


Pelatihan Pembuatan Media Interaktif dan Menerjemahkan Teks Pendek dengan Aplikasi Storyline Bagi Guru di Yayasan Al-Imroniyah Perak Jombang

Tatik Irawati ¹*, Stevanus Rendy P.S ², Surya Rahma Putri ³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Jombang, Jl. Pattimura III/20 Sengon Jombang, 61418

E-mail: atikupjb@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.1938>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 Dec 2025

Revised: 26 Dec 2025

Accepted: 6 Jan 2026

Kata kunci

Pelatihan, Pembuatan Media Interaktif, Teks Pendek, Aplikasi Storyline

Keywords

Training, Interactive Media Creation, Short Text, Storyline Application



ABSTRACT

Dalam era digital, pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak agar proses belajar mengajar lebih efektif dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Yayasan Al-Imroniyah Perak Jombang menghadapi permasalahan berupa keterbatasan keterampilan guru dalam merancang media interaktif menggunakan Articulate Storyline dan kesulitan menerjemahkan teks pendek berbahasa Inggris dari sumber global. Untuk mengatasi hal tersebut, program pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan intensif dan pendampingan berfokus pada dua aspek, yakni pembuatan media pembelajaran interaktif serta penerjemahan teks secara kontekstual. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan praktik langsung (hands-on), presentasi, demonstrasi, simulasi pembelajaran, dan diskusi reflektif, yang dibagi menjadi tiga tahap: persiapan (analisis kebutuhan, penyusunan modul, dan pembentukan kelompok), pelaksanaan workshop, serta pendampingan dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan guru dalam membuat media interaktif berbasis Storyline yang memuat teks, gambar, audio, dan navigasi, serta kemampuan mengintegrasikan hasil terjemahan ke media. Antusiasme peserta tampak dari keaktifan dalam sesi pelatihan dan kesediaan mengimplementasikan hasil karya di kelas. Selain menghasilkan produk media dan teks terjemahan siap pakai, program ini membentuk komunitas belajar daring untuk keberlanjutan, yang diharapkan berdampak pada penguatan budaya pembelajaran berbasis teknologi dan literasi bahasa asing yang adaptif, kreatif, dan kontekstual di lingkungan Yayasan Al-Imroniyah.

In the digital era, integrating information technology into education was an urgent necessity to ensure effective and relevant learning in the 21st century. Yayasan Al-Imroniyah Perak Jombang faced fundamental challenges, including limited teacher competence in designing interactive media using Articulate Storyline and difficulties in translating short English texts from global learning resources. This community service program aimed to enhance teachers' skills through intensive training and mentoring focused on two key aspects: developing interactive learning media and translating texts contextually. The implementation employed a hands-on approach combined with presentations, demonstrations, reflective discussions, and learning simulations, which were structured into three stages: preparation (needs analysis, module development, and participant grouping), workshop implementation, and mentoring with evaluation. The results indicated a significant improvement in teachers' ability to create interactive media incorporating text, images, audio, and navigation, as well as to integrate translated texts into the media. Participants demonstrated strong enthusiasm through active engagement during sessions and willingness to apply the outcomes in classroom settings. In addition to producing ready-to-use interactive media and translated texts, the program established an online learning community to ensure sustainability. The long-term impact was expected to strengthen a technology-based learning culture and foster adaptive, creative, and contextual foreign language literacy within Yayasan Al-Imroniyah's educational ecosystem.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Tatik Irawati et al (2026). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif dan Menerjemahkan Teks Pendek dengan Aplikasi Storyline Bagi Guru di Yayasan Al-Imroniyah Perak Jombang , 4(3). 16815- 16823. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.1938>

PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rasional, dan atau urgensi penelitian. Referensi (pustaka atau penelitian relevan), perlu dicantumkan dalam bagian ini, hubungannya dengan justifikasi urgensi penelitian, pemunculan permasalahan penelitian, alternatif solusi, dan solusi yang dipilih. Cara penulisan sumber dalam teks perlu menunjukkan secara jelas nama author dan sitasi sumber, yang berupa tahun terbit dan halaman tempat naskah berada. Sebagai contoh adalah: hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa tidak mampu mengenali permasalahan otentik..... (Retnawati, 2014, p.6).

Derajat kemutakhiran bahan yang diacu dengan melihat proporsi 10 tahun terakhir dan mengacu pustaka primer. Permasalahan dan tujuan, serta kegunaan penelitian ditulis secara naratif dalam paragraf-paragraf, tidak perlu diberi subjudul khusus. Demikian pula definisi operasional, apabila dirasa perlu, juga ditulis naratif.

Pendahuluan ditulis dengan TNR-11 tegak, dengan spasi 1. Tiap paragraf diawali kata yang menjorok ke dalam 5 digit, atau sekitar 1 cm dari tepi kiri tiap kolom.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain *Participatory Action Research* (PAR), yang menekankan keterlibatan aktif guru sebagai peserta sekaligus mitra dalam proses pelatihan. Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan program, yaitu meningkatkan keterampilan guru melalui serangkaian tindakan yang bersifat kolaboratif dan berkelanjutan. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, mulai Januari hingga Maret 2025, dengan lokasi utama di Yayasan Al-Imroniyah, Kecamatan Perak, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Yayasan ini menaungi empat jenjang pendidikan, yakni PAUD, SD, SMP, dan pesantren, sehingga kegiatan dilaksanakan di ruang pertemuan yayasan yang dilengkapi sarana teknologi. Target penelitian adalah guru-guru di lingkungan Yayasan Al-Imroniyah yang memerlukan penguatan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan penerjemahan teks pendek. Subjek penelitian terdiri atas 25 guru dari berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran, yang dipilih berdasarkan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap utama:

1. Tahap Persiapan, yang diawali dengan analisis kebutuhan melalui survei dan wawancara terhadap guru untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai penggunaan teknologi pembelajaran dan kemampuan menerjemahkan teks pendek. Hasil analisis digunakan untuk menyusun modul pelatihan yang terdiri atas panduan penggunaan Articulate Storyline, teknik penerjemahan kontekstual, serta contoh teks dan media interaktif. Persiapan juga mencakup penyediaan perangkat keras dan perangkat lunak, koneksi internet, bahan ajar digital dan cetak, serta penyusunan jadwal kegiatan.
2. Tahap Pelaksanaan, berupa workshop intensif yang terbagi dalam dua sesi inti: (a) Sesi Penerjemahan Teks Pendek, yang mencakup pengenalan konsep penerjemahan, latihan berbasis konteks dengan evaluasi hasil terjemahan; dan (b) Sesi Pembuatan Media Interaktif, yang mencakup pengenalan fitur Articulate Storyline, praktik pembuatan media pembelajaran interaktif, dan pengembangan produk yang sesuai dengan materi ajar peserta.
3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi, yang dilakukan melalui bimbingan teknis, monitoring implementasi media di kelas, pengumpulan produk akhir, serta pemberian umpan balik untuk perbaikan.

Data penelitian terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kepuasan peserta dan penilaian produk media interaktif, sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelatihan. Instrumen yang digunakan mencakup: (1) lembar observasi untuk menilai keaktifan dan keterampilan peserta; (2) angket untuk mengukur tingkat

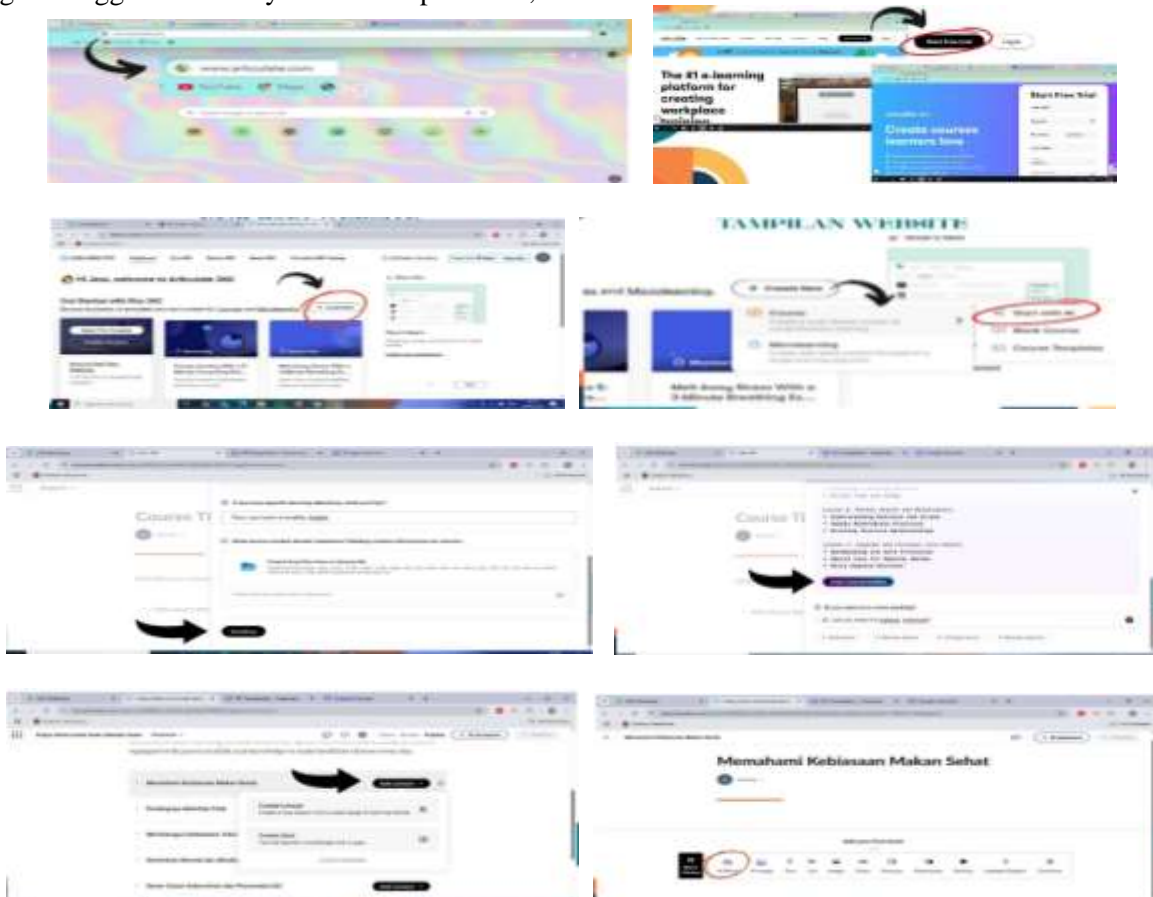
kepuasan dan persepsi terhadap pelatihan; (3) daftar ceklis untuk menilai kualitas produk media dan hasil terjemahan berdasarkan kriteria kelengkapan, interaktivitas, dan akurasi.

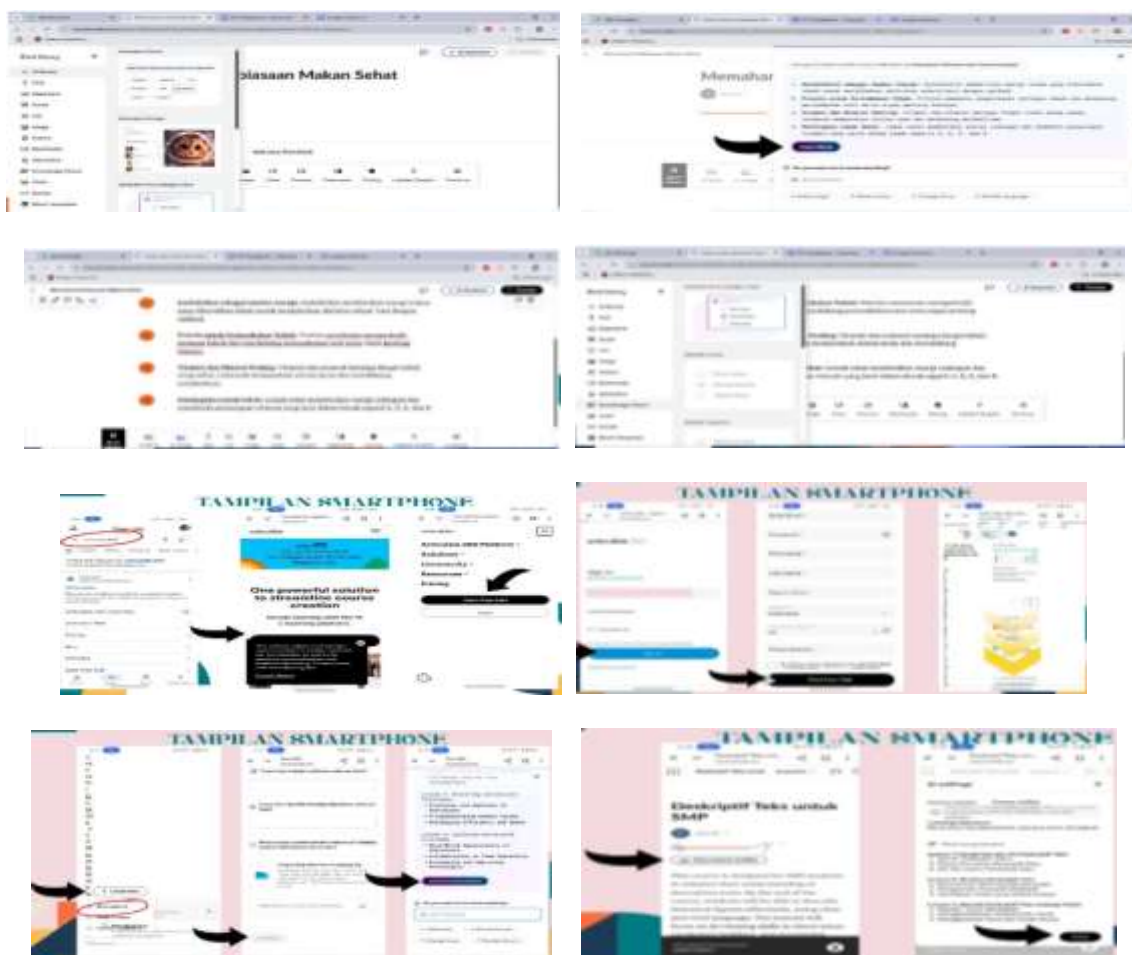
Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung selama pelatihan, pengisian angket oleh peserta setelah sesi pelatihan, wawancara semi-terstruktur, serta pengumpulan dokumen berupa modul, hasil terjemahan, dan produk media pembelajaran interaktif. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan pelatihan, mengidentifikasi kendala, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan program selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan berjudul “Pembuatan Media Interaktif dan Penerjemahan Teks Pendek dengan Aplikasi Storyline bagi Guru di Yayasan Al-Imroniyah Perak Jombang” dilaksanakan secara luring di Aula Yayasan Al-Imroniyah, Jombang. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari penuh dan diikuti oleh 10 guru dari berbagai jenjang pendidikan, mulai dari PAUD, SD, SMP hingga pesantren. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam dua aspek utama, yaitu keterampilan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline dan keterampilan menerjemahkan teks pendek akademik dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Seluruh fasilitas pelatihan dipersiapkan, termasuk proyektor, laptop peserta, koneksi internet, modul digital, dan tim teknis pendamping. Kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi Storyline, mulai dari proses instalasi, login, pengenalan antarmuka (user interface), hingga fitur-fitur dasar seperti pembuatan slide, penambahan teks, audio, gambar, tombol interaktif, dan navigasi antar halaman. Peserta diminta untuk mengaktifkan laptop masing-masing dan mengikuti setiap langkah yang dipandu fasilitator. Berikut alur login menggunakan Storyline selama pelatihan;





Karakteristik Peserta

Karakteristik peserta pelatihan disajikan pada Tabel 4.1 berikut ini:

Aspek	Jumlah
Jumlah Peserta	10
Latar Belakang Mapel	Bahasa (4), Sains (3), Agama (3)
Pengalaman Mengajar	5-10 tahun (60%), >10 tahun (40%)

Berdasarkan Tabel 4.1, peserta didominasi oleh guru berpengalaman dengan latar belakang mata pelajaran beragam. Hal ini menjadi potensi positif karena pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis tetapi juga membuka ruang pertukaran pengalaman lintas mata pelajaran.

Tingkat Pencapaian Kompetensi Peserta

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan pada dua aspek utama, yaitu kemampuan menerjemahkan teks dan kemampuan membuat media interaktif. Hasilnya disajikan pada Tabel 4.2 dan Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.2 Hasil Kemampuan Penerjemahan Teks Pendek:

Kategori Penilaian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Memahami Makna Teks	40%	85%
Struktur Kalimat Tepat	30%	80%
Penggunaan Diksi Sesuai	25%	75%

Tabel 4.2 menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada semua indikator kemampuan penerjemahan. Peningkatan terbesar terlihat pada aspek pemahaman makna dan struktur kalimat.

Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Membuat Media Interaktif:

Aspek Penilaian	Persentase Peserta Mampu
Membuat Slide Dasar	100%
Menambahkan Teks & Gambar	90%
Menambahkan Audio	70%

Menyisipkan Navigasi	80%
Menambahkan Kuis Interaktif	50%

Hasil pada Tabel 4.3 mengindikasikan bahwa semua peserta mampu membuat slide dasar, namun penggunaan fitur lanjutan seperti kuis interaktif masih memerlukan pendalaman lebih lanjut.

Analisis Kualitatif Respons Peserta

Secara kualitatif, peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan. Mereka aktif bertanya dan berdiskusi, meskipun beberapa kendala muncul seperti keterbatasan spesifikasi laptop dan koneksi internet. Sesi penerjemahan menunjukkan bahwa sebagian peserta masih kesulitan pada struktur kalimat, namun dengan latihan berulang, hasil terjemahan menjadi lebih baik. Pada sesi pembuatan media, sebagian peserta berhasil menambahkan audio dan navigasi interaktif, bahkan beberapa mencoba membuat kuis sederhana. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan secara nyata meskipun dalam waktu terbatas.



Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kemampuan Penerjemahan Teks

Pembahasan

Pembahasan ini menguraikan hasil penelitian secara mendalam dengan mengaitkannya pada tujuan program, permasalahan awal, dan landasan teoritis. Hasil yang diperoleh dianalisis berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif, serta dikaitkan dengan teori dan temuan penelitian sebelumnya. Selain menjelaskan fakta yang ditemukan, bagian ini juga menelusuri penyebabnya serta implikasi terhadap praktik pembelajaran di Yayasan Al-Imroniyah.

1. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Interaktif

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 100% peserta mampu membuat slide dasar dengan Articulate Storyline, 90% menambahkan teks dan gambar, dan 80% menambahkan navigasi interaktif, sedangkan hanya 50% yang menguasai pembuatan kuis interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayati et al. (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan Storyline mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hal ini juga didukung oleh Daryanes et al. (2023) yang mengemukakan bahwa media berbasis Articulate Storyline efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa karena sifatnya yang interaktif. Mengapa terjadi peningkatan signifikan pada penguasaan fitur dasar? Hal ini dapat dijelaskan melalui teori andragogi (Knowles), yang menekankan bahwa pembelajaran orang dewasa harus relevan dengan kebutuhan mereka. Guru sebagai peserta langsung mempraktikkan pembuatan media sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan, sehingga mereka merasa bahwa pelatihan ini memiliki manfaat praktis. Pendekatan ini selaras dengan temuan Andri Setiyawan et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dibandingkan model ceramah, karena guru dapat menguasai keterampilan teknis secara konkret. Selain itu, metode scaffolding yang diterapkan oleh fasilitator memungkinkan peserta mempelajari fitur dari yang paling sederhana hingga kompleks. Ini mendukung temuan Supriadi et al. (2022) dan Shidik et al. (2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan pelatihan pembuatan media Storyline sangat dipengaruhi oleh strategi bertahap yang diterapkan selama sesi praktik.

2. Kendala dan Penyebabnya

Walaupun hasilnya positif, pelatihan ini menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu, spesifikasi laptop yang tidak memadai, dan koneksi internet yang tidak stabil. Kondisi ini serupa dengan laporan Idris (2023) yang menemukan bahwa tantangan utama pelatihan berbasis teknologi adalah infrastruktur yang belum optimal. Hambatan ini memengaruhi keberhasilan penguasaan fitur lanjutan seperti pembuatan kuis interaktif yang hanya dikuasai oleh 50% peserta. Menurut teori Difusi Inovasi

(Rogers), keberhasilan adopsi teknologi dipengaruhi oleh faktor kompleksitas. Articulate Storyline memiliki keunggulan relatif tinggi karena hasilnya menarik, tetapi kompleksitasnya juga tinggi bagi pemula (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). Oleh karena itu, keterbatasan waktu pelatihan mempersempit kesempatan eksplorasi, sehingga peserta hanya menguasai fitur dasar.

3. Peningkatan Kompetensi Penerjemahan Teks

Hasil evaluasi penerjemahan menunjukkan peningkatan pemahaman makna teks dari 40% menjadi 85% dan penguasaan struktur kalimat dari 30% menjadi 80%. Peningkatan ini disebabkan oleh pendekatan pelatihan yang menggabungkan latihan berbasis teks kontekstual, diskusi kelompok, dan penggunaan alat bantu digital seperti Google Translate dan DeepL. Peserta juga dilatih untuk mengedit hasil terjemahan agar sesuai dengan norma bahasa Indonesia. Peningkatan ini sejalan dengan prinsip Communicative Translation yang menekankan keterbacaan dan akurasi makna (Newmark). Metode ini juga sejalan dengan temuan Zainuddin et al. (2021) yang menyatakan bahwa guru yang dilatih menerjemahkan teks akademik cenderung lebih percaya diri dalam mengadaptasi bahan ajar berbahasa asing. Dampak ini penting karena guru dapat mengakses sumber belajar global dan menyesuaikannya dengan konteks lokal.

4. Respons Peserta dan Efektivitas Metode Pelatihan

Respons peserta terhadap metode pelatihan sangat positif, ditunjukkan oleh keaktifan bertanya dan diskusi. Pendekatan hands-on dan kolaboratif dinilai efektif karena memberi ruang bagi guru untuk mencoba, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama. Hal ini selaras dengan temuan Shidik et al. (2021) dan Khosi'in (2023) yang menegaskan bahwa pelatihan pembuatan media interaktif berbasis praktik meningkatkan motivasi guru. Selain itu, sesi kolaboratif membangun community of practice di antara guru. Peserta saling berbagi tips dan hasil karya, yang mendukung pembentukan budaya profesional berbasis kolaborasi. Hal ini mendukung pendapat Wahyuni et al. (2022) bahwa keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh keterlibatan sosial dan refleksi bersama.

5. Kaitan dengan Teori dan Penelitian Sebelumnya

Hasil pelatihan ini mengonfirmasi konsep TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), yaitu integrasi teknologi, pedagogi, dan konten. Guru tidak hanya mempelajari aspek teknis Storyline, tetapi juga bagaimana merancang konten pembelajaran yang sesuai prinsip desain instruksional (Rianto, 2020). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Daryanes et al. (2023) yang menekankan bahwa media interaktif berbasis Storyline meningkatkan kualitas pembelajaran karena memadukan visual, audio, dan navigasi mandiri. Dalam konteks penerjemahan, pelatihan ini mendukung literasi informasi guru. Menurut UNESCO (2021), literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan mengadaptasi informasi lintas bahasa dan budaya. Guru yang dilatih menerjemahkan teks menjadi lebih siap menghadapi tantangan globalisasi pendidikan.

6. Implikasi Praktis dan Rekomendasi

Pelatihan ini memiliki dampak praktis terhadap transformasi pembelajaran di Yayasan Al-Imroniyah. Guru yang semula pasif kini menjadi kreator media digital. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sahara & Adistana (2023) bahwa media interaktif berbasis Storyline meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memotivasi siswa. Ke depan, pelatihan ini perlu dilanjutkan dengan:

- a. Pelatihan lanjutan untuk penguasaan fitur lanjutan Storyline dan penerjemahan teks akademik.
- b. Pembentukan komunitas belajar digital seperti yang diusulkan oleh Shidik et al. (2021).
- c. Integrasi media interaktif dalam kebijakan pembelajaran agar inovasi guru diakui dalam penilaian kinerja (Andri Setiyawan et al., 2024).

7. Tantangan dan Prospek Ke Depan

Meskipun pelatihan efektif, keberlanjutannya tergantung pada dukungan sarana dan kebijakan institusi. Jika guru tidak mendapatkan waktu khusus atau fasilitas yang memadai, keterampilan ini sulit diimplementasikan. Hal ini sejalan dengan catatan Idris (2023) bahwa keberhasilan program teknologi pendidikan memerlukan dukungan manajerial. Prospek jangka panjang dari program ini sangat besar. Jika guru terus diberdayakan, mereka dapat membangun perpustakaan media digital berbasis Storyline yang dapat digunakan lintas mata pelajaran, seperti yang direkomendasikan oleh Wahyuni et al. (2022). Selain itu, keterampilan penerjemahan yang diperoleh guru membuka peluang untuk pengayaan bahan ajar melalui adaptasi sumber belajar internasional.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa keberhasilan pelatihan ditentukan oleh metode berbasis praktik, materi yang relevan, dan dukungan fasilitator. Peningkatan kompetensi guru dalam teknologi dan penerjemahan membuktikan efektivitas pendekatan ini. Namun, keberlanjutan memerlukan kebijakan internal, pelatihan lanjutan, dan dukungan infrastruktur. Program ini memiliki dampak strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan budaya inovasi di Yayasan Al-Imroniyah, sejalan dengan temuan penelitian terdahulu (Hidayati et al., 2024; Daryanes et al., 2023; Andri Setiyawan et al., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline dan keterampilan penerjemahan teks pendek di Yayasan Al-Imroniyah Perak Jombang berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Peningkatan kompetensi guru terlihat pada dua aspek utama. Pertama, keterampilan pembuatan media interaktif mengalami peningkatan signifikan, di mana seluruh peserta mampu membuat slide dasar (100%), sebagian besar mampu menambahkan teks dan gambar (90%), navigasi interaktif (80%), dan sekitar 50% menguasai fitur kuis interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on*) dengan pendampingan intensif efektif dalam meningkatkan keterampilan guru memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Kedua, keterampilan penerjemahan teks pendek juga meningkat secara substansial, ditandai dengan lonjakan pemahaman makna teks dari 40% menjadi 85% dan perbaikan struktur kalimat dari 30% menjadi 80%. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh penerapan strategi penerjemahan kontekstual dan pemanfaatan alat bantu digital yang diikuti dengan proses penyuntingan manual, sehingga hasil terjemahan lebih akurat dan komunikatif.

Selain keberhasilan tersebut, pelatihan ini juga menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Namun, kendala berupa keterbatasan sarana (spesifikasi laptop, koneksi internet) dan waktu pelatihan masih menjadi faktor penghambat optimalisasi penguasaan fitur lanjutan. Untuk menjamin keberlanjutan dampak, diperlukan dukungan institusi melalui kebijakan, pendampingan lanjutan, dan penguatan komunitas belajar guru. Secara keseluruhan, program ini berkontribusi terhadap penguatan literasi digital dan transformasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan Yayasan Al-Imroniyah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas PGRI Jombang atas dukungan dan kepercayaannya dalam memberikan dana untuk pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini. Bantuan yang diberikan sangat berarti dalam mewujudkan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pelatihan pembuatan media interaktif dan penerjemahan teks pendek bagi guru di lingkungan Yayasan Al-Imroniyah Perak Jombang. Kami juga mengapresiasi komitmen Universitas PGRI Jombang dalam mendorong pengembangan ilmu pengetahuan dan kontribusi nyata bagi masyarakat. Semoga dukungan ini terus berlanjut dan membawa manfaat yang lebih luas bagi dunia pendidikan serta kesejahteraan masyarakat.

Kami juga menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas PGRI Jombang, yang telah memberikan pendampingan, fasilitasi, dan arahan selama proses perencanaan hingga pelaporan kegiatan ini. Peran aktif LPPM dalam membina dosen dan menjembatani kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat sangatlah penting dalam memastikan keberhasilan setiap program pengabdian. Semoga semangat pengabdian ini dapat terus dijaga dan ditingkatkan dalam kegiatan-kegiatan selanjutnya demi kemajuan bersama.

REFERENSI

Penyusunan 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>.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., & Sayuti, I. (2023). Heliyon The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student 's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>. Gambar 5. Proses Pembuatan dan Uji Coba Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Articulate Storyline Sumber: Dokumentasi Pribadi
- 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>.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 54–64
- Idris, H. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran PAI di SMA. *Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis* Vol. 5 No 2 Tahun 2023 ISSN: 2964-0571 (Online) Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>
- Khosi'in. (2023). *Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Indonesian Language Education and Literature*. Vol. 6, No. 1.
- Supriadi, S., Zakir, S., & Iswanti, I. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Kecamatan Guguak. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 623–637.
- Shidik, dkk (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Program *Articulate Storyline* Bagi Guru Smp. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* <Http://Journal.Ummat.Ac.Id/Index.Php/Jmm> Vol. 5, No. 6, Desember 2021, Hal. 3007-3015 E-Issn 2614-5758 | P-Issn 2598-8158 : <https://doi.org/10.31764/Jmm.V5i6.5392>
- Sarii, R. K., & Harjono, N. (2021). Peingeimbangan Meidiia Peimbeilajaran Inteiraktiif Beirbasisi Artiiculatei Storyliinei Teimatiik Teirhadap Miinat Beilajar Siiswa Keilas 4 SD. *Jurnal Peidagogii Dan Peimbeilajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sahara, A. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada materi perhitungan volume pekerjaan pondasi dan sloof. *Jurnal Kajian pISSN:3047-5805J. Kaji. Pendidik. Indonesia*, Vol. 1, No. 2, September 2024:72-8080 *Pendidikan Teknik Bangunan*,9(2).1-11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/58587>
- Tonii, M., Tobronii, T., Fariidii, F., & Nurhakiim, N. (2024). Deiveilopmeint of Inteiractiivei Teiachiiing Mateirrials Baseid on Artiiculatei Storyliinei Softwarei. *Al-Hayat: Journal of Islamiic Eiducatiion*, 8(1), 119. <https://doi.org/10.35723/ajiiiei.v8ii1.431>
- UNESCO. (2021). *Media and information literacy: Policy and strategy guidelines*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377064>
- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA*, 6(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>
- Yati, Y., Aminuriyah, S., Khasanah, S. U., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline pada Materi Nilai Tempat Bilangan Dua Angka. *Pendas: Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Zainuddin, Z., Mastuang, M., Misbah, M., Dari, S. W., Agustina, A., Mudha, A. A. A., Lazuardi, N. S., & Andiantosa, S. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Articulate Storyline di Lingkungan

Lahan Basah Bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kuala. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 425. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.4331>