

**PKM PENDAMPINGAN GURU PENGGERAK DALAM PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN  
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3 DI KOTA BANDUNG**

Taufiqulloh Dahlan<sup>1</sup>, Dheni Harmaen<sup>2</sup>, Acep Roni Hamdani<sup>3</sup>,  
Erni Kustiani<sup>4</sup>, Ine Pebriyanti<sup>5</sup>, Pia Puspitasari<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,5,6</sup>FKIP Universitas Pasundan, <sup>4</sup>SMP Negeri 2 Kota Bandung,

<sup>1</sup>taufiqulloh@unpas.ac.id, <sup>2</sup>dheniharmaen@unpas.ac.id,

<sup>3</sup>acepronihamdani@unpas.ac.id, <sup>4</sup>erni.kustiani28@gmail.com,

inefebrianti97891@gmail.com<sup>5</sup>, puspitasari pia075@gmail.com<sup>6</sup>

**ABSTRACT**

*This community service program (PKM) aims to assist "Guru Penggerak" in Bandung in developing interactive multimedia-based learning media using the Articulate Storyline 3 application. The use of interactive multimedia-based learning media is expected to improve the effectiveness of the learning process and student engagement. The activities involve several stages, including basic training, hands-on practice, technical assistance, and evaluation of the results. The results of this activity show an increase in the ability of "Guru Penggerak" to use Articulate Storyline 3 to create more attractive and interactive learning materials. Additionally, this program strengthens the teachers' competence in utilizing educational technology in line with the development of the digital era.*

*Keywords: guru penggerak, interactive multimedia, articulate storyline 3, learning media, Bandung*

**ABSTRAK**

Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mendampingi para Guru Penggerak di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia

interaktif diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan keterlibatan siswa. Kegiatan ini melibatkan beberapa tahap, yaitu pelatihan dasar, praktik langsung, pendampingan teknis, dan evaluasi hasil karya. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan kemampuan Guru Penggerak dalam menggunakan Articulate Storyline 3 untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan sesuai dengan perkembangan era digital.

Kata kunci: guru penggerak, multimedia interaktif, articulate storyline 3, media pembelajaran, kota bandung

#### **A. Pendahuluan**

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Salah satu peran utama Guru Penggerak adalah sebagai agen perubahan yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Aplikasi Articulate Storyline 3 adalah salah satu alat pengembangan multimedia interaktif yang mudah digunakan dan menawarkan berbagai fitur yang dapat mendukung proses

pembelajaran. Penggunaan Articulate Storyline 3 memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif, seperti kuis, simulasi, dan animasi, yang mampu memfasilitasi proses belajar siswa dengan cara yang lebih menarik.

Kota Bandung, sebagai salah satu kota dengan perkembangan teknologi dan pendidikan yang pesat, memiliki banyak guru yang berpotensi untuk menjadi Guru Penggerak. Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan teknis untuk memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, program PKM ini hadir sebagai bentuk pendampingan untuk meningkatkan keterampilan Guru Penggerak dalam penggunaan media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui pelatihan dan pendampingan aplikasi Articulate Storyline 3.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembuatan video pembelajaran menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa di kelas. Untuk itu, peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan video media pembelajaran menggunakan aplikasi **\*\*Wondershare Filmora\*\*** menjadi langkah penting bagi guru SMP di Kota Bandung. Pentingnya Video sebagai Media Pembelajaran, Media video dalam pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, di antaranya, Meningkatkan Minat dan Keterlibatan Siswa, Video mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan teks sehingga membuat proses belajar lebih menarik, Memudahkan Pemahaman Konsep yang Kompleks:\*\* Visualisasi yang interaktif dan jelas dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit.. Mendukung Pembelajaran Mandiri:\*\* Video pembelajaran memungkinkan siswa belajar di luar kelas dengan menonton ulang materi yang disampaikan kapan saja.

Sebagai media yang fleksibel dan efektif, penggunaan video pembelajaran kini semakin diminati di kalangan pendidik.

Wondershare Filmora, adalah aplikasi editing video yang ramah pengguna dan memiliki fitur lengkap yang cocok digunakan oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran. Beberapa alasan utama menggunakan Wondershare Filmora adalah: Mudah Digunakan. Antarmuka Filmora yang intuitif dan sederhana membuat guru dapat mempelajari aplikasi ini dengan cepat, bahkan bagi yang belum memiliki pengalaman mengedit video. Fitur yang Beragam. Filmora menawarkan berbagai fitur seperti efek visual, transisi, animasi teks, dan audio yang membantu membuat video lebih menarik. Tersedia Berbagai Template. Tersedia berbagai template bawaan yang memudahkan guru membuat video pembelajaran dengan cepat dan profesional. Cross-platform: Filmora bisa digunakan di Windows maupun Mac, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan guru.

Tantangan yang Dihadapi Guru dalam Pembuatan Video, Meskipun penggunaan video sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat,

beberapa tantangan masih sering dihadapi oleh guru SMP di Kota Bandung: Kurangnya Keterampilan Teknis, Banyak guru yang belum memiliki keterampilan dalam menggunakan software editing video. Keterbatasan Akses pada Teknologi: Tidak semua sekolah memiliki perangkat yang memadai untuk mendukung pembuatan dan pengeditan video berkualitas. Keterbatasan Waktu, Guru sering kali memiliki beban mengajar yang tinggi, sehingga sulit meluangkan waktu untuk belajar dan membuat video pembelajaran.

Strategi Peningkatan Kemampuan Guru Menggunakan Wondershare Filmora. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan beberapa langkah strategis yang dapat membantu guru meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan Wondershare Filmora untuk membuat video pembelajaran. Pelatihan Teknis secara Intensif. Pelatihan merupakan langkah awal yang penting untuk memperkenalkan guru kepada Wondershare Filmora. Workshop atau pelatihan ini harus fokus pada pengenalan fitur-fitur dasar, seperti memotong video, menambahkan teks, menggunakan

efek transisi, dan mengimpor audio. Pelatihan juga bisa dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur lanjutan, seperti green screen, animasi, dan overlay untuk menciptakan video pembelajaran yang lebih kreatif.

Pendampingan Berkelanjutan. Setelah pelatihan, perlu adanya pendampingan berkelanjutan melalui kelompok belajar atau mentoring. Guru-guru yang sudah lebih mahir dapat menjadi mentor bagi rekan-rekan lainnya. Hal ini akan membantu meningkatkan keterampilan guru secara bertahap sambil tetap menjalankan tugas mengajar. Penyediaan Perangkat dan Akses Teknologi: Sekolah atau dinas pendidikan dapat bekerja sama untuk menyediakan perangkat seperti laptop atau komputer yang memadai, serta lisensi Wondershare Filmora untuk mendukung pembuatan video. Akses teknologi yang memadai sangat penting agar guru bisa mengembangkan keterampilannya tanpa hambatan teknis. Pengembangan Konten Secara Kolaboratif: Guru-guru dapat berkolaborasi dalam membuat video pembelajaran. Ini bisa dilakukan melalui proyek kelompok atau tim, di mana masing-masing guru memiliki

tanggung jawab terhadap bagian tertentu dari video pembelajaran. Dengan cara ini, waktu pembuatan video dapat lebih efisien dan hasilnya bisa lebih beragam. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan: Video yang sudah dibuat sebaiknya dievaluasi secara berkala untuk melihat efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Feedback dari siswa dan guru lain akan sangat membantu dalam memperbaiki dan menyempurnakan video-video pembelajaran yang dibuat di masa depan.

Dampak Positif Penggunaan Wondershare Filmora dalam Pembuatan Video Pembelajaran. Dengan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Wondershare Filmora untuk membuat video pembelajaran, berbagai manfaat positif dapat dirasakan oleh siswa maupun guru, di antaranya: Pembelajaran yang Lebih Interaktif dan Variatif.\*\* Guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif, seperti menggunakan animasi, grafis interaktif, dan efek visual yang menarik. Meningkatkan Kualitas Pengajaran: Video yang dirancang dengan baik akan membuat materi

pelajaran lebih mudah dipahami, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Pembelajaran Fleksibel dan Berkelanjutan: Siswa dapat mengakses video pembelajaran kapan saja, sehingga pembelajaran tidak terbatas hanya di dalam kelas. Peningkatan Profesionalisme Guru: Dengan menguasai keterampilan baru dalam teknologi video, guru akan lebih siap menghadapi tantangan dalam era pendidikan digital yang terus berkembang.

## **B. Metode Kegiatan**

Kegiatan PKM ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

### **1. Pelatihan Dasar**

Tahap ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep multimedia interaktif dan pengenalan fitur-fitur dasar dari aplikasi Articulate Storyline 3. Para Guru Penggerak diajarkan cara membuat konten multimedia yang interaktif, menyusun skenario pembelajaran, dan menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

### **2. Praktik Langsung**

Setelah mendapatkan teori dasar, guru diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan pembuatan

materi pembelajaran dengan menggunakan Articulate Storyline 3. Pada tahap ini, para guru didorong untuk mengembangkan modul pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran yang mereka ajar.

### 3. Pendampingan Teknis

Selama proses pengembangan, tim pelaksana memberikan pendampingan teknis secara intensif untuk membantu guru dalam menyelesaikan berbagai kendala teknis yang mungkin dihadapi. Pendampingan ini mencakup bantuan dalam mengembangkan materi interaktif, mengoptimalkan penggunaan fitur aplikasi, dan memastikan kelancaran integrasi media pembelajaran ke dalam platform digital.

### 4. Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap akhir, hasil karya para guru dievaluasi secara kualitatif dan kuantitatif. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keterampilan teknis guru dalam menggunakan Articulate Storyline 3 serta efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Guru juga diminta untuk merefleksikan pengalaman mereka selama program dan

memberikan masukan untuk peningkatan di masa mendatang.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pendampingan ini, para Guru Penggerak di Kota Bandung menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menggunakan Articulate Storyline 3 untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Beberapa hasil yang diperoleh dari program ini antara lain:

1. Peningkatan Kompetensi Teknis  
Guru mampu memanfaatkan berbagai fitur Articulate Storyline 3 seperti pembuatan kuis interaktif, simulasi pembelajaran, dan animasi yang relevan dengan materi yang diajarkan.
2. Pengembangan Media Pembelajaran yang Inovatif  
Media pembelajaran yang dihasilkan oleh para guru beragam dalam bentuk dan konten, mulai dari materi visual interaktif hingga video pembelajaran yang disertai dengan penilaian otomatis.
3. Peningkatan Keterlibatan Siswa  
Guru melaporkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

setelah menggunakan media interaktif hasil karya mereka.



**Gambar 1 Pelaksanaan  
Pendampingan**

Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Di Kota Bandung, upaya untuk meningkatkan kompetensi guru SMP dalam pembuatan storyboard sebagai media pembelajaran menjadi langkah strategis untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

#### 1. Pentingnya Storyboard dalam Media Pembelajaran

Storyboard merupakan alat visual yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang media pembelajaran, baik itu video, presentasi interaktif, maupun media digital lainnya. Dengan menggunakan storyboard, guru dapat merencanakan alur penyampaian materi secara

sistematis dan terstruktur. Beberapa manfaat utama dari pembuatan storyboard adalah:

##### a. Perencanaan Alur Pembelajaran

Storyboard membantu guru dalam menentukan urutan penyajian materi, sehingga materi dapat disampaikan secara jelas dan logis.

##### b. Visualisasi Materi

Guru dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

##### c. Efisiensi Waktu

Dengan adanya storyboard, guru dapat merencanakan media pembelajaran secara efektif sehingga menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran yang final.

#### 2. Kebutuhan Peningkatan Kompetensi Guru

Berdasarkan pengamatan, masih terdapat guru SMP di Kota Bandung yang belum menguasai teknik pembuatan storyboard untuk media pembelajaran secara optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor:

a. Kurangnya pelatihan khusus dalam bidang multimedia atau pengembangan media digital.

b. Keterbatasan waktu untuk mempelajari teknologi baru di tengah tuntutan mengajar.

- c. Minimnya akses terhadap alat dan perangkat lunak\*\* yang mendukung pembuatan media pembelajaran digital.



**Gambar 2 Pemateri Pendampingan**

Oleh karena itu, peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan storyboard menjadi prioritas penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Bandung.

### 3. Strategi Peningkatan Kemampuan Guru dalam Membuat Storyboard\*\*

Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat storyboard media pembelajaran, ada beberapa langkah strategis yang dapat dilakukan:

- a. Pelatihan dan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran

Mengadakan pelatihan dan workshop yang berfokus pada pengenalan konsep storyboard serta praktik langsung menggunakan

perangkat lunak seperti PowerPoint, Canva, atau software video editing. Dalam pelatihan ini, guru dapat belajar mulai dari konsep dasar storyboard hingga mengintegrasikannya ke dalam media digital yang siap digunakan.

- b. Pengembangan Komunitas Belajar Guru

Membangun komunitas belajar antar guru untuk saling berbagi pengalaman dan pengetahuan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis storyboard. Guru yang sudah mahir dapat berbagi tips dan trik kepada yang lain, sehingga terjadi transfer pengetahuan yang efektif.

- c. Pemanfaatan Teknologi Pendidikan

Memanfaatkan platform online yang menyediakan template storyboard atau alat pembuat media pembelajaran secara gratis. Guru dapat belajar membuat storyboard secara mandiri dengan menggunakan platform-platform ini, sehingga lebih mudah dalam mengakses informasi.

- d. Monitoring dan Evaluasi Hasil

Melakukan monitoring secara berkala terhadap hasil media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat

sejauh mana pemahaman guru terhadap storyboard dan bagaimana penerapannya dalam proses belajar-mengajar di kelas.



**Gambar 3 Foto Bersama**

#### 4. Dampak Positif bagi Proses Pembelajaran

Peningkatan kemampuan guru dalam membuat storyboard akan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di SMP Kota Bandung, di antaranya:

##### a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dengan storyboard akan lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar.

##### b. Pengajaran Lebih Terstruktur

Storyboard membantu guru menyampaikan materi secara lebih teratur dan terarah, mengurangi kebingungan siswa.

##### c. Penggunaan Teknologi Secara Efektif

Dengan meningkatnya kemampuan guru, penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan lebih efektif dan terintegrasi dengan baik.

#### D. Kesimpulan

Program pendampingan ini berhasil meningkatkan keterampilan para Guru Penggerak di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3. Penggunaan media interaktif ini telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, baik dari segi kualitas materi maupun keterlibatan siswa. Ke depan, diharapkan program ini dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak guru dan memperdalam materi pelatihan dalam penggunaan teknologi pendidikan.

Peningkatan kemampuan guru SMP di Kota Bandung dalam membuat storyboard untuk media pembelajaran merupakan langkah penting dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan memberikan pelatihan yang tepat, memfasilitasi akses teknologi, dan membangun komunitas belajar, guru dapat lebih mahir dalam merancang

media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pada akhirnya, hal ini akan berkontribusi pada terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Peningkatan kemampuan guru SMP Kota Bandung dalam membuat video media pembelajaran menggunakan Wondershare Filmora adalah langkah yang strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Dengan pelatihan yang tepat, pendampingan yang berkelanjutan, serta dukungan teknologi yang memadai, guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk menciptakan video-video pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Pada akhirnya, hal ini akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, serta mendorong guru untuk terus berinovasi dalam metode pengajaran mereka.

### **E. Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terkait, sehingga pelaksanaan pengabdian ini berjalan dengan lancar, diantaranya kepada:

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan

Teknologi. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi yang telah memberikan membantu pendanaan pengabdian kepada masyarakat.

2. Universitas Pasundan yang sudah memfasilitasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kota Bandung Yang sudah bersedia menjadi mitra pengabdian kepada masyarakat
4. TIM Dosen dan Mahasiswa Universitas Pasundan yang membantu dalam kelancaran pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
5. Guru Penggerak di Kota Bandung yang sudah bersedia menjadi peserta pengabdian kepada masyarakat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Articulate. (2021). *Articulate Storyline 3 User Guide*. Diakses dari [<https://www.articulate.com>](<https://www.articulate.com>).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Guru Penggerak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dahlan, T. (2023). *Local Instruction Theory SPLDV Dalam RME Untuk Mengembangkan Kemampuan Representasi, Koneksi, dan Intuisi Matematis Siswa SMP*. Disertasi: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dahlan T., Darta, Alamsyah T.A., Wardhani I.S., (2021). *Covid-19 Pandemic: Online Learning Platforms for Elementary Schools*. JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar).
- Dahlan T., Darhim, Juandi D., (2022). *How Digital Applications as Mathematics Learning Media in The Automation Era*. Journal of Positive Psychology and Wellbeing.
- Feby Inggriyani, Acep Roni Hamdani, Taufiqulloh Dahlan (2019). *Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran
- Gardenia N., Herman T., Juandi D., Dahlan T., Kandaga T., (2021). *Analysis of Mathematical Communication Skills of Class 8 Students on Two-Variable Linear Equation Systems (SPLDV) Concept*. Journal of Physics: Conference Series.
- Gardenia N., Herman T., Dahlan T., (2019). *PQ4R Strategy (Preview, Question, Read, Reflection, Recite, Review) for Mathematical Communication Ability*. 3rd Asian Education Symposium (AES 2018).
- Hamdani A.R., Dahlan T., Indriani R., Karimah A.A. (2021). *Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang.
- Irawan T., Dahlan T., Fitriani F., (2021). *Analisis*

- Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.* Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang.
- Kandaga T., Dahlan T., Gardenia N., Saputra J., (2021). *A Lesson Study to Foster Prospective Teachers' Disposition in STEM Education.* Journal of Physics: Conference Series.
- SE Marisi Butarbutar, Hastin Umi Anisah, MM SE, Bestadrian Prawiro Theng, MBA MM, Christina Yanita Setyawati, S Pd SE, MM Nobelson, Prima Yustitia Nurul Islami, S KPM, Indah Purnama Sari, M Pd SE, HS Sufyati, MM SE, Dermawan Waruwu, Ir Kasful Anwar, A Pi, Taufiqulloh Dahlan, SE Sisca, SE Diana Triwardhani (2022). *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner.* Media Sains Indonesia.