

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* bagi Guru MA Nurul Islam Mojokerto

Iffanna Fitrotul Aaidati¹, Nisak Nirmala Rosy², Yenny Fitria Novitasari³, Siti Nur Azizah⁴

^{1,2,3,4} Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Islam Mojokerto

Email: iffanna@nuris.ac.id, nisak@nuris.ac.id

Abstrak

Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru MA Nurul Islam Mojokerto dalam membuat media pembelajaran berbasis e-learning dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Metode kegiatan terdiri dari tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam tahap pelaksanaan, peserta dikenalkan pada teori dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan prototipe media pembelajaran, meskipun masih memerlukan pengembangan dan uji efektivitas lebih lanjut. Program ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media berbasis teknologi penting untuk mendukung transformasi digital dalam dunia pendidikan.

Kata kunci: *Pendampingan; e-Learning; Media pembelajaran; Articulate Storyline*

Abstract

This mentoring activity aims to improve the competence of teachers at MA Nurul Islam Mojokerto in creating e-learning-based instructional media using *Articulate Storyline 3* software. The method consists of three stages: preparation, implementation, and evaluation. During the implementation stage, participants were introduced to both theoretical concepts and hands-on practice in developing interactive learning media. The results indicate that teachers were able to produce prototype e-learning materials, although further development and effectiveness testing are needed. This program highlights the importance of technology-based media training to support digital transformation in education.

Keywords: *mentoring; e-Learning; instructional media; articulate storyline*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2026 Author (s)

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu bahasan darurat di tengah terjadinya wabah covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia. Format pendidikan konvensional segera diubah secara online dan digital serta dilakukan secara jarak jauh sebagaimana yang diungkapkan oleh (Baber, 2021). Hal tersebut menjadi konsekuensi dari penutupan massal sekolah-sekolah serta perguruan tinggi yang dilakukan untuk mencegah meluasnya wabah (Williamson dkk., 2020).

Meskipun pada tahun 2023 saat ini wabah covid-19 telah mereda, namun sebagian sekolah masih menerapkan hybrid learning. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya pencegahan apabila hal yang sama (wabah) terjadi di masa depan.

Menyikapi pemberlakuan hybrid learning dan juga sebagai upaya untuk meleburkan diri dalam perkembangan teknologi yang semakin masif, maka guru-guru di berbagai tingkatan sekolah perlu meningkatkan kemampuannya untuk mempelajari cara-cara pembuatan media pembelajaran interaktif yang efektif digunakan baik dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring.

Pembelajaran daring sendiri menjadi salah satu bentuk alternatif pembelajaran yang dapat dilaksanakan dengan lebih fleksibel. Artinya, siswa tidak perlu berangkat ke sekolah dan hanya perlu menyalakan laptop/tab di rumah untuk mengikuti pembelajaran. Saat ini, pembelajaran daring juga menjadi salah satu solusi yang dipilih oleh orang tua siswa di tengah kekhawatiran akan banyaknya kejadian bullying. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan menghadirkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore dkk., 2011). Adanya pilihan pembelajaran daring sebagai salah satu alternatif pembelajaran memaksa berbagai pihak penyelenggara pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi untuk berinovasi dan melakukan transformasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Pujilestari, 2020).

Teknologi pendidikan ditempatkan sebagai garda terdepan agar proses pembelajaran bisa terus berlangsung mengikuti zaman. Salah satu teknologi pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran ialah menggunakan e-learning. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan dalam beberapa penelitian, seperti (Ouajdouni dkk., 2021; Pavel dkk., 2015; Shetu dkk., 2021) yang menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya e-learning dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui metode pembelajaran yang inovatif.

Model pembelajaran e-learning dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas belajar mandiri bagi peserta didik. Melalui metode e-learning, peserta didik dapat mempelajari kemampuan komputer dan meningkatkan keterampilan interaktif (Shetu dkk., 2021). E-learning merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer (Allen, 2016). Berbagai bentuk interaksi dalam e-learning seperti interaksi dalam konten,

sistem tatap muka (Baber, 2020), bimbingan, proses sosial, dan komunikasi instruksional (Q(Question) & A (Answer)) (Kang & Im, 2013), dapat menciptakan lebih banyak kesempatan belajar. Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, media pembelajaran e-learning menjadi salah satu pilihan solutif sebagai alternatif pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar pembelajaran di Indonesia tidak ketinggalan zaman.

Penerapan model pembelajaran e-learning tidak lepas dari penggunaan multimedia sebagai salah satu komponen pendukung. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh (Hartanto, 2016) bahwa komponen yang membentuk e-learning antara lain yaitu, infrastruktur, internet, dan multimedia. Multimedia merupakan suatu alat-alat media yang menggabungkan berbagai jenis media (Hartanto, 2016). Adapun macam-macam media antara lain yaitu, media visual, media audio, media audiovisual, kelompok media penyaji, media online, dan media interaktif berbasis komputer (Rusman, 2013).

Media interaktif berbasis komputer telah diterapkan dalam berbagai penelitian di antaranya (Ando dkk., 2016; Mayer, 2020; Rahim dkk., 2020) yang hasilnya menunjukkan peningkatan terhadap minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Pembuatan media interaktif bisa menggunakan berbagai macam software, dalam kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran ini, software yang akan digunakan dalam membuat media interaktif adalah articulate storyline 3. Pemilihan software ini dikarenakan penggunaannya yang tidak rumit serta dapat diakses melalui komputer maupun android. Selain itu, dapat juga digunakan dalam bentuk offline maupun online. Articulate storyline 3 merupakan software yang dibuat untuk membangun sebuah media interaktif dalam e-learning. Software ini dibuat oleh Adam Schwartz pada tahun 2002 dengan tujuan untuk mempermudah dunia belajar.

Pembuatan media pembelajaran berbasis e-learning berbantuan software articulate storyline 3 merupakan bagian penting yang perlu dipelajari dan dikembangkan oleh guru, khususnya guru di Madrasah Aliyah Nurul Islam Mojokerto. Hal tersebut diperlukan sebagai penunjang sarana dan prasarana pembelajaran yang senantiasa bisa terus berdampingan dengan teknologi. Oleh karena itu, perlu diadakan sebuah pendampingan "Pembuatan media pembelajaran bagi guru MA Nurul Islam Mojokerto".

METODE

Metode yang digunakan pada pendampingan pelatihan pembuatan media pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut disajikan pada Diagram 1 berikut.

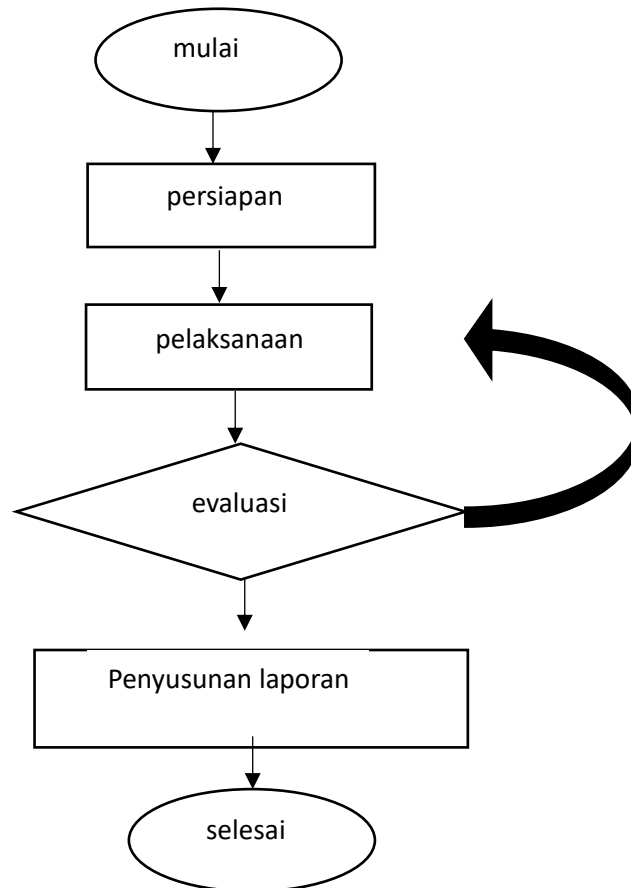


Diagram 1. Alur metode

Pada tahap perencanaan, dilakukan analisis awal kebutuhan guru dengan melakukan observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, dilakukan pemilihan software yang paling sesuai untuk pembuatan media pembelajaran berbasis e-learning di MA Nurul Islam Mojokerto.

Tahap pelaksanaan terdiri dari beberapa sesi, yaitu sesi pengenalan jenis media pembelajaran, sesi simulasi, sesi penyusunan rancangan media pembelajaran, sesi praktikum dan

pendampingan. Seluruh sesi pelaksanaan dilaksanakan secara berurutan untuk memperoleh hasil pendampingan pelatihan media pembelajaran yang optimal.

Tahap terakhir yaitu evaluasi, merupakan bagian penting yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta dalam membuat media pembelajaran. Tahap awal proses evaluasi dilakukan dengan memeriksa hasil media pembelajaran peserta yang dibuat saat proses pendampingan berlangsung. Adapun proses pendampingan lanjutan dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa tujuan pelaksanaan program pendampingan bisa tercapai dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan pembuatan media pembelajaran di MA Nurul Islam Mojokerto telah terlaksana pada hari Senin, 25 September 2023 dengan peserta pendampingan sebanyak 46 orang. Pada kegiatan pendahuluan, pemateri mengenalkan software yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran, yaitu articulate storyline 3. Peserta memperoleh materi tentang cara-cara penggunaan articulate storyline 3 untuk membuat media pembelajaran interaktif. Selain itu, peserta juga dikenalkan dengan contoh-contoh media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pada saat penyampaian materi dan tata cara pembuatan media pembelajaran, peserta diwajibkan untuk mempraktikkan pembuatan media secara langsung.

Selanjutnya, setelah simulasi pembuatan media pembelajaran, peserta diberikan waktu untuk menyusun kerangka media pembelajaran. Kerangka media pembelajaran terdiri dari materi yang akan digunakan, lembar kerja peserta didik, evaluasi pembelajaran, serta desain media pembelajaran yang menarik. Selain menarik, desain media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan jenjang pendidikan yang akan diberikan media pembelajaran.

Proses berlanjut pada praktik pembuatan media pembelajaran setelah kerangka media telah selesai dibuat. Masing-masing peserta membuat media pembelajaran menggunakan articulate storyline 3 berdasarkan kerangka yang telah disusun sebelumnya. Dalam rangka meningkatkan motivasi peserta untuk mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, maka tim pendamping membuat kompetisi kecil. Peserta yang berhasil membuat media pembelajaran yang interaktif, efektif, dan kreatif akan diberikan reward saat kegiatan berakhir.



Gambar 1. Praktik pembuatan media pembelajaran



Gambar 2. Pendampingan dan evaluasi

Berdasarkan pemaparan kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran, dapat diketahui bahwa hasil pendampingan ini berupa prototype media pembelajaran berbasis e-learning berbantuan articulate storyline 3. Perlu menjadi perhatian, bahwa pada saat kegiatan pendampingan berlangsung, media pembelajaran yang dihasilkan masih belum utuh dan masih memerlukan uji coba untuk diketahui tingkat efektifitasnya. Hal tersebut dikarenakan proses pembuatan media pembelajaran sendiri tidak bisa selesai dengan sempurna dengan waktu yang terbatas. Meskipun demikian, hasil pekerjaan peserta tetap dipresentasikan dan dijadikan bahan evaluasi bersama untuk memeriksa kekurangan dari media yang dibuat.

KESIMPULAN

Para guru memang sudah selayaknya terus belajar untuk mengembangkan pengetahuannya, baik mengenai pengetahuan-pengetahuan yang akan diajarkan kepada siswa maupun kemampuan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas menjadi menarik sekaligus menyenangkan. Oleh karena itu, kegiatan-kegiatan seperti pendampingan pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu kegiatan yang patut diikuti oleh guru untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Media pembelajaran yang disusun sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran juga harus didukung dengan penggunaan teknologi. Hal tersebut agar para guru dan peserta didik dapat terus berpacu pada perubahan zaman yang

semakin bergantung dengan teknologi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis e-learning merupakan pilihan yang patut dipertimbangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, M. (2016). *Guide to e-Learning*. Canada: John Wiley & Sons. Diakses online pada 02 Maret 2025. <https://content.alleninteractions.com/hubfs/Michael-Allen-Guide-to-eLearning-Second-Edition-Chapter-One-Download-2016.pdf>
- Ando, T., Yamamoto-Hanada, K., Nagao, M., Fujisawa, T., & Ohya, Y. (2016). Combined Program with Computer-Based Learning and Peer Education in Early Adolescents with Asthma: A Pilot Study. *Journal of Allergy and Clinical Immunology*, 137(2), AB157. <https://doi.org/10.1016/j.jaci.2015.12.642>
- Baber, H. (2020). Determinants of students' perceived learning outcome and satisfaction in online learning during the pandemic of COVID19. *Journal of Education and e-Learning Research*, 7(3), 285–292. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2020.73.285.292>
- Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A study of South Korea. *International Journal of Management Education*, 19(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2). https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/76770/Wiwin%20H_Jurnal_ISSN%201979-0627_Penggunaan%20E-Learning_%28FKIP%29.pdf?sequence=1
- Kang, M., & Im, T. (2013). Factors of learner-instructor interaction which predict perceived learning outcomes in online learning environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(3), 292–301. <https://doi.org/10.1111/jcal.12005>
- Mayer, R. E. (2020). Where is the learning in mobile technologies for learning? Dalam *Contemporary Educational Psychology* (Vol. 60). Academic Press Inc. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101824>
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Ouajdouni, A., Chafik, K., & Boubker, O. (2021). Measuring e-learning systems success: Data from students of higher education institutions in Morocco. *Data in Brief*, 35. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2021.106807>

- Pavel, A.-P., Fruth, A., & Neacsu, M.-N. (2015). ICT and E-Learning – Catalysts for Innovation and Quality in Higher Education. *Procedia Economics and Finance*, 23, 704–711. [https://doi.org/10.1016/s2212-5671\(15\)00409-8](https://doi.org/10.1016/s2212-5671(15)00409-8)
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. 'Adalah: *Buletin Hukum dan Keadilan*, 4(1), 49–56. <https://doi.org/10.15408/adalah.v4i1.15394>
- Rahim, R., Rahman, M. A., & Putri, E. E. (2020). Development of Kahoot application as learning media for online learning in the covid-19 pandemic. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 308–320. <https://doi.org/10.33654/math.v6i3.1111>
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Shetu, S. F., Rahman, Md. M., Ahmed, A., Mahin, M. F., Akib, Md. A. U., & Saifuzzaman, Mohd. (2021). Impactful e-learning framework: A new hybrid form of education. *Current Research in Behavioral Sciences*, 2, 100038. <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2021.100038>
- Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies and practices: digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. *Learning, Media and Technology*, 45(2), 107–114. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1761641>