**PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE**

Darnawati ^{1)*}, Jamiludin ¹⁾, La Batia ¹⁾, Irawaty ²⁾, Salim ³⁾

¹Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Andounohu, Kendari, Indonesia.

²Jurusan PPKn, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Andounohu, Kendari, Indonesia.

³Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Andounohu, Kendari, Indonesia.

Diterima: 29 September 2019

Direvisi: 04 Oktober 2019

Disetujui: 06 Oktober 2019

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat KKN-Tematik memiliki tujuan yaitu kompetensi guru di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami peningkatan; sekolah mitra sudah memiliki multimedia pembelajaran interaktif yang siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas; menjadi citra pada sekolah mitra semakin baik karena sudah menggunakan pembelajaran berbasis TIK. Lembaga yang menjadi mitra program KKN-Tematik ini adalah sekolah-sekolah yang berada pada Pemerintah Kelurahan Wawombalata Kota Kendari. Mekanisme pelaksanaan dalam kegiatan ini dapat dikelompokkan menjadi 3 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Metode yang digunakan berupa metode ceramah, metode diskusi, wawancara, survey dan metode praktek lapangan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa (1) guru sekolah sasaran telah memiliki pengetahuan tentang konsep multimedia pembelajaran interaktif dan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline*, (2) guru sekolah sasaran telah memiliki pengetahuan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline*, (3) guru sekolah sasaran telah memiliki multimedia pembelajaran interaktif yang dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Pemberdayaan Guru, Multimedia Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*

**TEACHER EMPOWERMENT THROUGH INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING
DEVELOPMENT WITH STORYLINE ARTICULATE APPLICATION**

Abstract

The Program of devotion to the KKN-Tematik community has a purpose that the competency of teachers in the field of information and communication technology (ICT) has increased; The school partner already has an interactive multimedia learning that is ready to be implemented in classroom learning; Being an image of a partner school is getting better because it uses ICT-based learning. The institution that is a partner of the KKN-Tematik program is the schools in the village government Wawombalata Kendari City. Implementation mechanisms in this activity can be grouped into 3 stages, namely preparation, implementation, monitoring, and evaluation. The methods used are lecture methods, discussion methods, interviews, surveys, and field practice methods. The results of this activity show that (1) the target school teacher already has knowledge of the multimedia concepts of interactive learning and use of the Articulate Storyline application, (2) The target school teacher has had the knowledge in Developing interactive learning Multimedia with the Articulate Storyline application, (3) The target school teacher has had an interactive learning multimedia that can be implemented in learning activities.

Keywords: Teacher Empowerment, Interactive Multimedia Learning, *Articulate Storyline*

* Korespondensi Penulis. E-mail: darnawati70@yahoo.com

PENDAHULUAN

Meningkatnya kualitas pendidikan merupakan tugas yang tidak mudah karena dipengaruhi oleh banyak faktor, untuk itu perlu diupayakan berbagai cara agar kualitas pendidikan khususnya di sekolah menengah semakin meningkat. Salah satu upaya yang dapat dijalankan adalah memperhatikan sekolah itu sendiri sebagai suatu sistem kelembagaan. Asumsinya pengelolaan sekolah yang efektif akan mempengaruhi pencapaian mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan. Sistem pengelolaan sekolah yang efisien dan efektif bertendensi kepada kualitas pendidikan yang baik. Bahkan, kualitas layanan telah menjadi senjata terampuh yang harus dimiliki oleh setiap sekolah.

Seiring dengan perkembangan era digitalisasi dan globalisasi, muncul tekanan dari pemerhati pendidikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis IT makin tinggi sehingga sekolah sebagai agen perubahan masyarakat perlu melakukan inovatif sesuai dengan dinamika kemajuan peradaban zaman sekarang ini. Istiqlal (2017) mengungkapkan pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk urusan ke-administrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru sehingga komputer dapat menjadi salah satu alat yang membantunya dalam mengembangkan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam menggunakan komputer dalam pembelajaran adalah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk kegiatan proses pembelajaran di kelas. Daryanto (2013: 51-52) mengemukakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dari uraian ini, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses

pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh komputer atau sarana elektronik lainnya atau digital dimanipulasi (Nopriyanti & Sudira, 2015). Menurut Kuswanto & Walusfa (2017), multimedia pembelajaran dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran

Kurniawati dan Nita (2018) mengungkapkan pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer/ multimedia dengan memanfaatkan android. Menurut Cheng (2009) mengatakan bahwa multimedia interaktif didesain untuk menjadikan pembelajaran semakin interaktif yang memuat unsur 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi.

Karakteristik terpenting pada multimedia pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Tarigan & Siagian, 2015) Menurut Nandi (2006), terdapat beberapa format sajian pembelajaran berbasis multimedia Interaktif yaitu: model tutorial, model drills, model simulasi, model *instructional games*.

Pembelajaran menggunakan multimedia diharapkan dapat menciptakan pendekatan konstruktivis pada proses belajar siswa yaitu dengan menjadikan siswa peserta aktif dan membangun pengetahuannya sendiri (Qosyim & Priyonggo, 2017)

Kondisi awal pembelajaran pada sekolah-sekolah di Kelurahan Wawombalata Kota Kendari saat ini menunjukkan rendahnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, pembelajaran cenderung berjalan monoton, guru tidak melibatkan media maupun alat peraga apapun. Guru sebagai orang yang paling bertanggung jawab dalam kelas belum mampu mengemas pembelajaran yang menarik dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Salah satu faktor kendala guru dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah

keterbatasan waktu untuk membuat dan ketidaktahuan penggunaan berbagai software multimedia pembelajaran interaktif, namun disisi lain guru mengetahui bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Jika ditinjau dari sarana-prasarana yang terdapat pada sekolah-sekolah di Kelurahan Wawombalata Kota Kendari sudah sangat baik, layanan internet yang memadai, dan sudah terdapat LCD yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Dengan sarana prasarana yang sudah mendukung maka sangat mungkin bagi guru untuk mampu menerapkan pembelajaran yang kreatif dengan melibatkan media dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian kondisi di atas, untuk mengembangkan kompetensi guru dibidang TIK maka perlu suatu kegiatan pemberdayaan guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* melalui kegiatan KKN-Tematik. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan software yang diluncurkan tahun 2014, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline* menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah guru dalam mengoperasikan.

Multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan. Kombinasi multimedia pembelajaran dengan aplikasi *Articulate Storyline* dapat meningkatnya keterlibatan siswa belajar sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Salim, 2017).

Kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar. Namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Rusman, dkk., 2011: 65).

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran

menggunakan software ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya (Purnama & Asto, 2014). Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (software) e-learning yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Untuk itu perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah storyline project, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas *Storyline quiz* kemudian publikasikan project yang telah dibuat.

Articulate digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan pengguna). Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti presentasi tersebut (Pratama, 2018).

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan (Anonim, 2019).

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dibutuhkan dalam pembelajaran karena: (1) memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru, (2) menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru (Rafmana, Chotimah, & Alfiandra, 2018).

Multimedia interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* ini sangat menarik sebagai media pembelajaran interaktif. Program *Articulate Storyline* mendukung fitur seperti flash dalam pembuatan animasi namun memiliki interface yang simple seperti Power Point. Fitur *Articulate Storyline* yang lengkap layaknya flash dan interface semudah Power Point menjadikan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif. Media ini juga

menyediakan berbagai macam template yang bisa digunakan untuk membuat media yang interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes (Yasin & Ducha, 2017). Selain itu, menurut Minkova (2016) program *Articulate Storyline* memiliki ciri khas yakni terdapat menu seperti tombol zoom untuk memperbesar gambar, tombol tanya untuk melihat penjelasan lebih dalam dari materi, serta tombol navigasi yang berupa next, back dan submit yang selalu berada di bawah layar dan sudah tersedia otomatis di dalam media

Kegiatan Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline* akan melibatkan masyarakat sekolah yaitu guru. Sekolah yang menjadi sasaran kegiatan KKN-Tematik yaitu jenjang sekolah SD, SMP, SMA. Guru pada masing-masing sekolah-sekolah yang menjadi obyek sasaran akan dilatih secara intensif terkait penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dan mengembangkan kontennya agar menjadi multimedia pembelajaran interaktif.

Lembaga yang menjadi mitra program KKN-Tematik ini adalah Pemerintah Kelurahan Wawombalata Kota Kendari. Jenjang sekolah yang terdapat pada kelurahan Wawombalata terdiri dari 1 buah sekolah jenjang Sekolah Dasar, 1 buah sekolah jenjang Sekolah Menengah Pertama, 1 buah sekolah jenjang Sekolah Menengah Atas. Bidang usaha/permasalahan yaitu bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi guru dibidang TIK pada sekolah-sekolah di kelurahan Wawombalata.

Sekolah-sekolah yang menjadi kelompok sasaran berjumlah 4 sekolah belum sama sekali memiliki multimedia pembelajaran interaktif dan belum pernah dilatih menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

Dampak yang dicapai dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat program KKN-Tematik adalah sebagai berikut.

- a. Siswa memiliki ketertarikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dan hasil belajarnya dapat meningkat secara signifikan.
- b. Kompetensi guru di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami peningkatan
- c. Sekolah pada mitra sudah memiliki multimedia pembelajaran interaktif yang siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

- d. Menjadi mitra pada sekolah mitra semakin baik karena sudah menggunakan pembelajaran berbasis TIK

METODE

Tahapan pelaksanaan program KKN-Tematik ini meliputi:

a. Persiapan dan Pembekalan

Materi persiapan dan pembekalan KKN-Tematik memerlukan beberapa persiapan dan pembekalan yang diperlukan anggota tim yang akan melaksanakan program KKN-Tematik. Materi persiapan dan pembekalan dibagi menjadi 3: pra pelaksanaan, masa pelaksanaan, pasca pelaksanaan.

Tahap pra pelaksanaan meliputi: (1) wawasan mengenai urgensi potensi kemampuan guru dibidang TIK, konsep multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *Articulate Storyline*, (2) pengetahuan mengenai bagaimana proses pengembangan konten aplikasi *Articulate Storyline* dengan baik dan menyeluruh agar menjadi sebuah multimedia pembelajaran interaktif, (3) materi mengenai keberhasilan program KKN-Tematik dengan memiliki tingkatan keberhasilan pelaksanaan yang baik, (4) memberikan pengetahuan terkait dengan kendala pelaksanaan program KKN-Tematik dalam masa pelaksanaan.

Tahap masa pelaksanaan meliputi: (1) wawasan mengenai informasi konsep multimedia pembelajaran interaktif, (2) wawasan mengenai fitur aplikasi *Articulate Storyline* beserta cara pengembangannya, (3) pengawasan secara *indirect* maupun *direct* terhadap KKN-Tematik.

Tahap pasca pelaksanaan meliputi: (1) materi mengenai laporan pertanggungjawaban program pelaksanaan KKN-Tematik, (2) bimbingan penyusunan laporan pertanggungjawaban KKN-Tematik.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini secara operasional dibagi dalam beberapa tahap, meliputi:

1. Tahap persiapan dan pembekalan peserta

Persiapan peserta dimulai dengan pencarian informasi biodata peserta yang menguasai bidang akademik pendidikan dan kemampuan bidang TIK. Perekrutan mahasiswa dilanjutkan dengan pembekalan di kampus menyangkut materi dan teknik pelaksanaan KKN dimasyarakat serta penyiapan perlengkapan pendukung selama berada di lokasi KKN. Materi akan

disampaikan oleh TIM pengabdian terkait bidang pengembangan TIK dan pembinaan masyarakat berikut dengan simulasi teknik penyampaian kepada guru. Selanjutnya serah terima mahasiswa KKN-Tematik ke pejabat setempat (Lurah Wawombalata) sebagai tanda resmi kegiatan KKN-Tematik dimulai.

2. Tahap implementasi program terdiri atas:

- Sosialisasi program dan pendekatan

Sekolah sasaran diundang untuk menyamakan persepsi tentang pentingnya penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Sosialisasi bertujuan untuk menyelaraskan antara program yang dimiliki dengan kondisi dan kebutuhan sekolah dalam bidang TIK.

- Penyuluhan

Penyampaian materi baik secara lisan maupun tertulis tentang cara mengembangkan konten aplikasi *Articulate Storyline* agar menjadi multimedia pembelajaran interaktif.

- Praktek lapangan

Kelompok sasaran diajak berlatih dan praktek langsung mengaplikasikan materi yang telah diberikan saat penyuluhan dan didampingi peserta KKN. Praktek lapangan juga meliputi kerja-kerja teknis baik peserta KKN (mahasiswa) maupun pihak sekolah sasaran untuk mengaplikasikan program-program yang telah disusun.

3. Tahap evaluasi

Tahapan ini dilakukan dengan cara merekapitulasi semua hasil monitoring selama program berlangsung, kemudian menentukan apakah pelaksanaan program-program tersebut sudah sesuai dengan target yang diharapkan atau tidak.

Hal-hal yang akan dievaluasi ketika pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu: (a) sejauhmana respon dan antusias dari guru terhadap penyelenggaraan kegiatan KKN-Tematik, (b) seberapa besar kemampuan guru dalam mengelola dan mengembangkan konten pada *Articulate Storyline* agar menjadi multimedia interaktif

Sehubungan dengan hal itu, maka pada akhir kegiatan dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian ini akan dilakukan evaluasi berupa:

- Melakukan wawancara terbatas dengan guru sekitar manfaat yang diperoleh dari kegiatan KKN-Tematik ini.
- Diberikan tugas kepada guru untuk mengembangkan konten *Articulate Storyline*
- Observasi pada guru selama membuat dan mengembangkan konten *Articulate Storyline*

Metode yang digunakan dalam kegiatan KKN-Tematik untuk memberdayakan guru melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline* Di Kelurahan Wawombalata Kota Kendari berupa metode ceramah, metode diskusi, wawancara, dan metode praktek lapangan.

Kegiatan KKN-Tematik ini dilaksanakan selama 30 hari mulai tanggal 24 Juli 2019 sampai dengan 23 Agustus 2019 di Kelurahan Wawombalata Kota Kendari Provinsi Sulawesi Tenggara. Adapun kelompok sasaran dari program KKN-Tematik ini yaitu sekolah-sekolah yang berada di Kelurahan Wawombalata Kota Kendari yang meliputi:

1. Jenjang SD : SD Negeri 48 Kendari
2. Jenjang SMP : SMP Negeri 8 Kendari
3. Jenjang SMA: SMA Negeri 7 Kendari

Pelaksanaan program KKN-Tematik ini dirancang volume pekerjaan dalam bentuk Jam Kerja Efektif Mahasiswa (JKEM) sebanyak 2.545 Jam yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

- Identifikasi dan analisis kebutuhan (45 jam)
- Sosialisasi program-program yang dilakukan selama KKN-Tematik pada setiap sekolah (150 jam)

2. Tindakan/Implementasi Program

- Penyajian materi (75 jam)
- Instalasi aplikasi dan *introduction* (125 jam)
- Pengembangan konten aplikasi (200 jam)
- Pendampingan guru (1350 jam)
- Evaluasi program (225 jam)

3. Refleksi

- Keunggulan dan kelemahan pelaksanaan program (200 Jam)
- Tantangan dan Hambatan selama pelaksanaan program (175 jam)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan KKN-Tematik ini melibatkan mahasiswa FKIP UHO yang berjumlah 15 orang (5 orang jurusan pendidikan Matematika, 1 orang jurusan PPKn, 1 orang jurusan Pendidikan Geografi, 1 orang Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1 orang jurusan PG-PAUD, 1 orang jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, 4 orang jurusan pendidikan fisika, 1 orang jurusan pendidikan kimia). Mahasiswa dipilih melalui pencarian informasi pada biodata mahasiswa yang menguasai bidang akademik pendidikan dan kemampuan bidang TIK. Sebelum diberangkatkan ke lokasi pengabdian, mahasiswa dibekali selama dua hari oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (Tim Dosen FKIP UHO) mulai tanggal 19 Juli – 20 Juli 2019 terkait penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dan pengembangan kontennya. Setelah dibekali, barulah mahasiswa diberangkat ke lokasi pengabdian dimulai tanggal 24 Juli 2019 sampai 23 Agustus 2019. Mahasiswa KKN-Tematik diberi waktu sebulan (30 hari) untuk melatih dan mendampingi guru-guru pada sekolah di Kelurahan Wawomalata untuk menggunakan dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline*.

Kegiatan sosialisasi dilakukan pada sekolah-sekolah sasaran berdasarkan jadwal yang telah disepakati bersama dengan pihak sekolah. Sosialisasi ini ditujukan untuk memperkenalkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan *Articulate Storyline* sekaligus menyampaikan tahapan kegiatan dalam pelaksanaan KKN-Tematik ini. Adapun sekolah-sekolah sasaran pada kegiatan KKN-Tematik ini yakni SMA Negeri 7 Kendari, SMP Negeri 8 Kendari, dan SD negeri 48 Kendari.

Pada pelaksanaan pelatihan terlebih dahulu guru dibimbing untuk melakukan instalasi software aplikasi *Articulate Storyline* kemudian memperkenalkan fitur-fitur yang dimilikinya serta cara mengembangkan kontennya agar dapat menjadi multimedia pembelajaran interaktif. Aplikasi *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Aplikasi ini memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, namun memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline,

movie, picture, character, dan lain-lain yang mudah digunakan.

Gambar 1. Penyampaian Materi

Setelah kegiatan penyampaian materi selesai maka selanjutnya guru didampingi oleh mahasiswa. Jadwal kegiatan pendampingan terhadap guru-guru disekolah yang dilaksanakan pertama kali di SD Negeri 48 Kendari pada tanggal 30 Juli – 5 Agustus 2019, kedua di SMP Negeri 8 Kendari pada tanggal 06-20 Agustus 2019, dan terakhir di SMA Negeri 7 Kendari pada tanggal 07-17 Agustus 2019. Pendampingan berfokus pada untuk pembuatan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline* sehingga diharapkan guru-guru disekolah sasaran dapat memiliki sendiri multimedia pembelajaran dengan adanya aplikasi *Articulate Storyline* dan juga dapat menambah minat bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Guru

Guru-guru yang terlibat dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline* dibentuk secara berkelompok untuk mewakili bidang studinya yaitu untuk guru SMP & SMA, sementara guru SD dibentuk per kelas.

Guru-guru yang mengikuti kegiatan KKN-Tematik diberi tugas untuk membuat project multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline*. Pada guru SMP Negeri 8 Kendari & SMA Negeri 7 Kendari, setiap kelompok guru bidang studi membuat project multimedia pembelajaran untuk bidang studinya yang didampingi mahasiswa KKN-Tematik. Begitu juga dengan kelompok guru kelas pada SD negeri 48 Kendari juga membuat projek multimedia pembelajaran. Selama pembuatan project mahasiswa KKN-Tematik membentuk tiga tim yang berjumlah 5 orang setiap tim dengan tujuan untuk mendampingi kelompok guru dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline*.

Setelah kegiatan pendampingan selesai tampak bahwa sebagian besar kelompok guru sudah menghasilkan sebuah project multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

Gambar 3. Contoh Hasil Project Guru dengan Aplikasi *Articulate Storyline*

Tahapan evaluasi pelaksanaan kegiatan KKN-Tematik dilakukan mulai tahap pendampingan sampai project multimedia pembelajaran dihasilkan guru. Hasil evaluasi program ini tersaji pada Tabel 1.

Hasil wawancara terhadap guru mengenai program pemberdayaan guru melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline* menunjukkan kesan yang baik diantaranya: program ini cukup bermakna dan dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang multimedia pembelajaran interaktif, serta

menginginkan program ini tetap dijalankan pada tahun-tahun mendatang dengan tema kegiatan berhubungan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Guru terhadap Program KKN-Tematik

No	Aspek	Perse ntase
1	Penguasaan kelompok guru terhadap konsep multimedia pembelajaran interaktif	90%
2	Penguasaan kelompok guru terhadap aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	88%
3	Desain multimedia pembelajaran interaktif menarik perhatian siswa	85%
4	Produk yang dihasilkan kelompok guru memuat unsur-unsur multimedia pembelajaran interaktif	88%
5	Multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan kelompok guru dapat dijalankan dengan baik	92%
6	Partisipasi kelompok guru selama pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	95%

Para dasarnya kegiatan KKN-Tematik ini diakibatkan oleh masih banyaknya guru yang kurang memiliki pengetahuan tentang multimedia pembelajaran interaktif beserta aplikasinya. Apalagi mengembangkan kontennya. Hal ini dapat dilihat dari belum adanya guru yang memiliki multimedia pembelajaran dan aplikasi *Articulate Storyline*.

Dengan adanya program KKN-Tematik ini, guru pada sekolah sasaran telah memiliki pengetahuan yang baik tentang penggunaan aplikasi *Articulate Storyline*, memahami konsep multimedia pembelajaran interaktif, dapat membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Articulate Storyline*. Hal ini dapat ditunjukkan oleh:

- Keaktifan dan semangat para guru sekolah sasaran dalam mengikuti tahapan demi tahapan mulai awal hingga akhir kegiatan.

- Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa para guru sekolah sasaran mengalami kemajuan dalam setiap tahapan kegiatan.
- Kreativitas dan daya inovasi guru sekolah sasaran untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Articulate Storyline* cukup baik.
- Hasil evaluasi pelaksana program KKN-Tematik ini memberikan kesan yang baik dari guru-guru sekolah sasaran

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang dicapai pada kegiatan ini, disimpulkan bahwa:

1. Para guru sekolah-sekolah sasaran telah memiliki pengetahuan tentang konsep multimedia pembelajaran interaktif dan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline*.
2. Para guru sekolah-sekolah sasaran telah memiliki pengetahuan dalam membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline*
3. Para guru sekolah-sekolah sasaran telah memiliki multimedia pembelajaran interaktif yang dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Saran yang dapat diberikan terkait hasil dari kegiatan ini yaitu: (1) para guru sekolah sasaran diharapkan untuk membuat dan mengembangkan lebih lanjut lagi multimedia pembelajarannya pada materi lainnya agar pembelajaran lebih menarik, inovatif, dan interaktif, (2) lembaga Sekolah lainnya yang tidak terlibat dalam kegiatan ini dapat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif, (3) melihat antusias dan respon positif dari guru-guru pada program ini, maka cukup beralasan jika kegiatan seperti ini dapat dilakukan kembali dengan melanjutkan kegiatan ini dalam cakupan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2019. *Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD*. [Online]. Tersedia: <https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/> [30 Mei 2019]
- Cheng, G. 2009. Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia. *Australasian*

Journal of Educational Technology, 25 (2), 204-220.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Istiqlal, Muhamad. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (1), 43-54.

Kurniawati, Inung Diah & Nita, Sekreningsih. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1 (2), 68-75.

Kuswanto, Joko & Walusfa, Yosita. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6 (2), 58-64.

Minkova, Yoana. 2016. Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal of Engineering Science and Computing*, 6 (10).

Nandi, 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi*, 6 (1).

Nopriyanti & Sudira, Putu. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5 (2), 222-235.

Pratama, Ryan Angga. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*, 7 (1), 19-35.

Purnama, S. I., & Asto B, I Gusti Putu. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275-279.

- Qosyim, Ahmad & Priyonggo, Ferit Very. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2 (2), 38-44.
- Rafmana, Hesta., Chotimah, Umi., & Alfiandra. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang, *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5 (1), 52-65.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim. 2017. Penggunaan E-Learning Edmodo Pada Mahasiswa Jurusan PG-PAUd Universitas Halu Oleo. *Jurnal Smart Paud*, 1 (1), 26-32.
- Tarigan, Darmawaty dan Siagian, Sahat. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2 (2), 187-200.
- Yasin, Apin Nasifah & Ducha, Nur. 2017. Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Bioedu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*, 6 (2), 169-174.