



Pelatihan Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* bagi Guru SDN 060923 Medan

Sukmawarti^{1*}, Hidayat², Septian Prawijaya³, Cut Eni Fitriana⁴, Nur Khairani⁵

^{1,3,4,5}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Indonesia

²Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi: sukmawarti@umnaw.ac.id

Abstract. *This community service activity was motivated by the suboptimal use of digital technology as interactive learning media at SD. The use of technology by teachers was generally limited to administrative tasks, documentation, and simple applications, resulting in teacher-centered learning involvement. This program aimed to improve teachers' knowledge and skills in designing and implementing learning media assisted by the Articulate Storyline application, particularly in elementary mathematics learning. The implementation method included socialization, training, technology application through simulation, implementation assistance, evaluation, and program sustainability. The results showed a 100% increase in teachers' knowledge of computer-assisted learning media and Articulate Storyline, a 90% increase in teachers' skills in designing media, an 80% achievement in implementing the media in learning, and a 90% increase in student participation. This program implies an improvement in teachers' capacity to develop interactive, contextual, and student-oriented digital learning media, while also supporting the strengthening of technology-based learning in schools.*

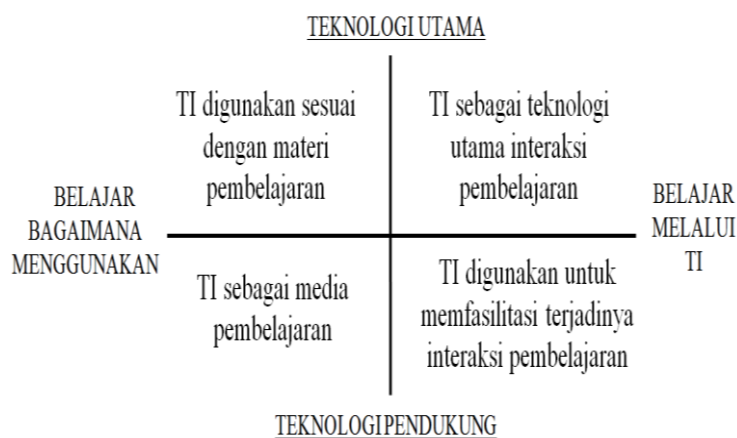
Keywords: *Articulate Storyline, Elementary School Teacher, Digital Learning Media, Training*

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif di SD. Pemanfaatan teknologi oleh guru umumnya masih terbatas pada administrasi, dokumentasi, dan penggunaan aplikasi sederhana, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain serta mengimplementasikan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Articulate Storyline*, khususnya dalam pembelajaran matematika SD. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi melalui simulasi, pendampingan implementasi, evaluasi, dan keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan *Articulate Storyline* sebesar 100%, keterampilan guru dalam mendesain media sebesar 90%, kemampuan implementasi media dalam pembelajaran sebesar 80%, serta peningkatan partisipasi siswa sebesar 90%. Kegiatan ini berimplikasi pada meningkatnya kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD serta mendukung penguatan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Kata Kunci: *Articulate Storyline, Guru SD, Media Pembelajaran Digital, Pelatihan*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan pada era abad ke-21 menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses belajar lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Menurut Arsyad, (2019) media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep dan meningkatkan motivasi belajar. Pemanfaatan teknologi dapat digunakan sebagai teknologi utama maupun sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Pola pemanfaatan teknologi dapat dilihat pada gambar berikut (Kemendikbud, 2013):



Gambar 1. Teknologi Utama

Sumber: Tim PkM, 2025

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menuntut keterampilan guru dalam mendesainnya. Perangkat pembelajaran yang terintegrasi teknologi haruslah didesain sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik siswa, maupun prinsip pedagogik, agar mempunyai mempunyai efektivitas yang tinggi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat dengan berbagai aplikasi bukan hanya sekedar digunakan untuk mempermudah tugas guru, namun benar-benar dimanfaatkan memfasilitasi siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Kepala Sekolah dan Guru di UPT SD Negeri 060923 Medan, sebagian dari guru telah menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi selain digunakan untuk keperluan administrasi dan dokumentasi data siswa, dan pengetikan modul ajar, juga digunakan untuk menayangkan video pembelajaran. Hanya sebagian kecil dari guru yang menggunakan aplikasi komputer. Berdasarkan observasi awal terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, diperoleh gambaran bahwa terlihat beberapa guru masih menjadi sumber pelajaran. Ditemukan penggunaan model pembelajaran yang

terkesan konvensional, dimana guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Terkesan guru melaksanakan rutinitas penyampaian materi pelajaran, memberikan contoh, memberikan latihan yang mirip dengan contoh, dan mengarahkan jawaban seperti yang diajarkan. Proses seperti ini tentunya kurang menarik dan menantang bagi siswa, karena merupakan rutinitas yang biasa. Hal ini dapat mengakibatkan siswa kurang kreatif dan kritis. Beberapa guru telah menggunakan media dalam penyajian materi pelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, baik dari segi pemanfaatan media pembelajaran digital maupun pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi. Diyakini ada kendala bagi guru dalam merancang media pembelajaran terintegrasi teknologi, terlebih yang berorientasi problem solving dan inquiry activity, sebagaimana tuntutan keterampilan abad 21 (Hidayat *et al.*, 2021). Informasi yang mendukung terhadap permasalahan ini juga diperoleh dari Kepala UPT SD Negeri 060923 Medan, dimana sebagian guru belum optimal memanfaatkan media terintegrasi teknologi berbasis pedagogis.

Permasalahan tersebut tidak perlu terjadi mengingat potensi sekolah dan sumber daya pendukung sudah baik. Sebenarnya sekolah ini cukup potensial, berada di lingkungan masyarakat ekonomi menengah ke atas, tepatnya berada di Jalan Sisingamangaraja Km 5,5, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan. Sekolah ini mengasuh 370 siswa dalam 17 rombel, dengan 28 orang guru sebagai tenaga pendidik. Sebagian guru berada pada usia produktif sehingga menjadi peluang yang sangat besar untuk peningkatan kompetensi dalam pengembangan pembelajaran. Potensi lain yang dimiliki guru adalah motivasi yang tinggi dalam menerima pengetahuan baru dan memperbaiki proses pembelajaran.

Mengingat potensi dan peluang yang ada, maka memungkinkan diterapkannya media pembelajaran terintegrasi teknologi, sehingga dimungkinkan guru memiliki media pembelajaran yang dikembangkan sendiri sesuai karakteristik siswa, karakteristik materi, dan berlandaskan pedagogis. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah aplikasi Articulate Storyline. Aplikasi ini dapat didesain sebagai media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam mengamati suatu real problem sehingga memungkinkan siswa dilatih berpikir kritis, kreatif, dan berwawasan intelektual. Hal ini menjadi bagian dari upaya mewujudkan visi sekolah membentuk siswa berakhlak mulia, meraih prestasi, berwawasan intelektual yang dilandasi ajaran agama yang berbudaya lingkungan hijau dan ramah anak.

Fokus kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan dan pendampingan dalam mendesain media aplikasi Articulate Storyline. Pelatihan yang diberikan berkaitan dengan tutorial, workshop, dan simulasi media dengan memanfaatkan aplikasi Articulate Storyline. Selanjutnya diberikan pendampingan bagi guru dalam mengimplementasikan media aplikasi

Articulate Storyline pada pembelajaran di kelas. Kegiatan ini turut mendukung pencapaian SDGs terutama Goal 4: Quality Education (Pendidikan Berkualitas) dengan mendesain media Articulate Storyline yang inovatif terintegrasi teknologi dan menerapkannya dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Viola *et al.*, 2022).

Program kemitraan masyarakat ini menawarkan suatu kegiatan sebagai solusi permasalahan yang ada berupa pelatihan dan pendampingan langsung guru SD Negeri 060923 Medan sebagai mitra untuk dapat mandiri mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi Articulate Storyline dan pengelolaan pembelajaran berbasis digital (Tim GLN, 2027).

Mengingat potensi dan peluang yang ada pada guru SD Negeri 060923 Medan, memungkinkan diterapkan model pembelajaran terintegrasi teknologi. Hal ini juga menjadi sasaran literasi di sekolah, yaitu meningkatnya intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran (Pujiriyanto, 2019). Teknologi komputer sebagai media literasi digital dapat dimanfaatkan penggunaannya melalui software komputer yang dinamis. Software dinamis memungkinkan terjadinya proses saintifik, yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan (Salwani *et al.*, 2021). Dalam pembelajaran di SD yang objeknya abstrak sangat membutuhkan proses saintifik ini, mengingat taraf berpikir siswa SD masih berada pada taraf berpikir konkrit dan semi konkrit. Objek yang abstrak ini dapat divisualisasikan secara dinamis dengan dukungan dari aplikasi komputer. Salah satu aplikasi tersebut adalah *Articulate Storyline*.

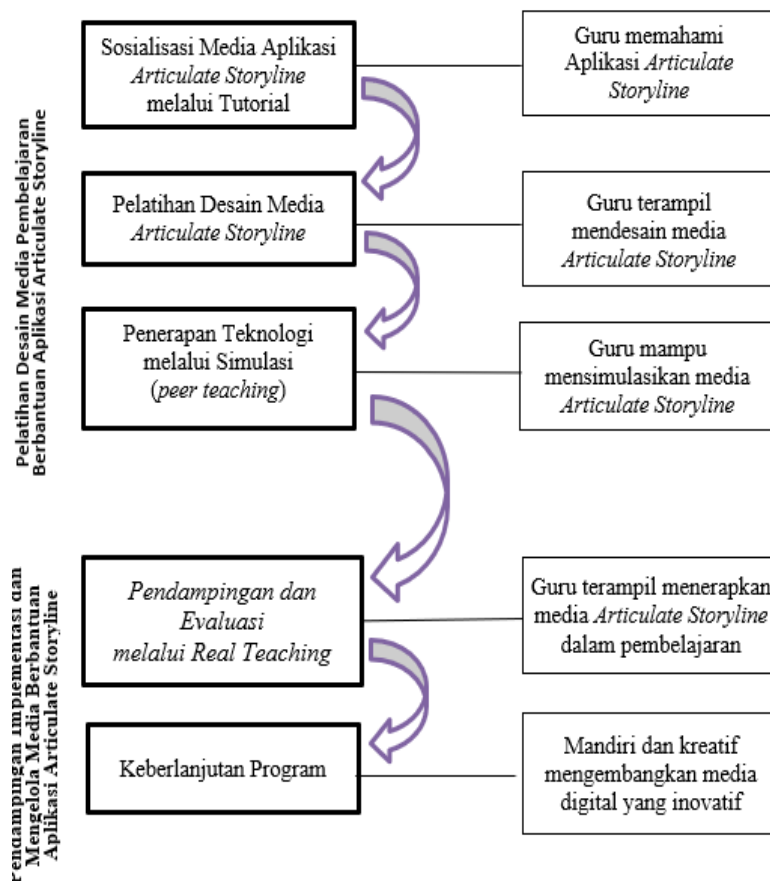
Articulate Storyline adalah media yang dapat digunakan untuk membantu membangun konten interaktif, sehingga dapat berfungsi untuk membuat presentasi ataupun media pembelajaran agar bisa menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Aplikasi Articulate Storyline membutuhkan keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan juga kemampuan seni sehingga dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Aplikasi termasuk multimedia interaktif berupa kumpulan teks, animasi, gambar, grafik, audio, dan video dengan hasil akhir web atau file serta dapat dioperasikan melalui laptop (Sukamawati *et al.*, 2017). Sehingga software ini dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif, dengan dilengkapi fitur audio, gambar/animasi, video, grafik, teks, dan sebagainya (Sukamawati *et al.*, 2024).

Dalam rangka menyahuti tuntutan Kurikulum Merdeka, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, dan mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi, serta mengakomodasi karakteristik siswa dan potensi guru, maka sangat tepat kiranya pembelajaran disajikan terintegrasi teknologi dengan memanfaatkan aplikasi komputer (Sukamawati *et al.*, 2025).

Namun untuk mengimplementasikannya dibutuhkan guru yang memiliki keterampilan mendesain dinamis, agar desain yang dirancang mendukung pencapaian tujuan instruksional geometri, sesuai dengan prinsip pedagogi, dan menarik bagi siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam melaksanakan program pengabdian ini adalah pelatihan dan pendampingan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan solusi yang ditawarkan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Peralatan dan inovasi yang digunakan pada program kegiatan ini adalah komputer yang terintegrasi dengan aplikasi Articulate Storyline untuk mendesain media pembelajaran, ruangan komputer/ laboratorium komputer yang mendukung, kit APE, Aplikasi Articulate Storyline, dan peralatan simulasi. Gambaran tahapan tersebut dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Sumber: Tim PkM, 2025

Adapun kegiatan yang dilakukan diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan desain Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline*

Metode	Deskripsi Kegiatan
Tutorial Media Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran - Menjelaskan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran
Pelatihan Desain Media <i>Articulate Storyline</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan cara mendesain media <i>Articulate Storyline</i> - Guru berlatih mempraktikkan cara mendesain media <i>Articulate Storyline</i> - Pembimbingan dalam mendesain media <i>Articulate Storyline</i> - Pembimbingan dalam mendesain lembar aktivitas siswa sesuai tahapn berpikir siswa dalam mengamati media <i>Articulate Storyline</i>
Penerapan Teknologi melalui Simulasi (peer teaching)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mendemonstrasikan hasil desain media <i>Articulate Storyline</i> - Guru yang lain mengamati dan memberi respon

Sumber: Tim PkM, 2025

Tabel 2. Kegiatan Pendampingan Implementasi dan Mengelola Pemanfaatan Media Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline*

Metode	Deskripsi Kegiatan
<i>Real Teaching</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> pada siswa di kelas
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pengumpulan data tentang keterampilan guru dalam mendesain dan pengelolaan pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> - Bimbingan dan konsultasi tentang hambatan dan permasalahan yang terjadi dalam mendesain dan menerapkan pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline</i>
Keberlanjutan Program	<ul style="list-style-type: none"> - Guru secara mandiri dan kreatif mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> untuk setiap mata pelajaran yang diajarkannya. - Terampil menerapkan media <i>Articulate Storyline</i> yang telah dikembangkannya pada siswa di kelas

Sumber: Tim PkM, 2025

Partisipasi Mitra

UPT SD Negeri 060923 Medan sebagai mitra turut berpartisipasi dalam membantu menyediakan ruangan untuk tempat pelaksanaan kegiatan beserta sarana pendukung lainnya seperti meja, kursi, *whitebord*, *smartboard*, dan fasilitas daya listrik dan kuota *wifi*. Selain

itu juga mendukung dalam memfasilitasi urusan administrasi, serta menugaskan guru-guru untuk mengikuti pelatihan dan pendampingan kegiatan ini.

Keberhasilan kegiatan ini bukan hanya dilihat pada saat kegiatan dilaksanakan, namun juga dilihat dari keberlanjutannya. Keberlanjutan kegiatan ini dapat diwujudkan dengan adanya komitmen guru mengembangkan desain media pembelajaran *Articulate Storyline* dan keterampilan guru menerapkannya. Dukungan kepala sekolah sebagai pimpinan yang memiliki wewenang di sekolah turut mendukung terwujudnya komitmen tersebut melalui suatu kebijakan. Sehingga diyakini keberlangsungan kegiatan ini tetap dapat dilaksanakan. Namun demikian tim pelaksana senantiasa melakukan koordinasi dengan mitra sehingga diharapkan pada masa mendatang guru dapat lebih optimal penerapannya. Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan perlu dilaksanakan dan diketahui oleh kepala sekolah sebagai penanggungjawab pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Hasil tersebut ditindaklanjuti melalui FGD guru dan kepala sekolah, mengkaji hambatan yang terjadi dalam mengimplementasikannya. Setelah kegiatan ini dilaksanakan nantinya, desain media pembelajaran *Articulate Storyline* tersebut harus senantiasa diterapkan dalam pembelajaran, agar hasil yang dicapai dapat mengalami peningkatan baik kualitas maupun kuantitasnya. Keberlanjutan program ini dapat terwujud melalui adanya koordinasi dengan guru tentang implementasi yang mereka lakukan. Untuk itu tim pelaksana senantiasa membuka ruang komunikasi lanjutan dengan guru tentang pengembangan desain media tersebut.

Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program

Dengan dilaksanakannya program pengabdian kepada Masyarakat ini, guru-guru UPT SD Negeri 060923 Medan dapat menjadi mandiri dalam menghasilkan dan mendesain media pembelajaran *Articulate Storyline* yang mendukung proses pembelajaran dalam kurikulum Merdeka serta selanjutnya dapat menjadi contoh/model bagi pengembangan guru-guru di SD tersebut. Selain itu diharapkan pula setelah program ini selesai dapat terbentuk jaringan yang saling mendukung antara UPT SD Negeri 060923 Medan dengan Lembaga Pengabdian dan Inovasi Masyarakat UMN Al Washliyah serta mitra lain yang berkepentingan untuk mencari inovasi lain di bidang pendidikan. Para guru diharapkan dapat meneruskan kegiatan pengembangan desain media pembelajaran *Articulate Storyline* yang berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan

pengabdian kepada masyarakat ini dilihat dari evaluasi yang dilakukan. Evaluasi dilakukan terhadap keterampilan guru dalam mendesain dan mengimplementasikan media Articulate Storyline serta dilihat dari produk media pembelajaran matematika SD yang dihasilkan, dengan mengukur ketercapaiannya. Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan dapat dilihat perubahan *mindset* guru terhadap penggunaan teknologi digital yang didesain sendiri oleh guru. Guru dapat mengetahui langsung efektivitas proses pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* yang sesuai dengan karakteristik materi, perkembangan taraf berpikir siswa, dan mengadaptasikan teknologi.

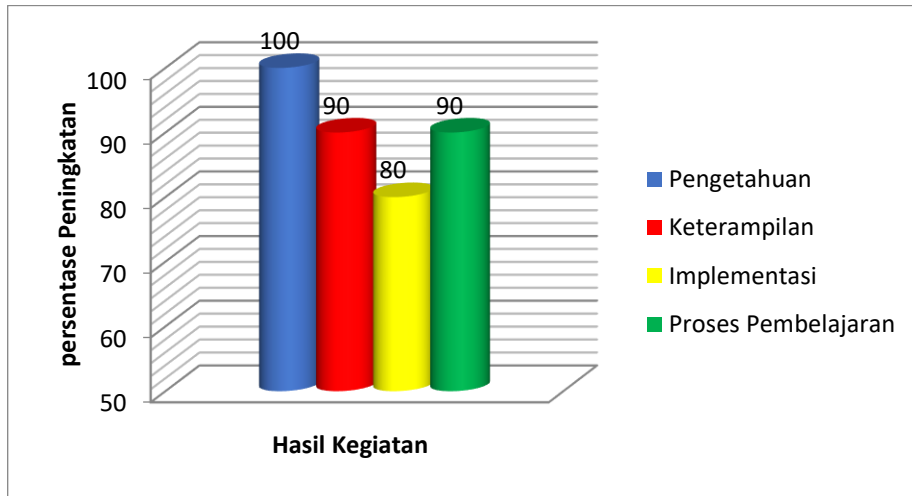
Hasil yang dicapai untuk setiap tahap kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Kegiatan Pengabdian

Kegiatan	Hasil yang Dicapai
Sosialisasi Media Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mendapat pengetahuan tentang Teknologi komputer dalam Pembelajaran - Guru mendapat pengetahuan tentang aplikasi <i>Articulate Storyline</i> yang dapat digunakan dimanfaatkan dalam Pembelajaran Matematika - Guru mendapat pengetahuan tentang Teknologi dalam Pembelajaran
Pelatihan Desain Media <i>Articulate Storyline</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mampu mendesain media <i>Articulate Storyline</i> - Guru mampu mendesain lembar aktivitas siswa sesuai tahapan berpikir siswa dalam mengamati media <i>Articulate Storyline</i>
Penerapan Teknologi melalui Simulasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru terampil mendemonstrasikan hasil desain media <i>Articulate Storyline</i> - Guru mampu menganalisis kendala dan menemukan solusi dalam mendesain dan mempraktikkan media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Articulate Storyline</i>
Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> - 90% guru terampil mengimplementasikan media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran matematika pada siswa SD
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - 100% peningkatan pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbantuan aplikasi komputer. - 100% peningkatan pengetahuan guru tentang aplikasi <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran matematika - 90% guru terampil mendesain media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> - 80% guru mengimplementasikan media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran matematika - 90% peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika SD
Keberlanjutan Program	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memiliki komitmen mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran matematika SD

Sumber: Tim PKM, 2025

Gambaran keberhasilan yang terjadi dari kegiatan yang dilakukan secara visual dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Keberhasilan Kegiatan

Sumber: Tim PkM, 2025

Selain keberhasilan yang diilustrasikan pada gambar tersebut, animo guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan ini juga sangat positif. Hal tersebut dikarenakan guru langsung berlatih menghasilkan produk media pembelajaran berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran matematika sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa mereka. Produk media pembelajaran yang dihasilkan guru juga berpeluang sebagai wujud kinerja guru. Secara umum kegiatan PkM yang dilakukan ini memberikan dampak positif bagi mitra, baik bagi guru, siswa, maupun bagi SD Negeri 060923 Medan.

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan PkM di SD Negeri SD Negeri 060923 Medan ini dapat dilihat pada foto-foto berikut:



Gambar 4. Foto-Foto Kegiatan

Sumber: Tim PkM, 2025

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa proses pendampingan yang dilakukan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran peserta. Pelaksanaan kegiatan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang dialog dan praktik bersama untuk membantu masyarakat sasaran memahami permasalahan serta menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Secara teoritis, hasil pengabdian ini merefleksikan bahwa pendekatan partisipatif dalam pemberdayaan masyarakat sangat penting karena menempatkan masyarakat sebagai subjek yang aktif, bukan hanya sebagai penerima program. Keterlibatan peserta dalam setiap tahapan kegiatan memperkuat rasa memiliki terhadap program dan membuka peluang terjadinya peningkatan kapasitas dan peningkatan kesadaran dalam komunitas.

Dengan demikian, dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan berhasil memberikan kontribusi awal terhadap proses pemberdayaan masyarakat. Keberhasilan tersebut terlihat dari adanya respons positif peserta, meningkatnya partisipasi siswa, serta komitmen untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah kegiatan selesai.

Sebagai saran, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan waktu pendampingan yang lebih intensif dan cakupan peserta yang lebih luas. Pelaksana pengabdian berikutnya juga disarankan melakukan analisis kebutuhan secara lebih mendalam, menyusun evaluasi dampak secara sistematis, serta melibatkan pihak-pihak terkait agar hasil kegiatan tidak berhenti pada pelaksanaan program, tetapi berkembang menjadi praktik baik yang berkelanjutan di masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada UMN Al-Washliyah yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat, LPPI UMN Al-Washliyah yang telah memfasilitasi sehingga PKM dapat terlaksana, dan Kepala Sekolah SDN 060923 Medan sebagai mitra yang memberikan waktu, fasilitas, serta Guru sebagai audien kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan PSDMPK-PMP Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD*. Jakarta: Kemendikbud.

- Hidayat dkk. (2021). The Application of Augmented Reality in Elementary School Education. *Research, Society and Development*. Volume 10 (3). 1-6.
- Pujiriyanto. (2019). Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Direktorat Pembinaan GTK PAUD dan Dikmas.
- Salwani, Ririn, dan Yeti Ariani. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman*. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (1): 409–15.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>
- Sukmawarti dkk. (2017). IbM Guru Cerdas Geogebra. *Jurnal Amaliah*. Volume 1 (2). 52-59.
- Sukmawarti dkk. (2024). Desain Virtualisasi Geometri Berbasis Software Dinamis untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Matematika di UPT SD Negeri 064982 Medan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*. Volume 8(2). 34-42.
- Sukmawarti dkk. (2025). Development of Learning Media in Elementary Schools Assisted by Storyline Application. *International Journal of Mathematics and Computer Research*. Volume 13(05). 5163-5170.
- Tim GLN. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Viola, Firdha Okta, dan Atri Waldi. 2022. “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya” 5 (2).