



Workshop Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Kejuruan Dengan Articulate Storyline

Andri Setiyawan^{*1}, Suwahyo Suwahyo², 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

³Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

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

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i3.1787>

Info Artikel:

Diterima :

2024-06-04

Diperbaiki :

-

Disetujui :

2024-06-13

Kata Kunci: Workshop;Guru Kejuruan;Articulate Storyline

Abstrak: Kualitas pembelajaran harus terus ditingkatkan melalui pengembangan sumber daya yang terampil. Guru yang memiliki wawasan dalam pengembangan media pembelajaran memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran ke arah lebih baik. Metode pelaksanaan poengabdian ini dilaksanakan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru sangat antusias dalam mengikuti workshop media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline. Kegiatan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta, yang sekarang mampu membuat konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Harapannya tidak berakhir pada sesi workshop, guru dapat mengimplementasikan dalam pembelajaran di kelas untuk pembelajaran yang lebih baik.

Abstract: The quality of learning must be continuously improved through the development of skilled resources. Teachers who have insight into the development of learning media have the potential to develop learning in a better direction. The method of implementing this service is carried out with the stages of preparation, implementation, and evaluation. The results of the activity show that teachers are very enthusiastic in participating in interactive learning media workshops using Articulate Storyline. The activity significantly improved the skills of participants, who are now able to create more interesting and interactive learning content. The hope is that it does not end at the workshop session, teachers can implement it in classroom learning for better learning

Keywords: Workshop;

Vocational Teacher; Articulate Storyline

Pendahuluan

SDGs 4 merujuk pada tujuan Pembangunan Berkelanjutan ke-4 yang merupakan bagian dari Agenda 2030 yang disepakati oleh negara-negara anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 2015. SDGs adalah serangkaian tujuan yang dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan global dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) berada di garis depan inisiatif pemerintah di seluruh dunia. SDG terutama berkaitan dengan mendorong pertumbuhan berkelanjutan dengan memastikan kesejahteraan, pertumbuhan ekonomi, undang-undang lingkungan, dan kemajuan akademis. Salah satu tujuan SDG yang paling menonjol adalah menyediakan pendidikan berkualitas tinggi bagi para pelajar (SDG 4)(Saini et al., 2023).

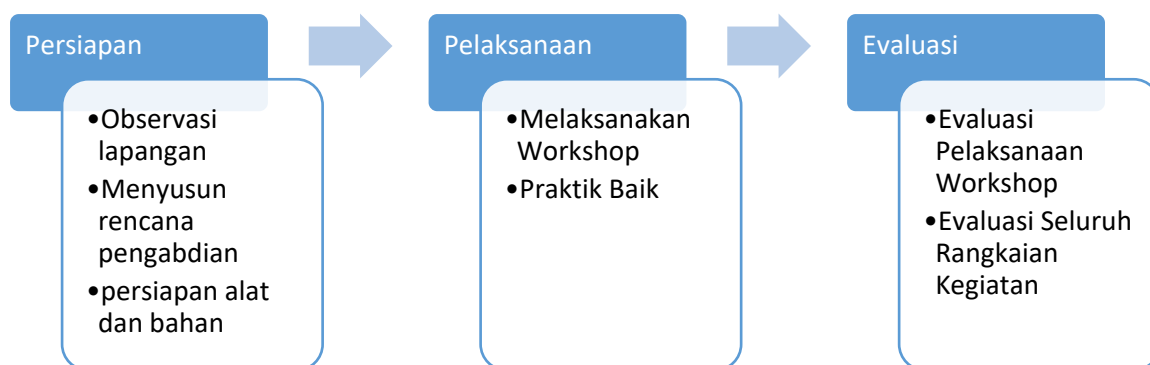
Teknologi pendidikan bergantung pada pengetahuan akademis dari berbagai bidang seperti komunikasi, pendidikan, psikologi, sosiologi, kecerdasan mesin, dan teknologi informasi yang dikombinasikan dengan pengalaman akademis praktis(An & Oliver, 2021; Brill & Galloway, 2007; Januszewski & Molenda, 2013). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah fase yang luas dari TI, yang menekankan pada fungsi komunikasi terpadu serta komputer dan perangkat lunak untuk bisnis, penyimpanan middleware, dan layanan audio-visual untuk memungkinkan pengguna mengakses, menyimpan, mengirimkan, memahami, dan menangani informasi(Schreyer, 2000; Yusuf, 2005). Dalam model pendidikan tradisional, sistem kelas yang berpusat pada guru lebih disukai di mana siswa selalu diharapkan untuk duduk di depan guru, mendengarkan ceramah dan mencatat(Pereira & Murzyn, 2001; Sibirskaya et al., 2019). Di abad ke-21, pendidikan memunculkan gambaran tentang pembelajaran campuran (Bruggeman et al., 2021; Khan et al., 2021; Osguthorpe & Graham, 2003), ruang kelas terbalik(Hew et al., 2020; Wright & Park, 2021), dan pembelajaran berbasis internet (atau E-learning)(Winiharti & Chairiyani, 2018). Pembelajaran campuran dan ruang kelas terbalik meningkatkan kinerja dan persepsi akademik siswa dibandingkan dengan pengajaran tradisional (El Sadik & Al Abdulmonem, 2021). Menerapkan pendekatan campuran untuk pengajaran di berbagai fase pendidikan sarjana dan pascasarjana dapat meningkatkan kesempatan belajar. Pembelajaran campuran merupakan integrasi peralatan digital dan multimedia seperti komputer pribadi, tablet, proyek multimedia, sistem suara, model 3D, dan augmented reality dengan perkuliahan dan modul konvensional(Trelease, 2016). Ruang kelas terbalik adalah format pembelajaran kolaboratif di mana pelajaran di dalam kelas dan kegiatan penugasan ditukar(GÜVENÇ, 2018). Siswa diberikan akses ke materi pembelajaran sebelum kelas sehingga mereka dapat mempersiapkan diri di waktu luang mereka, sementara waktu di dalam kelas dikhususkan untuk

kegiatan pembelajaran yang menarik (Ölmefors & Scheffel, 2021). Praktik-praktik ini termasuk tetapi tidak terbatas pada, pembelajaran berbasis kasus, pembelajaran kelompok, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis penelitian, dan pembelajaran kooperatif (Sasson et al., 2018). SDGs 4 fokus pada "Pendidikan Berkualitas" dan memiliki target-target tertentu yang bertujuan untuk memastikan bahwa semua orang, tanpa memandang usia atau jenis kelamin, memiliki akses yang setara dan inklusif terhadap pendidikan yang berkualitas.

Perkembangan teknologi informasi yang cepat mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran yang dilaksanakan mengalami perubahan yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi. Modul yang semula menggunakan buku berbasis kertas, saat ini mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran salah satunya adalah penerapan e-modul. Penggunaan e-modul meningkat signifikan semenjak diberlakukannya pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Penggunaan modul berbasis kertas sudah jarang digunakan oleh guru maupun siswa pada pembelajaran daring. Penyampaian materi melalui berbagai platform mendukung dalam penggunaan e-modul. Seringkali guru mengalami kesulitan dalam membuat modul yang menarik bagi siswa saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang monoton yang berisikan tulisan cenderung kurang disukai oleh siswa, sedangkan media pembelajaran yang interaktif yang berisikan tidak hanya tulisan namun berupa gambar/visual dan video sangat digemari oleh siswa. Maka melalui kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif melalui media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Metode

Pelaksanaan serangkaian kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan April, Mei, dan Juni 2024. Kegiatan dilaksanakan di SMK Al Mustaqim Kabupaten Semarang yang dihadiri oleh guru Produktif dan Guru Normatif Adaptif. Kegiatan inti pengabdian digambarkan melalui Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap Persiapan

Tahap pertama dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah melakukan observasi lapangan. Observasi ini bertujuan untuk memahami kondisi awal keterampilan guru kejuruan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh para guru dalam mengimplementasikan Articulate Storyline sebagai alat bantu pembelajaran. Data yang diperoleh dari observasi ini akan menjadi dasar dalam merancang program pelatihan yang tepat dan efektif. Berdasarkan hasil observasi lapangan, langkah selanjutnya adalah menyusun rencana pengabdian yang komprehensif. Rencana ini mencakup tujuan, sasaran, materi, metode, serta jadwal pelaksanaan kegiatan. Tujuan utama dari rencana ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru kejuruan dalam menggunakan Articulate Storyline untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Sasaran kegiatan adalah guru-guru kejuruan yang membutuhkan peningkatan keterampilan dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Rencana ini juga mencakup metode penyampaian materi yang interaktif dan partisipatif, serta jadwal pelaksanaan yang fleksibel untuk memastikan keterlibatan optimal dari peserta.

Persiapan alat dan bahan merupakan tahap krusial sebelum pelaksanaan kegiatan. Alat yang diperlukan mencakup perangkat komputer atau laptop dengan spesifikasi yang memadai untuk menjalankan Articulate Storyline, proyektor, dan koneksi internet yang stabil. Selain itu, bahan ajar seperti modul pelatihan, panduan penggunaan Articulate Storyline, dan contoh-contoh media pembelajaran interaktif juga harus disiapkan. Persiapan yang matang dari segi alat dan bahan akan memastikan kelancaran pelaksanaan workshop dan praktik baik yang direncanakan.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan mengadakan workshop bagi para guru kejuruan. Workshop ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai

Articulate Storyline, termasuk fitur-fitur utama dan cara penggunaannya dalam membuat media pembelajaran interaktif. Workshop dilakukan dengan pendekatan hands-on, di mana para peserta diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan efektif.

Setelah mengikuti workshop, tahap selanjutnya adalah praktik baik di mana para guru diberi waktu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline secara mandiri atau berkelompok. Selama tahap ini, para guru didampingi oleh fasilitator untuk memberikan bantuan teknis dan saran konstruktif. Praktik baik ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan yang telah dipelajari dan memastikan bahwa para guru dapat menerapkan pengetahuan baru mereka dalam konteks pengajaran sehari-hari.

Evaluasi dilakukan dalam dua tahap: evaluasi pelaksanaan workshop dan evaluasi seluruh rangkaian kegiatan. Evaluasi pelaksanaan workshop mencakup feedback peserta terhadap penyampaian materi, keterlibatan peserta, dan efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Sementara itu, evaluasi seluruh rangkaian kegiatan bertujuan untuk menilai dampak keseluruhan program pengabdian terhadap peningkatan keterampilan guru kejuruan. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk perbaikan program di masa mendatang serta sebagai bukti keberhasilan dalam mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan keterampilan guru kejuruan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline guna mendukung pencapaian SGDs 4.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru kejuruan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. Kegiatan ini dipimpin oleh Bapak Andri Setiyawan, S.Pd., M.Pd., dan dibuka oleh Kepala Sekolah SMK Al Mustaqim Kabupaten Semarang, Bapak Purhawan Sugiyatno. Workshop ini dihadiri oleh 15 guru dan karyawan sekolah, serta menghadirkan Bapak Muhammad Akbar Akhmad sebagai narasumber utama yang ahli dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi. Pelaksanaan workshop menunjukkan antusiasme tinggi dari para peserta. Pada sesi pertama, Bapak Muhammad Akbar Akhmad memperkenalkan dasar-dasar Articulate Storyline dan menunjukkan berbagai fitur canggih yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Peserta diberikan kesempatan untuk mencoba

langsung berbagai fitur tersebut dengan bimbingan narasumber. Interaksi yang aktif antara peserta dan narasumber menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan.



Gambar 2. Antusiasme Peserta

Hasil dari workshop ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta. Sebelum mengikuti workshop, sebagian besar peserta mengaku belum pernah menggunakan Articulate Storyline dan merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Namun, setelah mengikuti workshop, peserta tidak hanya memahami cara penggunaan perangkat lunak ini, tetapi juga mampu membuat konten pembelajaran interaktif yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif mereka selama sesi praktik. Peserta berkelompok untuk mengembangkan proyek media pembelajaran mereka sendiri, dengan memanfaatkan berbagai fitur yang telah dipelajari. Dalam presentasi hasil akhir, beberapa kelompok menampilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan inovatif, menunjukkan pemahaman yang baik tentang materi yang telah diajarkan.



Gambar 3. Peserta Pelaksanaan Pengabdian

Keberhasilan workshop ini juga terlihat dari umpan balik positif yang diberikan oleh peserta. Mereka menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan memberikan wawasan baru dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Beberapa peserta bahkan menyatakan keinginan untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam penggunaan Articulate Storyline dan berbagi pengetahuan ini dengan rekan kerja mereka yang lain.

Evaluasi keseluruhan kegiatan menunjukkan bahwa tujuan utama pengabdian ini telah tercapai dengan baik. Peningkatan keterampilan guru kejuruan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline tidak hanya membantu dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 4, yaitu memastikan pendidikan yang berkualitas dan inklusif.

Dari hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan workshop ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi institusi pendidikan lainnya untuk mengadakan program serupa, guna meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Al Mustaqim. Pencapaian ini tidak hanya mendukung tujuan pendidikan yang berkualitas dan inklusif sesuai dengan SDGs 4, tetapi juga memberikan inspirasi bagi institusi pendidikan lainnya untuk mengadakan program pelatihan serupa. Hasil akhir dari workshop memperlihatkan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta, yang sekarang mampu membuat konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Evaluasi kegiatan juga menunjukkan umpan balik positif, dengan peserta mengapresiasi manfaat yang mereka peroleh dan menunjukkan keinginan untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan keterampilan yang diperoleh para guru dapat diterapkan secara berkelanjutan, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan memberikan manfaat jangka panjang bagi para siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih atas dukungan dari LPPM Universitas Negeri Semarang dan SMK Al Mustaqim serta tim pengabdian, sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Referensi

- An, T., & Oliver, M. (2021). What in the world is educational technology? Rethinking the field from the perspective of the philosophy of technology. *Learning, Media and Technology*, 46(1), 6–19.
- Brill, J. M., & Galloway, C. (2007). Perils and promises: University instructors' integration of technology in classroom-based practices. *British Journal of Educational Technology*, 38(1), 95–105.
- Bruggeman, B., Tondeur, J., Struyven, K., Pynoo, B., Garone, A., & Vanslambrouck, S. (2021). Experts speaking: Crucial teacher attributes for implementing blended learning in higher education. *The Internet and Higher Education*, 48, 100772. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2020.100772>
- El Sadik, A., & Al Abdulmonem, W. (2021). Improvement in Student Performance and Perceptions through a Flipped Anatomy Classroom: Shifting from Passive Traditional to Active Blended Learning. *Anatomical Sciences Education*, 14(4), 482–490. <https://doi.org/10.1002/ase.2015>
- GÜVENÇ, G. (2018). The flipped classroom approach in teaching writing: An action research. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(3), 421–432. <https://doi.org/10.24289/ijsser.434493>
- Hew, K. F., Jia, C., Gonda, D. E., & Bai, S. (2020). Transitioning to the “new normal” of learning in unpredictable times: pedagogical practices and learning performance in fully online flipped classrooms. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 57. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00234-x>
- Januszewski, A., & Molenda, M. (Eds.). (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Khan, B. H., Affouneh, S., Hussein Salha, S., & Najee Khlaif, Z. (Eds.). (2021). *Challenges and Opportunities for the Global Implementation of E-Learning Frameworks*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7607-6>

- Ölmefors, O., & Scheffel, J. (2021). High school student perspectives on flipped classroom learning. *Pedagogy, Culture & Society*, 1–18.
- Osguthorpe, R. T., & Graham, C. R. (2003). Blended Learning Environments: Definitions and Directions. *Quarterly Review of Distance Education*, 4(3).
- Pereira, J., & Murzyn, T. (2001). Integrating the “New” with the “Traditional”: An Innovative Education Model. *Journal of Palliative Medicine*, 4(1), 31–37. <https://doi.org/10.1089/109662101300051942>
- Saini, M., Sengupta, E., Singh, M., Singh, H., & Singh, J. (2023). Sustainable Development Goal for Quality Education (SDG 4): A study on SDG 4 to extract the pattern of association among the indicators of SDG 4 employing a genetic algorithm. *Education and Information Technologies*, 28(2), 2031–2069. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11265-4>
- Sasson, I., Yehuda, I., & Malkinson, N. (2018). Fostering the skills of critical thinking and question-posing in a project-based learning environment. *Thinking Skills and Creativity*, 29, 203–212. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.08.001>
- Schreyer, P. (2000). The contribution of information and communication technology to output growth: a study of the G7 countries.
- Sibirskaya, E., Popkova, E., Oveshnikova, L., & Tarasova, I. (2019). Remote education vs traditional education based on effectiveness at the micro level and its connection to the level of development of macro-economic systems. *International Journal of Educational Management*, 33(3), 533–543. <https://doi.org/10.1108/IJEM-08-2018-0248>
- Trelease, R. B. (2016). From chalkboard, slides, and paper to e-learning: How computing technologies have transformed anatomical sciences education. *Anatomical Sciences Education*, 9(6), 583–602. <https://doi.org/10.1002/ase.1620>
- Winiharti, M., & Chairiyani, R. (2018). Internalization of Discipline Value through Internet-based Learning: A Case Study on English Learners. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Social Sciences, Laws, Arts and Humanities*, 289–294.
- Wright, G. W., & Park, S. (2021). The effects of flipped classrooms on K-16 students’ science and math achievement: a systematic review. *Studies in Science Education*, . 1–42.
- Yusuf, M. O. (2005). Information and communication technology and education: Analysing the Nigerian national policy for information technology. *International Education Journal*. 6(3), 316–321.