingga disamping konsep pembelajaran yang mudah dipahami juga adanya semangat dan motivasi mempelajari hal-hal baru yang menuntut rasa ingin tahu peserta didik. Guru yang paham pentingnya pelaksanaan pembelajaran yang mengarah pada perhatian peserta didik memberikan dampak positif terhadap kemajuan dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat [Reinita \(2020\)](#) bahwa media dapat memperlancar stimulus respon antar peserta didik dan guru sehingga konsep dan pesan yang dipelajari dapat tersampaikan dengan tepat. Berikutnya yaitu kurangnya kesadaran pendidik dalam menggunakan media yang melibatkan teknologi, hal ini terlihat saat sesi tanya jawab pendidik merasa kurang dalam mendesain media interaktif yang menggugah semangat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Pendidik mengungkapkan sering menggunakan gambar-gambar yang ada di buku dan di perlihatkan kepada siswa sehingga bersifat statis dan kalau adapun itu menggunakan power point yang hanya dalam bentuk slide-slide.

Pengabdian kepada masyarakat dapat membantu guru dalam mendesain media yang menarik berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan software Articulate Storyline 3 memudahkan guru karena dalam mendesain mediana dapat dilakukan dengan menggunakan laptop. Pendidik dibimbing dengan langkah-langkah pembuatan desain media menggunakan software Articulate Storyline 3. Hingga akhir dari desain media yang dibuat oleh pendidik ini dapat berupa media interaktif pembelajaran yang sudah di desain dengan memanfaatkan fitur atau tool yang di miliki oleh aplikasi Articulate Storyline 3.

Setelah media interaktif pembelajaran dibuat, pendidik juga diarahkan pada pentingnya penggunaan pendekatan dalam pelaksanaan pembelajaran pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah Kontekstual Teaching and Learning, dimana peserta didik nantinya diminta untuk mengamati slide dari media interaktif yang telah di desain dengan software Articulate Storyline 3. Pendekatan dapat terlaksana dengan menggunakan angket dari pelaksanaan pendekatan Kontekstual Teaching and Learning. Angket yang telah disediakan sudah dimuat berdasarkan setiap point dalam pelaksanaan pendekatan CTL.

Setelah media interaktif dengan Articulate Storyline 3 selesai maka pendidik diiring untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP yang di buat berdasarkan media yang sudah dirancang dengan Articulate Storyline 3 sehingga diharapkan nantinya pendidik dapat melakukan simulasi sesuai dengan media dan RPP yang sudah dirancangnya untuk melihat ketercapaian pembelajaran dengan media digital Articulate Storyline 3 ini peserta didik diminta untuk mengamati berdasarkan angket yang telah disediakan, dan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik. Di akhir pelaksanaan simulasi menggunakan media Articulate Storyline 3 dilakukan tanya jawab dan pengisian angket yang dapat mengamati motivasi belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media Articulate Storyline 3 yang telah didesain dan ditampilkan.

Menurut [Sanaky \(2015\)](#) fungsi media adalah (1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langkah, (2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, (3) Membuat konsep abstrak ke konsep

kongkret, (4) Memberi kesamaan persepsi, (5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, (6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan (7) memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak terelakkan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dapat terlaksana dengan menggunakan media digital Articulate Storyline 3. Hal ini sejalan dengan pendapat salah seorang guru sebagai peserta pelatihan yaitu Pebi Nurmiati menyampaikan bahwa media digital Articulate Storyline 3 banyak memiliki keunggulan yaitu dengan adanya fitur menu yang mudah untuk dapat menambah kuiz, sehingga saat peserta didik mengoperasikan media mampu berinteraksi langsung dan mensimulasikan sebuah materi pembelajaran, bisa dipublikasikan ke berbagai bentuk output, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan diharapkan dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, pendidik dapat mengasah skillnya dalam membuat media digital berbasis Articulate Storyline 3. Jadi dapat disimpulkan bahwa media Articulate Storyline 3 berbasis CTL dapat mencapai tujuan pembelajaran tematik terpadu dengan desain yang menarik.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL Untuk Memberdayakan Guru Di Sekolah Dasar Di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman dalam pembelajaran tematik terpadu dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Kegiatan pelatihan telah berhasil memotivasi dan membuat Guru Di Sekolah Dasar Di Kecamatan Batang Gasan Kabupaten Padang Pariaman untuk menambah pengetahuan, pemahamannya dan meningkatkan keprofesionalannya dalam perancangan media multimedia interaktif, serta penggunaan pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media dengan penggunaan teknologi dengan memperhatikan penanaman nilai dalam pembelajarannya yaitu penggunaan pendekatan CTL.

Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi internal dan partisipasi siswa dalam belajar, membuat kelompok aktif dan bertanggungjawab, mampu menjelaskan materi pelajaran yang dipelajari melalui animasi media.

Pelaksanaan simulasi menggunakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tematik terpadu sehingga, dapat mencapai tujuan dan fungsi dari pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan pembelajaran dalam rangka mengembangkan siswa menjadi seorang yang cerdas, terbuka dengan teknologi dan berkarakter.

Daftar Pustaka

- Amiroh, A. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Kristiningrum, K. (2018). Pengembangan Media Art Trace Untuk Meningkatkan Keterampilan Menari Siswa Kelas VI di SDN Karang Satria 04. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Mayub, A. (2019). *Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bengkulu: UPP FKIP UNIB
- Putri, M. E. & Reinita, R. (2020). Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flashcs 6 sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2-4 .
- Reinita, R., et al. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 dengan Pendekatan Value Clarification technique Reportase di Sekolah Dasar. *JP-IPTEKS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61-68.
- Sanaky, A.H. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Kaukaba Dipantara: Yogyakarta.
- Setyaningsih, S., & Rusijino, A.W. (2020). Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu pengetahuan*, 20(2), 2.
- Waldi, A., Putri, N. M., Indra, I., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284-292
- Waldi, A. & Irwan, I. (2018). Pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler game online e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(1), 2.