



RESPON GURU TERHADAP PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN KEJURUAN MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*

Oleh

Andri Setiyawan¹, Suwahyo Suwahy², M Hilman Gumelar Syafei³, Habib Ja'far Nuur⁴,
Dwi Firman Arizudin⁵, Fiqih Abi Mahardika⁶

^{1,2,4,5,6}Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

E-mail: ¹andrisetiyawan@mail.unnes.ac.id

Article History:

Received: 19-08-2024

Revised: 06-09-2024

Accepted: 22-09-2024

Keywords:

Media Pembelajaran,
Pendidikan Kejuruan,
Articulate Storyline

Abstract: : Pelatihan media pembelajaran kejuruan menggunakan *Articulate Storyline* di SMK Al Mustaqim, Kabupaten Semarang, diadakan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan. Kegiatan ini diikuti oleh 10 guru yang mewakili berbagai mata pelajaran kejuruan. Hasil pelatihan menunjukkan respon yang sangat positif, dengan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Guru-guru yang berpartisipasi merasa lebih percaya diri dan siap untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran mereka, yang diharapkan akan meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja. Kesimpulannya, pelatihan ini efektif dalam memenuhi kebutuhan pengembangan profesional guru dan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan, dengan rekomendasi untuk pelatihan berkelanjutan di masa depan..

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi hal yang tidak terelakkan. Kemajuan teknologi menghadirkan banyak tantangan dalam berbagai aspek (Prasetyaningsih, Muiz, and Fatimah 2024). Pendidikan kejuruan, yang menekankan pada penguasaan keterampilan praktis, juga harus mengikuti perkembangan ini agar relevan dengan kebutuhan industri. Pembelajaran sekarang tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan buku teks; sekarang masuk ke dunia digital, yang menawarkan banyak kesempatan dan inovasi (Soegiarto and Kholik 2023). Salah satu teknologi yang saat ini banyak digunakan dalam pembelajaran adalah perangkat lunak *Articulate Storyline*, yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran interaktif (Andri Setiyawan et al. 2024). Meskipun teknologi ini menawarkan banyak manfaat, tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkannya secara optimal. Hal ini menyebabkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pelatihan yang fokus pada penguasaan *Articulate Storyline* menjadi sangat penting untuk



meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah kejuruan.

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan tingkat menengah yang memiliki karakter melatih keterampilan siswa pada bidang tertentu (Sunyoto and Setiyawan 2021). Pada aspek pembelajaran, terdapat mata pelajaran umum dan mata pelajaran kejuruan (Setiyawan 2021; Setiyawan and Kurniawan 2021; Setiyawan 2020). Maka, peran guru dalam menyampaikan materi harus memiliki inovasi supaya materi dapat tersampaikan dengan efektif dan tidak membosankan. Guru harus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa. Karena itu, alat yang memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran menarik dan interaktif diperlukan (Hidayati, Arisyanto, and Damayanti 2024).

Pelatihan bagi guru bukan hanya soal memperkenalkan teknologi baru, tetapi juga tentang mengembangkan keterampilan yang memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran. Kompetensi profesional merupakan kemampuan yang diperlukan agar dapat mewujudkan dirinya sebagai guru profesional (Saetban et al. 2023). Dalam konteks pendidikan kejuruan, kemampuan guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep yang rumit dengan lebih mudah. Namun, tanpa pelatihan yang tepat, guru mungkin merasa kesulitan atau kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi ini. Oleh karena itu, pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan sangat penting untuk memastikan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi seperti *Articulate Storyline* dengan baik. Ini juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Meskipun manfaat teknologi dalam pendidikan sudah jelas, implementasinya seringkali menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan kemampuan teknis di kalangan guru, yang mungkin tidak terbiasa dengan penggunaan perangkat lunak seperti *Articulate Storyline*. Selain itu, waktu yang terbatas dan beban kerja yang tinggi seringkali menjadi hambatan bagi guru untuk mengikuti pelatihan tambahan. Ada juga kendala infrastruktur, seperti ketersediaan komputer dan akses internet yang memadai di sekolah-sekolah kejuruan. Tantangan-tantangan ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan yang sistematis dalam memberikan pelatihan, agar guru dapat benar-benar menguasai teknologi dan menerapkannya dalam pembelajaran. Dalam hal ini, dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah sangat diperlukan untuk memastikan keberhasilan pelatihan.

Pelatihan yang dirancang untuk guru kejuruan dalam penggunaan *Articulate Storyline* bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan industri. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi, sehingga mereka dapat lebih aktif memanfaatkan media digital dalam proses pengajaran. Manfaat dari pelatihan ini tidak hanya dirasakan oleh guru, tetapi juga oleh siswa yang akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Secara



keseluruhan, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan melalui peningkatan kompetensi guru. Dengan demikian, diharapkan lulusan sekolah kejuruan dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja.

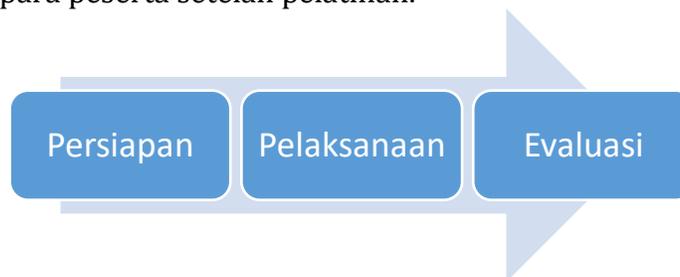
Berisi deskripsi tentang analisis situasi atau kondisi obyektif subyek pengabdian (komunitas dampingan), isu dan fokus pengabdian, alasan memilih subyek pengabdian, dan perubahan sosial yang diharapkan atau tujuan pengabdian masyarakat yang didukung dengan data-data kualitatif maupun kuantitatif, serta didukung dengan *literature review* yang relevan. Referensi menggunakan *Turabian Style*.¹ (Cambria, size 12, Spacing: before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1)

METODE

Kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai pelatihan partisipatif yang melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapannya. Pendekatan partisipatif dipilih untuk memastikan bahwa guru dapat langsung mengaplikasikan apa yang mereka pelajari ke dalam konteks pembelajaran di kelas. Pelatihan ini mencakup pengenalan teori tentang pembuatan media pembelajaran interaktif dan sesi praktik menggunakan *Articulate Storyline*. Guru-guru didorong untuk berbagi pengalaman dan saling belajar selama sesi pelatihan, sehingga menciptakan suasana yang kolaboratif. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil pelatihan dapat lebih efektif dan aplikatif.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMK Al Mustaqim, yang berlokasi di Kabupaten Semarang. Sekolah ini dipilih karena memiliki komitmen kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi. Pelatihan dihadiri oleh 15 guru dari SMK Al Mustaqim, yang mewakili berbagai mata pelajaran kejuruan. Para guru ini memiliki latar belakang yang beragam dalam hal pengalaman mengajar dan kemampuan teknologi. Keberagaman ini memberikan peluang untuk saling bertukar pengetahuan dan pengalaman selama pelatihan.

Pelatihan ini dilaksanakan dalam tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan pelatihan, penyusunan materi, dan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan terdiri dari sesi teori, demonstrasi penggunaan *Articulate Storyline*, dan praktik langsung oleh para guru. Guru diberikan kesempatan untuk membuat media pembelajaran sederhana dan menerima umpan balik dari fasilitator. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan yang telah dicapai oleh para peserta setelah pelatihan.



Gambar 1. Diagram Tahapan Pelaksanaan

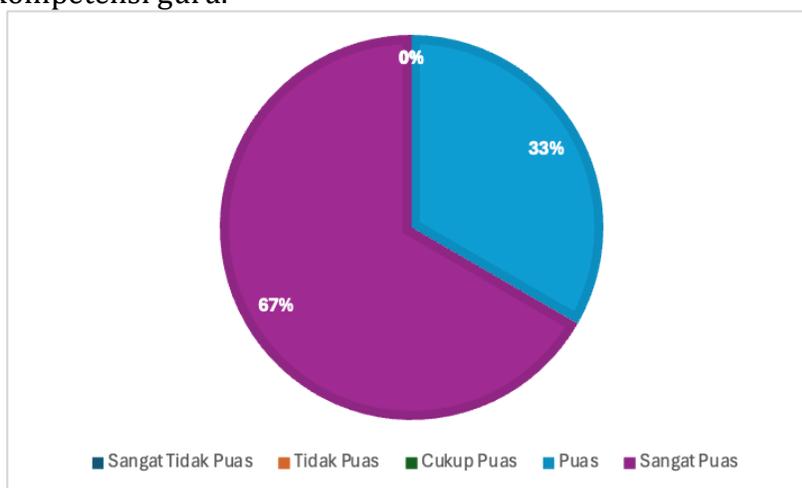
¹Setiap referensi harus diberi *footnote* dengan memakai *Turabian 8th style* (http://www.press.uchicago.edu/books/turabian/turabian_citationguide.html). (Cambria, size 10, line spacing: 1)



Untuk mengukur kepuasan pelatihan, digunakan beberapa instrumen pengumpulan data. Kuesioner disebarikan kepada para guru sesudah pelatihan untuk mengukur kepuasan pelaksanaan kegiatan. Selain itu, observasi langsung dilakukan selama sesi praktik untuk menilai partisipasi dan keterlibatan guru dalam pelatihan. Wawancara singkat dengan beberapa peserta juga dilakukan untuk mendapatkan masukan kualitatif mengenai pengalaman mereka selama pelatihan. Data yang terkumpul digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan dan memberikan rekomendasi untuk kegiatan serupa di masa depan.

HASIL

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan respon positif terhadap penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembuatan media pembelajaran. Guru merasa bahwa pelatihan ini sangat membantu mereka dalam memahami cara membuat konten pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Respon positif ini mencerminkan relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan praktis guru di lapangan. Selain itu, antusiasme yang tinggi selama sesi praktik menunjukkan bahwa guru tertarik untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran mereka. Hal ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa pelatihan yang relevan dan aplikatif cenderung lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi guru.



Gambar 2. Tingkat Kepuasan terhadap Pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan, terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan guru dalam menggunakan *Articulate Storyline*. Guru mampu membuat media pembelajaran yang lebih dinamis, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi teknis guru dalam penggunaan perangkat lunak pembelajaran. Guru juga merasa lebih percaya diri untuk mengeksplorasi fitur-fitur lanjut dari *Articulate Storyline*, yang sebelumnya dianggap sulit. Peningkatan keterampilan ini sangat penting dalam konteks pendidikan kejuruan, di mana penguasaan teknologi memainkan peran kunci dalam penyampaian materi.

Diskusi



Implikasi dari hasil pelatihan ini sangat signifikan bagi pembelajaran di sekolah kejuruan. Dengan keterampilan yang meningkat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan industri. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membantu siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi pada upaya peningkatan kualitas pendidikan kejuruan secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil yang positif, disarankan agar pelatihan serupa diadakan secara berkala untuk memperkuat keterampilan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan. Selain itu, diperlukan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi fitur-fitur canggih dari *Articulate Storyline*. Penyelenggara pelatihan juga dapat mempertimbangkan untuk menambahkan sesi diskusi atau workshop tentang best practices dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Melibatkan lebih banyak guru dari berbagai mata pelajaran juga akan memperluas dampak positif dari pelatihan ini. Dengan peningkatan berkelanjutan, guru-guru di sekolah kejuruan dapat terus mengembangkan kompetensi mereka dalam teknologi pendidikan, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan *Articulate Storyline* bagi guru SMK Al Mustaqim, Kabupaten Semarang, berhasil meningkatkan kompetensi teknis mereka dalam membuat media pembelajaran interaktif. Respon positif dari guru menunjukkan bahwa pelatihan ini relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran kejuruan. Peningkatan keterampilan guru diharapkan akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja. Pentingnya pelatihan berkelanjutan juga menjadi salah satu temuan yang harus diperhatikan untuk mendukung pengembangan profesional guru. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kapasitas guru dalam integrasi teknologi pendidikan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Semarang yang telah mandanai kegiatan ini dan SMK AL Mustaqim sebagai Mitra kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Andri Setiyawan, Suwahyo Suwahyo, M. Hilman Gumelar Syafei, Habib Ja'far Nuur, Dwi Firman Arizudin, and Fiqih Abi Mahardika. 2024. "Workshop Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Kejuruan Dengan Articulate Storyline." *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 5, no. 3 (July): 756-64. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i3.1787>.
- [2] Hidayati, Pipit Nur, Prasena Arisyanto, and Aries Tika Damayanti. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (February): 526-38. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7145>.
- [3] Prasetyaningsih, Nur, Abdul Muiz, and Fatimah Fatimah. 2024. "Penggunaan Platform



Merdeka Mengajar (PMM) Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Di Sekolah Dasar.”
Jurnal Basicedu 8, no. 1 (March): 788–98.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7108>.

- [4] Saetban, Antonius A., Alboin Selly, Apnamilsah Obisuru, Yesriel Lelan, Sarah A. Beli, and Abdul M. Djou. 2023. “PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DENGAN PENGENALAN MODEL – MODEL DALAM TAHAPAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMK NEGERI KOKAR.” *Indonesian Collaboration Journal of Community Services (ICJCS)* 3, no. 1 (February): 80–86. <https://doi.org/10.53067/icjcs.v3i1.111>.
- [5] Setiyawan, Andri. 2020. “Assignment and Monitoring Information System of Prakerin Students Based On SMS Gateway with Raspberry Pi.” *VANOS Journal of Mechanical Engineering Education* 5, no. 1.
- [6] ———. 2021. “Internship Regulations in Vocational Education during the Covid-19 Pandemic.” *VANOS Journal of Mechanical Engineering Education* 6, no. 2.
- [7] Setiyawan, Andri, and Arief Kurniawan. 2021. “The Effect of Pandemic Covid-19 into Internship Activity of Mojokerto Vocational High Schools.” *Journal of Vocational Education Studies* 4, no. 1.
- [8] Soegiarto, Asep, and Abdul Kholik. 2023. “Pelatihan Pembuatan Siniar Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Kejuruan.” *Pandawa: Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3.
- [9] Sunyoto, Sunyoto, and Andri Setiyawan. 2021. “Entrepreneurship Education in Vocational Schools in Indonesia.” In *Education at the Intersection of Globalization and Technology*. IntechOpen.