Abdimas Siliwangi
p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

Pelatihan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis pembelajaran mendalam bagi guru sekolah dasar

Yani Fitriyani*[1], Dita Hardiyanti[2], Ndaru Mukti Oktaviani[3], Eli Hermawati[4], Derin Argi Nugraha Arsenda[5]
[1,2,3,4,5] **Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan, Indonesia**
* yani.fitriyani@uniku.ac.id

ABSTRAK

Guru SD Negeri 1 Kutakembaran, Kabupaten Kuningan, sudah memiliki laptop dan proyektor, tetapi belum memanfaatkannya untuk merancang media pembelajaran interaktif. Identifikasi kebutuhan terhadap seluruh guru (n = 12) menunjukkan 8 guru masih mengandalkan buku teks dan ceramah, dan 9 guru belum pernah memakai *Articulate Storyline*. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru merancang media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang menerapkan pembelajaran mendalam (*deep learning*), yaitu pendekatan pedagogis yang menekankan pemahaman konsep, penerapan dalam konteks nyata, dan refleksi, bukan *deep learning* dalam arti kecerdasan buatan. Pelatihan berlangsung tiga hari pada 1–3 Juli 2026 dan diikuti 12 guru melalui empat tahap, dari sosialisasi hingga pendampingan dan evaluasi. Pengetahuan guru diukur dengan *pretest* dan *posttest* (skor 0–100), mutu produk dinilai dengan rubrik integrasi pembelajaran mendalam, dan kepuasan peserta dengan angket skala Likert. Rerata skor meningkat dari 50,8 (kategori rendah) menjadi 81,5 (kategori tinggi) dengan rerata N-gain 0,62 (sedang); peningkatan ini signifikan menurut uji Wilcoxon (Z = −3,06; p = 0,002), dan seluruh guru mencapai skor ketuntasan ≥70 pada *posttest*. Delapan guru menyelesaikan masing-masing satu media interaktif berupa kuis bercabang, simulasi, dan aktivitas refleksi, dan seluruhnya mencapai kategori baik atau sangat baik pada rubrik; empat guru lainnya bekerja berpasangan dan medianya belum selesai saat pelatihan berakhir. Sebanyak 10 dari 12 guru (83,3%) menyatakan puas atau sangat puas. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan guru merancang media interaktif. Dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa belum diukur dan menjadi sasaran pendampingan implementasi di kelas.

Kata Kunci : *Articulate Storyline*, Guru Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Interaktif, Pelatihan Guru, Pembelajaran Mendalam

ABSTRACT

Teachers at SD Negeri 1 Kutakembaran, Kuningan Regency, have laptops and projectors but had not used them to design interactive learning media. A needs assessment of all 12 teachers showed that 8 still relied on textbooks and lecturing, and 9 had never used Articulate Storyline. This program aimed to improve teachers' ability to design interactive Articulate Storyline media that apply deep learning as a pedagogical approach (conceptual understanding, application in real contexts, and reflection), not deep learning in the artificial-intelligence sense. The three-day training was held on 1–3 July 2026 with 12 teachers, from socialisation to mentoring and evaluation. Knowledge was measured with a pretest and posttest (score 0–100), product quality with a deep-learning integration rubric, and satisfaction with a Likert-scale questionnaire. The mean score increased from 50.8 (low) to 81.5 (high), with a mean N-gain of 0.62 (moderate); the increase was significant (Wilcoxon signed-rank test, Z = −3.06, p = .002), and all 12 teachers reached the mastery score of ≥70 on the posttest. Eight teachers each completed one interactive medium, such as branching quizzes, simulations, and reflection activities, all rated good or very good on the rubric; the other four worked in pairs and had not finished by the end of the training. Ten of 12 participants (83.3%) were satisfied or very satisfied. These results indicate improved teacher capability in designing interactive media; effects on students' learning were not measured and are the focus of subsequent classroom mentoring.

Abdimas Siliwangi
p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

Keywords: Articulate Storyline, Deep Learning Pedagogy, Interactive Learning Media, Primary School Teachers, Teacher Training

Articel Received: 05/08/2026; **Accepted**: 28/10/2026

How to cite: Fitriyani, Y., Hardiyanti, D., Oktaviani, N. M., Hermawati, E., & Arsenda, D. A. N. (2026). Pelatihan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis pembelajaran mendalam bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Siliwangi,* Vol 9 (3), 388-402. doi: 10.22460/as.v9i3.33339

A. PENDAHULUAN

Kurikulum yang berlaku di sekolah dasar saat ini menuntut guru merancang pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Abidah et al., 2022; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Tuntutan itu sulit dipenuhi bila media yang tersedia hanya buku teks dan papan tulis. Multimedia interaktif seperti *Articulate Storyline* menjadi salah satu pilihan karena guru dapat menyusun materi bergambar, kuis dengan umpan balik, dan alur belajar bercabang tanpa harus menguasai pemrograman (Julia et al., 2023; Kurniasari et al., 2025).

Mitra kegiatan ini adalah SD Negeri 1 Kutakembaran, Kecamatan Garawangi, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, yang berjarak sekitar 10,9 km dari Universitas Kuningan dan memiliki 12 guru serta 10 rombongan belajar. Sekolah sudah memiliki 6 laptop, 1 proyektor, dan jaringan Wi-Fi dengan kapasitas terbatas. Pemanfaatan perangkat tersebut untuk media yang mengajak siswa berinteraksi belum optimal, kondisi yang juga banyak ditemukan di sekolah dasar lain (Muttaqin et al., 2021).

Untuk memetakan kebutuhan, tim melakukan observasi awal, berdiskusi dengan pihak sekolah, dan menyebarkan angket identifikasi kebutuhan kepada seluruh guru (12 orang) pada Mei 2026. Angket berisi 10 butir tentang metode mengajar yang dominan, pengalaman memakai aplikasi media interaktif, dan kendala yang dirasakan. Hasilnya, 8 dari 12 guru (66,7%) masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang didominasi buku teks dan penjelasan verbal, dan 9 dari 12 guru (75,0%) belum pernah menggunakan aplikasi pengembangan media interaktif seperti *Articulate Storyline*. Sebagian besar guru juga menyatakan belum tahu cara menyusun media yang memuat masalah kontekstual, kesempatan bereksplorasi, dan refleksi, yakni ciri pembelajaran mendalam yang kini didorong kebijakan kurikulum.

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

Di sisi lain, kepala sekolah mendorong pemanfaatan teknologi, dan guru menyatakan berminat mengikuti pelatihan. Persoalan utamanya terletak pada kesenjangan antara sarana yang tersedia dan kemampuan guru merancang media yang bermakna secara pedagogis. Dari observasi dan diskusi tersebut, tim dan mitra menyepakati tiga permasalahan prioritas: (1) guru belum mengenal perangkat yang dapat memadukan penyajian materi ajar dengan evaluasi pembelajaran dalam satu media; (2) kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital masih terbatas; dan (3) keterampilan guru dalam menyajikan materi secara interaktif serta mengolah hasil evaluasi siswa masih rendah. Ketiganya bertemu dengan kebutuhan yang muncul dari angket, yaitu kemampuan menerjemahkan prinsip pembelajaran mendalam ke dalam rancangan media.

Articulate Storyline dipilih dibanding aplikasi lain karena beberapa pertimbangan. Fitur *trigger*, *layer*, dan variabel memungkinkan guru membuat skenario bercabang dan umpan balik yang berbeda untuk setiap jawaban siswa, sesuatu yang terbatas bila memakai PowerPoint. Hasilnya juga dapat dipublikasikan sebagai berkas HTML5 yang dibuka melalui peramban tanpa koneksi internet, sedangkan platform daring seperti Canva, Genially, atau Wordwall bergantung pada jaringan dan akun. Penggunaannya di sekolah dasar Indonesia pun sudah terdokumentasi (Divia Rahmadini & Muhammadi, 2025; Julia et al., 2023). Tim juga menyadari keterbatasannya sejak awal. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak berbayar yang hanya berjalan di sistem operasi Windows dan memerlukan laptop dengan spesifikasi memadai. Karena itu, pelatihan menggunakan versi uji coba 30 hari Articulate 360, dan kesiapan perangkat setiap peserta didata sebelum kegiatan.

Integrasi pembelajaran mendalam memberi nilai tambah karena menggeser fokus pelatihan: guru tidak cukup memindahkan isi buku ke layar, tetapi merancang media yang mengajak siswa memahami, menerapkan, dan merefleksikan konsep. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi guru SD Negeri 1 Kutakembaran dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang menerapkan prinsip pembelajaran mendalam. Target terukur program ini adalah: (1) rerata skor *posttest* mencapai kategori tinggi dengan rerata N-gain minimal kategori sedang (≥0,30); (2) setiap peserta menghasilkan sedikitnya satu media interaktif, dan minimal 70% produk mencapai kategori baik pada rubrik integrasi pembelajaran

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

mendalam; serta (3) minimal 80% peserta menyatakan puas atau sangat puas terhadap pelatihan.

B. LANDASAN TEORI

1. *Articulate Storyline* sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* yang dikembangkan oleh Articulate Global Inc. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna, termasuk pendidik yang tidak memiliki latar belakang pemrograman, dalam membuat konten pembelajaran digital yang kaya fitur interaktif (Juhaeni et al., 2021). *Articulate Storyline* memungkinkan pembuatan slide interaktif, animasi, simulasi, kuis, serta integrasi audio dan video yang dapat diakses melalui komputer, tablet, dan ponsel pintar (Divia Rahmadini & Muhammadi, 2025). Fitur *trigger* dan *layer* memungkinkan perancangan skenario bercabang yang responsif terhadap pilihan pengguna, sehingga siswa dapat mengatur alur dan kecepatan belajarnya. Kajian sistematis atas 25 artikel periode 2021–2025 menunjukkan media ini banyak dipakai di SD untuk IPA, IPS, matematika, bahasa Indonesia, dan Pendidikan Pancasila, dengan kendala utama pada infrastruktur (Kurniasari et al., 2025). Julia et al. (2023) melaporkan motivasi belajar matematika siswa di tiga SD berada pada kategori sangat tinggi (91,33%) setelah memakai media berbasis *Articulate Storyline*, dan Meika Putri dan Kowiyah (2024) melaporkan media bangun datar kelas IV dinilai sangat layak oleh ahli, guru, dan siswa. Dalam konteks pelatihan guru, Prawijaya et al. (2026) dan Rahayu et al. (2023) melaporkan bahwa guru yang dilatih mampu menghasilkan media pembelajaran sendiri. Temuan-temuan tersebut sebagian besar berupa uji kelayakan dan motivasi siswa, sehingga masih sedikit yang menelaah apakah media buatan guru memuat rancangan pedagogis tertentu. Celah inilah yang dijawab kegiatan ini melalui integrasi pembelajaran mendalam.

2. Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) sebagai Pendekatan Pedagogis

Istilah *deep learning* dalam artikel ini merujuk pada pendekatan pedagogis, bukan cabang kecerdasan buatan yang memakai jaringan saraf tiruan berlapis untuk mengenali pola data. Kedua makna ini sering tertukar dalam literatur berbahasa Indonesia karena sama-sama diterjemahkan sebagai pembelajaran mendalam, sehingga rujukan yang membahas model komputasional tidak digunakan di sini. Akar pedagogisnya adalah

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

pembedaan pendekatan belajar mendalam dan permukaan (Marton & Säljö, 1976): pendekatan permukaan bertumpu pada hafalan dan reproduksi informasi, sedangkan pendekatan mendalam mendorong peserta didik mengonstruksi makna, menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang dimiliki, dan menerapkannya dalam situasi nyata (Fullan & Langworthy, 2014). Fullan et al. (2018) merumuskan enam kompetensi global (6C): karakter, kewarganegaraan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

Dalam kebijakan nasional, pembelajaran mendalam dirumuskan melalui tiga prinsip, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, serta tiga pengalaman belajar, yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Kovač et al. (2025) mengingatkan bahwa konsep ini kerap dipakai secara longgar, sehingga perlu diterjemahkan menjadi indikator rancangan yang dapat diamati. Di sekolah dasar, penerapannya pada materi bangun datar mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa (Luthfiyah, Nusantara, Faizah, & Anggraini, 2025). Umpan balik berperan penting di sini: umpan balik yang menjelaskan alasan jawaban lebih membantu pemahaman dibanding sekadar informasi benar atau salah (Hattie & Timperley, 2007).

3. Kerangka Operasional Integrasi Pembelajaran Mendalam dan *Articulate Storyline*

Agar integrasi keduanya tidak berhenti pada pernyataan umum, kegiatan ini menggunakan kerangka operasional pada Tabel 1. Setiap komponen desain dipasangkan dengan prinsip pembelajaran mendalam, fitur *Articulate Storyline* yang mewujudkannya, dan indikator yang dapat diperiksa pada produk guru. Indikator inilah yang kemudian menjadi dasar rubrik penilaian produk.

Tabel 1. Kerangka Operasional Integrasi Pembelajaran Mendalam dalam Media *Articulate Storyline*

Komponen desain	Prinsip pembelajaran mendalam	Fitur *Articulate Storyline*	Indikator pada produk guru
Skenario kontekstual	Bermakna; memahami	Slide pembuka bercerita, karakter, gambar/video lingkungan sekitar	Media diawali masalah dari kehidupan sehari-hari siswa

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

Komponen desain	Prinsip pembelajaran mendalam	Fitur *Articulate Storyline*	Indikator pada produk guru
Eksplorasi	Berkesadaran; memahami	Layer, hotspot, drag-and-drop, navigasi nonlinier	Siswa menjelajahi objek atau memilih jalur sebelum konsep disimpulkan
Interaksi dan penerapan	Mengaplikasi	Trigger, variabel, simulasi	Siswa menerapkan konsep pada situasi atau soal baru, tidak hanya membaca
Asesmen dengan umpan balik	Mengaplikasi; berkesadaran	Quiz slide, feedback layer, result slide	Setiap pilihan jawaban memberi penjelasan, bukan hanya benar/salah
Refleksi	Merefleksi	Free-form text entry, survey slide	Ada pertanyaan tentang apa yang dipelajari dan kaitannya dengan pengalaman siswa
Mutu dan aksesibilitas	Menggembirakan	Narasi audio, alt text, tombol navigasi, tema warna	Teks ringkas dan terbaca, kontras memadai, navigasi konsisten, isi sesuai capaian pembelajaran

4. Standar Mutu dan Aksesibilitas Media untuk Siswa SD

Kelengkapan fitur belum menjamin mutu media interaktif untuk siswa SD. Prinsip desain multimedia menyarankan materi dipecah menjadi segmen pendek, elemen dekoratif yang tidak relevan dibuang, bagian penting diberi penanda visual, dan teks panjang diganti narasi audio (Mayer, 2020). Dari sisi aksesibilitas, pedoman WCAG 2.1 menekankan konten yang dapat dilihat, dioperasikan, dipahami, dan andal, termasuk kontras teks minimal 4,5:1, teks alternatif untuk gambar, dan navigasi yang konsisten (W3C, 2018). Bagi siswa SD, prinsip ini diterjemahkan menjadi huruf yang besar dan jelas, instruksi singkat, tombol navigasi yang mudah dikenali, serta isi yang sesuai capaian pembelajaran. Aspek mutu ini dimasukkan sebagai indikator keenam pada Tabel 1.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini berbentuk pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *Articulate Storyline* yang terintegrasi dengan pendekatan pembelajaran mendalam, dengan strategi

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

demonstrasi, diskusi, tanya jawab, praktik langsung, serta pendampingan intensif. Keberhasilan program dievaluasi dengan desain satu kelompok *pretest–posttest*, penilaian produk, dan angket kepuasan yang dianalisis secara deskriptif.

1. Mitra, Peserta, dan Waktu Pelaksanaan

Peserta pelatihan adalah seluruh guru SD Negeri 1 Kutakembaran (12 orang), Desa Kutakembaran, Kecamatan Garawangi, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, yang mengampu 10 rombongan belajar. Seluruh guru dilibatkan (sampel total) karena jumlahnya kecil dan pelatihan dimaksudkan membangun kapasitas sekolah secara menyeluruh. Pelatihan berlangsung tiga hari pada 1–3 Juli 2026 di sekolah mitra, dengan pembagian kegiatan pada Tabel 2.

Mitra berperan mengoordinasikan peserta, menyepakati jadwal pelaksanaan, serta menyediakan tempat pelatihan dan proyektor. Guru peserta menyiapkan materi ajar dari kelas yang diampu untuk dijadikan bahan praktik. Karena sekolah hanya memiliki 6 laptop, kesiapan laptop setiap peserta didata sebelum kegiatan. Aplikasi yang dipakai adalah *Articulate Storyline* 360 versi uji coba 30 hari yang diaktifkan dengan akun masing-masing peserta.

Tabel 2. Pembagian Sesi Pelatihan Selama Tiga Hari

Hari	Sesi	Kegiatan
1	Pembukaan	Pretest; sosialisasi tujuan dan mekanisme; konsep pembelajaran mendalam
1	Praktik I	Instalasi, aktivasi akun, pengenalan antarmuka dan slide dasar
2	Praktik II	Trigger, layer, variabel, kuis dengan umpan balik, integrasi video dan audio
2	Perancangan	Penyusunan alur media (storyboard)
3	Produksi	Penyelesaian media dengan pendampingan; publikasi HTML5
3	Penutup	Presentasi dan umpan balik produk; posttest; angket kepuasan

2. Tahapan Kegiatan yang Telah Terlaksana

Kegiatan yang dilaporkan dalam artikel ini terdiri atas empat tahap yang sudah terlaksana. Tahap kelima (keberlanjutan) masih berupa rencana dan dijelaskan terpisah.

a. Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilakukan untuk memberikan informasi awal kepada peserta mengenai tujuan, manfaat, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan, meliputi: a) mengirimkan surat izin dan surat undangan kepada guru sebagai peserta kegiatan; b) menyiapkan modul praktik penggunaan aplikasi *Articulate Storyline*; c) menyusun

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

instrumen evaluasi berupa daftar hadir, soal *pretest–posttest*, rubrik produk, dan angket kepuasan; d) menyiapkan contoh materi pembelajaran SD sebagai bahan praktik.

b. Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan memberikan pemahaman konseptual dan keterampilan dasar, antara lain: a) konsep pembelajaran mendalam yang menekankan pembelajaran bermakna, berpikir kritis, dan keterlibatan aktif siswa; b) demonstrasi penggunaan *Articulate Storyline* oleh tim pelaksana; c) diskusi dan tanya jawab terkait fitur aplikasi dan penerapannya dalam pembelajaran.

c. Tahap Penerapan Teknologi

Peserta mempraktikkan secara langsung penggunaan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran, meliputi: a) mempelajari panduan dari modul pelatihan; b) instalasi aplikasi dan aktivasi akun dengan pendampingan tim; c) menyusun alur media (*storyboard*), lalu membuat slide interaktif, kuis digital, animasi, dan integrasi video pembelajaran.

d. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Tim pelaksana terdiri atas ketua, anggota dosen, dan dua mahasiswa. Ketua mengoordinasikan kegiatan dan komunikasi dengan mitra, anggota dosen menyiapkan materi dan mendemonstrasikan aplikasi, mahasiswa pertama menyiapkan media model, dan mahasiswa kedua membantu pengoperasian aplikasi. Selama praktik, setiap tiga peserta didampingi satu anggota tim. Pendamping membantu kendala teknis, memeriksa *storyboard*, dan memberi umpan balik pada draf media. Rancangan yang belum rampung dilanjutkan pada tahap keberlanjutan. Evaluasi meliputi: a) kehadiran melalui daftar presensi setiap sesi; b) kompetensi melalui *pretest* dan *posttest*; c) mutu produk melalui rubrik; dan d) respons peserta melalui angket kepuasan pada akhir pelatihan.

3. Rencana Keberlanjutan (Pascapelatihan)

Tahap ini belum termasuk dalam data yang dilaporkan. Sesuai rancangan program dalam proposal hibah, tahap ini meliputi: (a) implementasi media oleh guru dalam pembelajaran di kelas, termasuk penyelesaian dua rancangan media yang dikerjakan berpasangan; dan (b) monitoring serta evaluasi lanjutan melalui kuesioner atau wawancara dengan guru untuk mengetahui kendala implementasi dan aspek media yang perlu diperbaiki.

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

4. Artefak, Instrumen, dan Analisis Data

Artefak yang dikumpulkan berupa daftar hadir, lembar jawaban *pretest–posttest*, *storyboard*, berkas proyek (.story) dan hasil publikasi HTML5 setiap peserta, angket kepuasan, serta dokumentasi foto. Keterkaitan tujuan kompetensi, instrumen, analisis, dan kriteria keberhasilan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rancangan Evaluasi: Tujuan, Instrumen, Analisis, Dan Kriteria Keberhasilan

Tujuan kompetensi guru	Instrumen	Analisis	Kriteria keberhasilan
Memahami konsep pembelajaran mendalam dan fitur *Articulate Storyline*	Tes pretest–posttest (skor 0–100)	Rerata, rentang, % ketuntasan, N-gain, uji Wilcoxon	Rerata posttest kategori tinggi; N-gain ≥ 0,30
Merancang media yang menerapkan pembelajaran mendalam	Rubrik 6 indikator (Tabel 1), skala 1–4	Skor total dan kategori produk	≥ 70% produk berkategori baik
Merespons positif pelatihan	Angket kepuasan (skala Likert)	Persentase peserta puas atau sangat puas	≥ 80% peserta puas atau sangat puas
Mengikuti seluruh rangkaian	Daftar hadir	Jumlah peserta hingga hari ketiga	Seluruh peserta (12 guru)

Tes disusun tim pelaksana untuk mengukur pemahaman konsep pembelajaran mendalam, fitur *Articulate Storyline*, dan perancangan media, dengan skor 0–100; instrumen lengkap dapat diperoleh dari penulis. Skor dikategorikan rendah (0–59), sedang (60–79), dan tinggi (80–100), dengan ketuntasan ≥70. Peningkatan dihitung dengan N-gain, g = (skor *posttest* − skor *pretest*) / (100 − skor *pretest*), dan dikategorikan tinggi (g ≥ 0,7), sedang (0,3 ≤ g < 0,7), atau rendah (g < 0,3) (Hake, 1998). Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* diuji dengan uji peringkat bertanda Wilcoxon karena jumlah peserta kecil, disertai ukuran efek $r = |Z|/\sqrt{N}$ (Fritz et al., 2012). Karena desainnya tanpa kelompok pembanding, hasil uji ini menunjukkan perubahan skor peserta, bukan bukti kausal bahwa perubahan itu semata-mata akibat pelatihan.

Rubrik produk menilai enam indikator pada Tabel 1 dengan skala 1–4 (1 = belum tampak, 2 = tampak sebagian, 3 = tampak, 4 = tampak dan kuat). Skor total (6–24) dikonversi ke skala 100 dan dikategorikan kurang (<55), cukup (55–69), baik (70–84), dan sangat baik (≥85). Setiap produk dinilai oleh tim pelaksana. Angket kepuasan

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

menggunakan skala Likert dan mencakup relevansi materi, pendampingan, kesempatan praktik langsung, dan kebermanfaatan produk; peserta dihitung puas bila memilih puas atau sangat puas, lalu hasilnya dianalisis secara deskriptif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kutakembaran, Kecamatan Garawangi, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, pada 1–3 Juli 2026. Kedua belas guru mengikuti pelatihan hingga hari ketiga, terlihat dari keikutsertaan seluruhnya dalam *posttest* dan angket kepuasan. Pada tahap sosialisasi, tim berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menyampaikan tujuan, manfaat, dan mekanisme kegiatan. Tahap pelatihan membahas konsep pembelajaran mendalam pengenalan fitur *Articulate Storyline*, penyusunan alur media, integrasi multimedia, dan pembuatan kuis interaktif. Pada tahap penerapan teknologi, peserta mempraktikkan pembuatan media sesuai mata pelajaran yang diampu (Gambar 1).



Gambar 1. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline*

b. Kompetensi Guru Berdasarkan *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4 merangkum skor *pretest* dan *posttest* 12 peserta. Rerata skor naik dari 50,8 (kategori rendah) menjadi 81,5 (kategori tinggi), dengan kenaikan rata-rata 30,7 poin (rentang 20–50). Pada *pretest*, sembilan guru berada pada kategori rendah dan tiga pada kategori sedang, dan tidak seorang pun mencapai skor ketuntasan 70. Pada *posttest*, delapan guru berada pada kategori tinggi, empat pada kategori sedang, dan seluruhnya tuntas. Sebaran skor juga menyempit (simpangan baku 8,5 menjadi 4,9). Rerata N-gain 0,62 termasuk kategori sedang; tiga guru memperoleh N-gain tinggi dan sembilan sedang. Kenaikan terbesar terjadi pada dua guru dengan skor awal terendah (35 menjadi

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

78 dan 40 menjadi 90). Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan (Z = −3,06; p = 0,002) dengan ukuran efek besar (r = 0,88). Hasil ini memenuhi target pertama, yaitu rerata *posttest* kategori tinggi dan N-gain minimal sedang.

Tabel 4. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kompetensi Guru (N = 12)

Statistik	Pretest	Posttest	Selisih
Jumlah peserta (n)	12	12	–
Rerata skor	50,8	81,5	30,7
Simpangan baku	8,5	4,9	9,6
Median	52,5	80,0	–
Skor terendah – tertinggi	35–60	75–90	20–50
Kategori rerata	Rendah	Tinggi	–
Sebaran kategori (rendah/sedang/tinggi)	9 / 3 / 0	0 / 4 / 8	–
Peserta tuntas (≥ 70)	0 (0%)	12 (100%)	–
Rerata N-gain (kategori)	–	0,62 (sedang)	–

Uji peringkat bertanda Wilcoxon: Z = −3,06; p = 0,002; r = 0,88. Kategori skor: rendah 0–59, sedang 60–79, tinggi 80–100.

c. Produk Media dan Mutu Integrasi Pembelajaran Mendalam

Seluruh guru mulai mengembangkan media selama praktik. Delapan guru menyelesaikan masing-masing satu produk, sedangkan empat guru lainnya bekerja dalam dua pasangan dan rancangannya belum selesai saat pelatihan berakhir, sehingga belum dinilai dengan rubrik. Delapan produk yang selesai disusun untuk mata pelajaran dan kelas yang diampu masing-masing guru, dengan jenis materi interaktif bernavigasi bercabang, kuis dengan umpan balik, video pembelajaran terintegrasi, dan aktivitas refleksi. Berdasarkan rubrik, kedelapan produk berkategori baik atau sangat baik, dan tidak ada yang berkategori cukup atau kurang. Dengan demikian, target mutu produk tercapai, tetapi target agar setiap peserta menyelesaikan sedikitnya satu media baru tercapai pada 8 dari 12 guru (66,7%).

d. Kepuasan Peserta

Angket diisi oleh seluruh peserta (12 guru). Sebanyak 10 guru (83,3%) menyatakan puas atau sangat puas terhadap pelatihan secara keseluruhan, sehingga target ketiga (minimal 80%) tercapai. Aspek yang dinilai mencakup relevansi materi dengan kebutuhan guru, pendampingan oleh tim, kesempatan praktik langsung, dan kebermanfaatan produk untuk pembelajaran.

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

e. Status Implementasi di Kelas

Pada saat artikel ini disusun, implementasi media di kelas belum diobservasi secara terstruktur. Karena itu, artikel ini tidak melaporkan dampak media terhadap motivasi, keterlibatan, atau hasil belajar siswa. Dampak tersebut menjadi sasaran tahap keberlanjutan.

2. Pembahasan

Hasil tes pada Tabel 4 dan hasil rubrik produk menunjukkan dua hal yang perlu dibedakan. Kenaikan skor tes mencerminkan bertambahnya pengetahuan guru tentang fitur *Articulate Storyline* dan konsep pembelajaran mendalam, sedangkan skor rubrik mencerminkan kemampuan guru menuangkan pengetahuan itu ke dalam rancangan media. Keduanya adalah capaian kompetensi guru, bukan bukti dampak pada siswa. Pola ini sejalan dengan pelatihan serupa bagi guru SD (Prawijaya et al., 2026) dan guru SMA (Rahayu et al., 2023), yang juga melaporkan guru mampu menghasilkan media sendiri setelah praktik langsung. Bedanya, kegiatan ini menilai produk dengan indikator pedagogis, sehingga dapat diperiksa apakah kemampuan teknis guru juga disertai rancangan yang mendalam.

Hasil rubrik menunjukkan bahwa guru yang menyelesaikan produknya mampu memasukkan unsur pembelajaran mendalam ke dalam media. Penyusunan alur media sebelum produksi kemungkinan ikut membantu, karena guru merancang alur masalah, eksplorasi, umpan balik, dan refleksi sebelum membuat slide. Meski begitu, kategori baik pada skor total belum menjamin setiap indikator sama kuatnya. Umpan balik kuis, misalnya, mudah dibuat dengan templat bawaan *Articulate Storyline*, padahal umpan balik yang menjelaskan alasan jawaban lebih membantu pemahaman daripada sekadar informasi benar atau salah (Hattie & Timperley, 2007). Analisis per indikator pada pendampingan berikutnya diperlukan agar pembelajaran mendalam tidak berhenti sebagai label, sebagaimana diingatkan Kovač et al. (2025).

Beberapa kondisi mitra membatasi pelaksanaan. Sekolah hanya memiliki 6 laptop untuk 12 guru dan jaringan Wi-Fi berkapasitas terbatas, sementara aktivasi versi uji coba *Articulate Storyline* memerlukan akun dan koneksi internet. Kemampuan awal guru juga beragam, terlihat dari rentang skor *pretest* 35–60. Kenaikan terbesar justru terjadi pada guru dengan skor awal terendah, yang mengisyaratkan bahwa praktik terbimbing dapat menjangkau peserta dengan bekal awal rendah. Waktu tiga hari cukup untuk menguasai

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

fitur pokok, tetapi belum cukup bagi semua peserta untuk menyelesaikan produk, sebagaimana terlihat pada empat guru yang bekerja berpasangan, dan belum cukup untuk menyempurnakan rancangan pedagogis, sejalan dengan temuan bahwa pengembangan profesional guru lebih efektif bila berlangsung berkelanjutan dan menyertakan umpan balik atas praktik (Darling-Hammond et al., 2017). Integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten juga tidak tumbuh serentak (Mishra & Koehler, 2006), sehingga wajar bila kemampuan teknis berkembang lebih dulu.

Berdasarkan hal tersebut, perbaikan program ke depan mencakup: (1) templat Storyline siap pakai yang sudah memuat struktur enam indikator; (2) video tutorial singkat untuk dipelajari sebelum pelatihan; (3) pengelompokan peserta berdasarkan kemampuan awal dengan guru yang lebih mahir sebagai tutor sebaya; (4) pendampingan daring setelah pelatihan yang difokuskan pada indikator yang masih lemah; (5) penyelesaian dua rancangan media yang belum rampung melalui pendampingan pascapelatihan; dan (6) solusi lisensi jangka panjang. Versi uji coba *Articulate Storyline* berakhir setelah 30 hari, sehingga media yang sudah dipublikasikan sebagai HTML5 tetap dapat dipakai di kelas, tetapi penyuntingan lanjutan memerlukan lisensi sekolah atau pemindahan rancangan ke aplikasi alternatif. Program ini mendukung SDGs poin 4 tentang Pendidikan Berkualitas pada tingkat peningkatan kapasitas guru; kontribusinya pada mutu pembelajaran siswa baru dapat dinilai setelah tahap implementasi.

E. KESIMPULAN

Pelatihan *Articulate Storyline* berbasis pembelajaran mendalam di SD Negeri 1 Kutakembaran meningkatkan pengetahuan guru, ditunjukkan oleh kenaikan rerata skor dari 50,8 menjadi 81,5 (N-gain 0,62; Wilcoxon p = 0,002) dan ketuntasan seluruh guru pada *posttest*, serta menghasilkan 8 media interaktif yang seluruhnya berkategori baik atau sangat baik pada rubrik integrasi pembelajaran mendalam. Empat guru yang bekerja berpasangan belum menyelesaikan medianya dalam waktu pelatihan. Sebanyak 10 dari 12 guru (83,3%) menyatakan puas. Capaian ini adalah capaian kompetensi guru dalam merancang media; dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa belum diukur.

Kegiatan ini dilakukan tanpa kelompok pembanding, dengan jumlah peserta kecil, waktu praktik tiga hari, dan ketergantungan pada lisensi berbayar, sehingga temuannya belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain. Tindak lanjut yang direncanakan adalah

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

implementasi media di kelas, penyelesaian dua rancangan media yang belum rampung, dan monitoring melalui kuesioner atau wawancara dengan guru.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Kuningan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) atas dukungan dana Hibah Internal PKM Tahun 2026, sehingga kegiatan pelatihan dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 1 Kutakembaran beserta seluruh guru peserta pelatihan atas sambutan yang hangat, partisipasi aktif, dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan kegiatan. Antusiasme dan semangat belajar para guru menjadi motivasi terbesar bagi tim pelaksana dalam menyukseskan program pengabdian ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Abidah, A., Aklima, A., & Razak, A. (2022). Tantangan guru sekolah dasar dalam menghadapi era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(2c), 769–776. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.498

Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.

Divia Rahmadini, & Muhammadi. (2025). Development of *Articulate Storyline* 3-based media with the problem-based learning model in Pancasila education for fourth grade elementary school students. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *5*(2), 640–648. https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.484

Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.

Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin.

Fritz, C. O., Morris, P. E., & Richler, J. J. (2012). Effect size estimates: Current use, calculations, and interpretation. *Journal of Experimental Psychology: General*, *141*(1), 2–18. https://doi.org/10.1037/a0024338

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, *66*(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, *77*(1), 81–112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *8*(2), 150–159. https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021

p-ISSN 2614-7629 Vol 9 (3) Oktober, 2026, 388-402
e-ISSN 2614-6339 DOI: 10.22460/as.v9i3.33339

Julia, R. I., Nellitawati, Bentri, A., & Desyandri. (2023). Development of learning media using *Articulate Storyline*s to increase student motivation in mathematics subjects in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(8), 6345–6352. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4558

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam: Menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

Kovač, V. B., Nome, D. Ø., Jensen, A. R., & Skreland, L. L. (2025). The why, what and how of deep learning: Critical analysis and additional concerns. *Education Inquiry*, *16*(2), 237–253. https://doi.org/10.1080/20004508.2023.2194502

Kurniasari, W., Sutopo, Y., Harianingsih, H., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Systematic literature review: Utilization of *Articulate Storyline*-based interactive learning media in primary school student learning. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(2), 977–995. https://doi.org/10.51276/edu.v6i2.1237

Luthfiyah, H., Nusantara, T., Faizah, S., & Anggraini, A. E. (2025). Transformasi pembelajaran matematika bangun datar dengan deep learning untuk meningkatkan keterampilan kritis dan kreatif siswa. *Jurnal SOLMA*, *14*(2), 2105–2112. https://doi.org/10.22236/solma.v14i2.18844

Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: I—Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, *46*(1), 4–11. https://doi.org/10.1111/j.2044-8279.1976.tb02980.x

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Meika Putri, V., & Kowiyah, K. (2024). Development of interactive learning media based on *Articulate Storyline* for teaching mathematics on plane shapes for grade IV at SDN Baru 02 Pagi. *Eduvest: Journal of Universal Studies*, *4*(11), 10784–10796. https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i11.1448

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, *108*(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *11*(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613

Prawijaya, S., Eni Fitriana, C., & Khairani, N. (2026). Pelatihan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline* bagi guru SDN 060923 Medan. *Komunitas: Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *3*(2), 89–99. https://doi.org/10.62951/komunitas.v3i2.366

Rahayu, H. M., Diana, D., Sunandar, A., Qurbaniah, M., Setiadi, A. E., Amri, A. F., & Hernanda, D. (2023). Pelatihan media pembelajaran *Articulate Storyline* bagi guru SMA di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, *4*(1), 47–54. https://doi.org/10.29408/ab.v4i1.7365

W3C. (2018). *Web content accessibility guidelines (WCAG) 2.1*. World Wide Web Consortium. https://www.w3.org/TR/WCAG21/