



Pelatihan Merancang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Storyboard Bagi Guru SMA Negeri 9 Medan

Ajat Sudrajat¹, Ayi Darmana², Zainuddin, M¹, Tita Juwitaningsih¹, Muhammad Isa Siregar¹, Jam'an Fahmi¹, Dian Wardana¹, Dwi Sapri Ramadhan¹, Wulan Dwi Safitri¹, Nazwa Nazihah Halim¹, Nazwa Ramadhani¹, Lia Yustina Manik¹, Divi Ebigael P Panjaitan¹, Dita Aulianti¹

¹Jurusan Kimia, Universitas Negeri Medan

*)Corresponding author, ✉ muhammadisasiregar@unimed.ac.id

Revisi 23/06/2026;
Diterima 03/07/2026;
Publish 18/07/2026

Kata kunci:

Kompetensi Guru,
Kualitas Pembelajaran,
Media Pembelajaran
Interaktif,
Storyboard,
Teknologi Pendidikan.

Abstrak

SMA Negeri 9 Medan yang terletak di Jalan Sei Mati No.799, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara dituntut menyelenggarakan pembelajaran inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sesuai Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21. Namun hasil observasi menunjukkan masih terdapat keterbatasan guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis storyboard, sehingga pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis storyboard. Metode pelaksanaannya meliputi analisis kebutuhan mitra, sosialisasi konsep, pelatihan praktik pembuatan media, pendampingan implementasi dalam pembelajaran, serta monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis storyboard yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan peserta didik. Luaran kegiatan meliputi produk pembelajaran berbasis storyboard, publikasi ilmiah ber-ISSN, publikasi pada media massa dan repositori Unimed, video kegiatan di kanal YouTube LPPM Unimed, serta laporan akhir yang didaftarkan Hak Cipta. Kegiatan ini diharapkan mendukung inovasi pembelajaran di SMA Negeri 9 Medan



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026 by author (s)

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

SMA Negeri 9 Medan merupakan salah satu satuan pendidikan menengah atas negeri yang berlokasi di Jl. Sei Mati No.799, RW 0 lingkungan 8, Sei Mati, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan,

Sumatera Utara 20252. Sekolah ini berperan penting dalam menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi akademik, keterampilan berpikir kritis, serta karakter yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Dalam menghadapi era Revolusi Industri 5.0, sekolah dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan.



Gambar 1. Kondisi Fisik SMA Negeri 9 Medan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher-centered), melainkan bergeser ke arah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered), yang menekankan keterlibatan aktif, kreativitas, dan pemahaman konseptual siswa (Kusuma, D., & Ahmadi, 2024; Winarni et al., 2020). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah menengah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 9 Medan, diketahui bahwa sebagian guru masih menghadapi kendala dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media statis, sehingga interaksi siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah media storyboard. Storyboard merupakan media visual yang menyajikan alur cerita atau konsep pembelajaran secara sistematis melalui gambar, teks, dan narasi, sehingga membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan menarik (Moriska & Hanif, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan storyboard dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa (Aditiyarini, Misie & Sismulyasih SB, 2025; Gafelina & Subagyo, 2025).

Selain meningkatkan pemahaman siswa, media storyboard juga memberikan peluang bagi guru untuk berinovasi dalam menyusun pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini dapat dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, problem based learning, maupun pembelajaran kolaboratif (Wahyuni et al., 2023). Namun, efektivitas penggunaan media storyboard sangat bergantung pada keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran (Ifrianti & Sari, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, pelatihan dan pendampingan bagi guru menjadi kebutuhan mendesak agar mereka

mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis storyboard secara mandiri dan berkelanjutan. Peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran akan berdampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran dan pengalaman belajar siswa (Sahputra, 2023; Turwati et al., 2022).

Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil analisis situasi yang telah dipaparkan, permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu guru-guru SMA Negeri 9 Medan, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Guru SMA Negeri 9 Medan belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai konsep dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Storyboard.
2. Guru SMA Negeri 9 Medan belum memiliki keterampilan teknis yang optimal dalam merancang dan mengimplementasikan media Storyboard dalam proses pembelajaran.
3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal sehingga pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan kurang interaktif.

Solusi dan Target

a) Solusi

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra pada kegiatan PKM adalah meningkatkan keterampilan Guru-guru SMA Negeri 9 Medan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Storyboard* dijelaskan lebih rinci pada tabel berikut :

Tabel 1. Permasalahan Mitra, Solusi, dan Luaran yang Diharapkan

No	Permasalahan Mitra	Solusi	Luaran
1	Guru pada SMA Negeri 9 Medan belum memahami konsep media pembelajaran interaktif berbasis <i>Storyboard</i>	Sosialisasi dan edukasi mengenai konsep, karakteristik, dan manfaat media pembelajaran interaktif berbasis <i>Storyboard</i> untuk pembelajaran SMA	Meningkatnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis <i>Storyboard</i>
2	Guru belum terampil merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Storyboard</i>	Pelatihan dan praktik langsung pembuatan serta penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Storyboard</i> sesuai mata pelajaran SMA	Produk media pembelajaran interaktif berbasis <i>Storyboard</i>

b) Target

Berdasarkan analisis situasi, permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini, adapun rencana capaian luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Permasalahan Mitra, Solusi, dan Indikator Capaian Luaran Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Permasalahan Mitra	Solusi	Indikator Capaian/Luaran
1	Guru pada SMA Negeri 9 Medan belum memahami konsep media pembelajaran interaktif berbasis Storyboard	Sosialisasi dan edukasi mengenai konsep, karakteristik, dan manfaat media pembelajaran interaktif berbasis <i>Storyboard</i> untuk pembelajaran SMA.	Sebanyak 80% guru memahami konsep dasar, fungsi, serta potensi pemanfaatan <i>Storyboard</i> dalam proses pembelajaran.
2	Guru belum terampil merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Storyboard</i>	Pelatihan dan praktik langsung pembuatan serta penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Storyboard</i> sesuai mata pelajaran SMA.	Sebanyak 75% guru mampu menjelaskan ide dan rencana penerapan <i>Storyboard</i> dalam pembelajaran setelah mengikuti diskusi kelompok.

METODE PELAKSANAAN

Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada 18–20 Mei 2026 yang berlokasi di SMA Negeri 9 Medan yang beralamat di Jalan Sei Mati No.799, RW.lingkungan 8, Sei Mati, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara

Khalayak Sasaran

Sasaran kegiatan adalah guru SMA Negeri 9 Medan yang berasal dari berbagai bidang studi.

Metode Pengabdian

Metode kegiatan dilakukan melalui:

1. Analisis kebutuhan mitra
2. Sosialisasi konsep storyboard
3. Pelatihan praktik pembuatan media
4. Pendampingan implementasi
5. Monitoring dan evaluasi

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi:

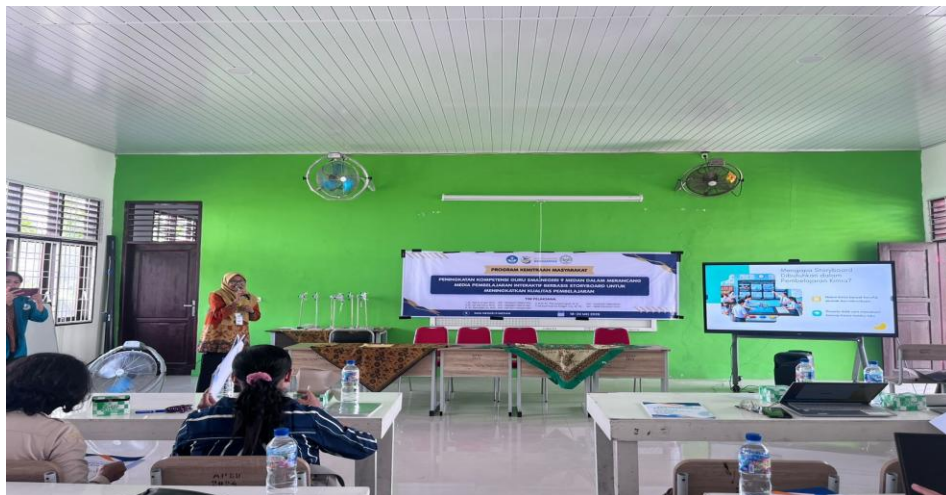
1. Minimal 80% peserta memahami konsep dasar storyboard.
2. Minimal 75% peserta mampu merancang media pembelajaran berbasis storyboard.
3. Terbentuknya produk media pembelajaran berbasis storyboard yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada penelitian ini melalui observasi selama pelaksanaan kegiatan, penilaian hasil produk storyboard yang dibuat peserta, pengisian angket respon peserta, serta wawancara untuk mengetahui tingkat kepuasan dan manfaat kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dilaksanakan selama tiga hari dengan melibatkan 15 orang guru SMA Negeri 9 Medan. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan sosialisasi mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis storyboard dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.



Gambar 2. Presentasi Pemateri

Pada hari pertama, peserta memperoleh materi mengenai konsep dasar storyboard, manfaat storyboard dalam pembelajaran, serta contoh penerapannya pada berbagai mata pelajaran. Selain itu dilakukan penyerahan modul pelatihan, aplikasi premium, dan perlengkapan pendukung pembelajaran digital kepada pihak sekolah. Kegiatan ini mendapat apresiasi dari pihak sekolah karena dinilai mampu mendukung peningkatan kompetensi digital guru.



Gambar 3. Survei Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Storyboard

Berdasarkan hasil survei kebutuhan guru terhadap media pembelajaran storyboard, sebagian besar peserta memberikan respon positif terhadap penggunaan storyboard dalam pembelajaran. Sebanyak 50% guru sangat setuju bahwa fasilitas laboratorium komputer sekolah mendukung implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Sebanyak 75% guru menyatakan percaya diri menggunakan perangkat lunak pendukung pembuatan storyboard. Selain itu, 75% guru

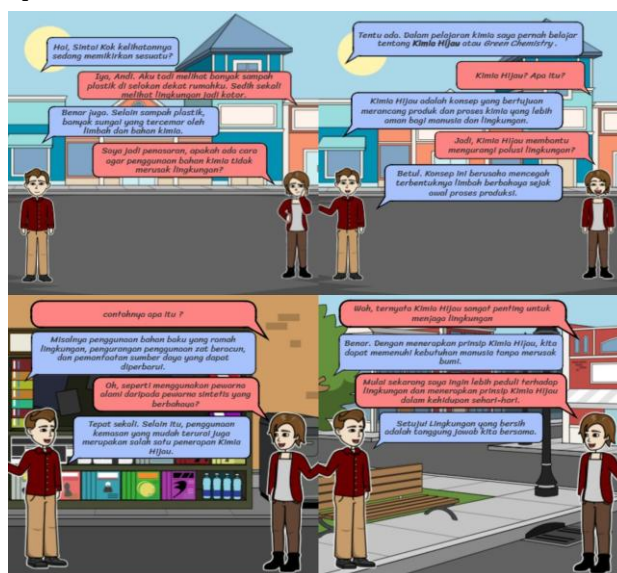
sangat setuju bahwa storyboard dapat membantu menyusun alur pembelajaran secara lebih sistematis dan terstruktur.



Gambar 4. Kegiatan workshop perancangan media pembelajaran berbasis storyboard

Hari kedua diisi dengan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis storyboard. Pada tahap ini peserta memperoleh pendampingan langsung dalam menyusun alur pembelajaran, membuat sketsa visual, mengembangkan panel storyboard, serta mengintegrasikan teks dan narasi ke dalam media pembelajaran. Guru secara aktif menyusun rancangan storyboard sesuai karakteristik mata pelajaran yang diampu.

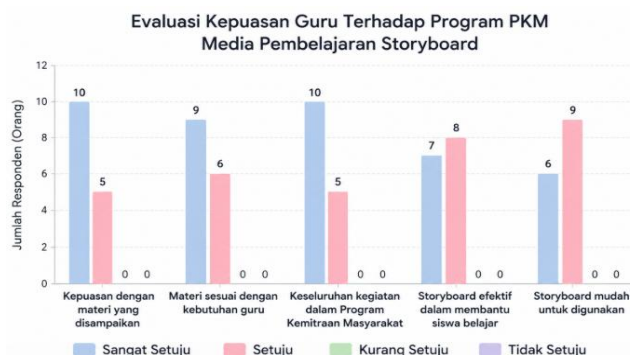
Workshop memberikan pengalaman praktis kepada peserta sehingga mereka dapat memahami tahapan pengembangan storyboard secara komprehensif. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 5. Hasil Produk Perancangan media pembelajaran berbasis storyboard

Hari ketiga difokuskan pada kegiatan coaching clinic dan pendampingan lanjutan. Peserta memperoleh masukan terhadap storyboard yang telah dikembangkan serta melakukan

penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Pada tahap ini peserta juga menyampaikan testimoni mengenai manfaat kegiatan yang telah diikuti.



Gambar 6. Grafik Evaluasi Penggunaan Media

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis storyboard. Guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dan memiliki motivasi untuk menerapkan media storyboard dalam proses belajar mengajar.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis storyboard dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu visualisasi konsep, meningkatkan kreativitas peserta didik, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis storyboard.



Gambar 7. Foto bersama tim PKM dan mitra

Selain peningkatan kompetensi guru, kegiatan ini juga menghasilkan berbagai luaran berupa produk media pembelajaran berbasis storyboard, publikasi ilmiah, publikasi media massa, video kegiatan, dan laporan akhir yang didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual. Luarannya tersebut menunjukkan bahwa program PKM tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada mitra tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMA Negeri 9 Medan telah terlaksana dengan baik sesuai tahapan yang direncanakan. Pelaksanaan kegiatan melalui sosialisasi, pelatihan, workshop, dan pendampingan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis storyboard. Guru mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta menunjukkan respon positif terhadap penerapan storyboard di kelas. Selain meningkatkan kompetensi guru, kegiatan ini juga menghasilkan berbagai luaran berupa produk media pembelajaran berbasis storyboard, publikasi ilmiah, publikasi media massa, video kegiatan, dan laporan akhir yang didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiharini, Misie & Sismulyasih SB, N. (2025). Development of Interactive Media Articulate Storyline Loaded with Local Wisdom to Enhance Understanding of Main Ideas in Elementary Schools. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 445–456.
- Gafelina & Subagyo, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 179–192.
- Ifrianti, S., & Sari, I. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas IV SD / MI*. 10(1).
- Kusuma, D., & Ahmadi, F. (2024). Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline in Social Sciences Learning for Grade V Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(1), 185–194. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v12i1.68763>
- Moriska, A., & Hanif, M. (2024). Interactive Learning Multimedia Articulate Storyline as an Alternative Media to Improve Elementary Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 258–269. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.65310>
- Sahputra, Z. Ae. (2023). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(September).
- Turwati, T., Retno Susanti, & Siti Dewi Maharani. (2022). Development of Storyboard Media to Improve Storytelling Skills on The Material Plant Breeding in Elementary School. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 353–364. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.31668>
- Wahyuni, N., Meilisa, R., Pebrianti, R., Nandar, H. S., Bangsa, U. B., & Padang, U. N. (2023). *The effect of articulate storyline-based interactive learning media to facilitate student learning independence*. 1(1), 25–33.
- Winarni, R., Resnandari, E., & Astuti, P. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 69–79.