

Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Minggu dalam Pembuatan Media Interaktif Menggunakan ActivePresenter

Hotmian Sitohang¹, Amaya Andri Damaini², Elia Zakharia³, Dewanto Zulkarnain⁴
STMIK Palangkaraya, Jl. G. Obos No. 114 Palangka Raya
Email: hotmiansitohang@gmail.com

Received 23 April 2025; Revised 19 June 2025; Accepted for Publication 8 July 2025; Published 30 September 2025

Abstract — The Bible learning system at GBIS Napiri Sunday School is still done orally or using printed media. To support early Bible teaching, interesting learning media is needed. Therefore, the community service team of STMIK Palangkaraya conducted training in making interactive learning media using ActivePresenter for Sunday school teachers at GBIS Napiri. Active Presenter was chosen as a suitable application because it is easy to learn and use. The method of this activity goes through the stages of Preparation, Preparation of Materials, Training Implementation, Evaluation, and Reporting. The training materials are adjusted to the needs of the training participants. Participants take a pretest and posttest before and after the training to measure the increase in knowledge of the training participants. At the end of the activity, participants fill out a questionnaire to evaluate the activity. The results of the N-Gain analysis showed an average increase in knowledge of Sunday school teachers of 56% after the training was carried out. Based on the results of the questionnaire evaluation using the Likert scale, 85% of participants were satisfied with the training activities that had been carried out.

Keywords — Learning Video, ActivePresenter, Sunday School

Abstrak— Sistem belajar Alkitab pada sekolah Minggu GBIS Napiri masih dilakukan dengan cara lisan, atau menggunakan bantuan media gambar cetak. Untuk mendukung pengajaran alkitab sejak dini, diperlukan bantuan media pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu tim PKM melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Active Presenter bagi guru-guru sekolah minggu di GBIS Napiri. Active Presenter dipilih sebagai aplikasi yang sesuai karena mudah penggunaannya. Metode dalam kegiatan ini melalui tahapan Persiapan, Penyusunan Materi, Pelaksanaan Pelatihan, Evaluasi, dan Pelaporan. Materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan peserta pelatihan. Peserta mengikuti pretest dan posttest sebelum melaksanakan pelatihan dan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta pelatihan. Di akhir kegiatan, peserta mengisi kuesioner untuk evaluasi terhadap kegiatan. Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan pengetahuan guru sekolah minggu sebanyak 56% setelah pelatihan dilaksanakan. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner menggunakan skala Likert, sebanyak 85% peserta merasa puas dengan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.

Kata Kunci—media pembelajaran, ActivePresenter, Sekolah Minggu

I. PENDAHULUAN

Di era transformasi digital saat ini, proses pembelajaran sangat signifikan. Teknologi menjadi benda penting dalam mendukung efektivitas penyampaian materi, seperti di gereja. Gereja sebagai komunitas iman tidak hanya berfungsi sebagai tempat beribadah, tetapi juga sebagai

pusat pendidikan yang menanamkan nilai-nilai ke kristenan kepada anak-anak sejak usia dini [1]. Guru sekolah minggu memiliki peran yang signifikan dalam membentuk iman, harapan, kasih firman, serta membimbing dengan kepemimpinan Roh Kudus dalam kehidupan anak-anak [2].

Permasalahan yang dihadapi GBIS Napiri Palangkaraya saat ini adalah anak-anak mudah bosan dengan gaya pengajaran guru sekolah minggu. Hal ini disebabkan guru mengajar dengan bercerita, menunjukkan gambar, dan mewarnai. Untuk mengatasi permasalahan ini tim PKM memberi pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi. Namun, kemampuan guru memegang peranan penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik [3]. Sekarang ini anak-anak di era digital semakin akrab dengan berbagai bentuk media interaktif seperti video animasi, aplikasi edukatif, dan media sosial yang mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka [4].

Salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah keterbatasan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karaktersitik anak-anak. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif pada pengalaman belajar dan pemahaman konten pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran [5]. Implementasi teknologi ke dalam media pembelajaran terbukti dapat membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik [6]. Metode-metode pembelajaran yang memanfaatkan peralatan audio, visual, audio-visual dan media lainnya dapat meningkatkan kemampuan murid secara maksimal. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran visual lebih disukai oleh para murid [7].

Integrasi teknologi dalam media pembelajaran diharapkan mampu mendorong peningkatan kemampuan guru dalam merancang media yang efektif, serta memperkuat daya serap siswa terhadap materi ajar [8]. Penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran terbukti dapat membantu murid dalam meningkatkan minat belajar serta berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga memberikan perkembangan pembelajaran yang positif [9][10].

ActivePresenter adalah aplikasi *authoring* yang digunakan untuk membuat konten *eLearning* terlihat profesional namun tetap menawarkan kemudahan dalam proses pembuatannya [11]. Aplikasi ini cukup banyak

digunakan dalam pembuatan media pembelajaran [12][13]. Pengguna dapat menggabungkan beberapa sumber rekaman sekaligus seperti layar, mikrofon, audio sistem, dan *webcam* [14]. Fitur unggulan yang ditawarkan ActivePresenter di antaranya record screen, mengedit pada *timeline*, pembuatan *shape*, pembuatan kuis, transisi, animasi, dan ekspor hasil kerja.

II. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui lima tahapan yang ditunjukkan pada Gambar 1, yaitu: tahap persiapan, penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, evaluasi, serta penyusunan laporan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pada gambar 1 metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dijelaskan secara rinci adalah sebagai berikut:

A. Persiapan

Pada tahap ini tim PKM melakukan pengumpulan data lewat wawancara langsung kepada guru-guru sekolah Minggu GBIS Napiri. Setelah wawancara dilakukan, tim PKM menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data lebih detail. Seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kuesioner Penggunaan Media Pembelajaran

Isi Pernyataan	TP (%)	KK (%)	SR (%)	SL (%)
Saya membuat media pembelajaran untuk proses belajar mengajar	71,4	24,6	4	-
Saya menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar	57,1	28,6	8,3	6

Keterangan:

TP = Tidak Pernah
SR = Sering
KK = Kadang-kadang
SL = Selalu

Dari hasil kuisoner diatas didapatkan bahwa sebanyak 71,4% tidak pernah menggunakan media untuk proses belajar mengajar dan sebanyak 57,1% tidak pernah menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Jadi disimpulkan bahwa peserta tidak pernah menggunakan media secara digital saat mengajar anak-anak sekolah minggu.

Selanjutnya diberikan kuisoner kemampuan dasar dalam penggunaan komputer. Seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kuesioner Kemampuan Dasar di Bidang Komputer

Isi Pernyataan	TP (%)	KK (%)	SR (%)	SL (%)
Saya menggunakan komputer untuk membuat materi ajar	-	71,4	15,3	13,3
Saya merekam layar komputer	-	57,1	28,6	14,3
Saya mengedit video	57,1	42,9	-	-

Dari hasil kuisoner didapatkan sebanyak 71,4% kadang-kadang menggunakan komputer dan 57,1% mengatakan kadang-kadang menggunakan komputer untuk mengedit video. Jadi tim PKM merumuskan masalah berdasarkan hasil wawancara dan data yang didapatkan dari kuesioner. Tim PKM memberikan solusi untuk permasalahan yang terjadi di GBIS Napiri yaitu, kurangnya pemahaman guru sekolah minggu dalam pembuatan media pembelajaran.

B. Penyusunan Materi

Pada tahap ini tim PKM membuat bahan ajar sesuai dengan masalah yang dihadapi guru sekolah Minggu di GBIS Napiri. Tim PKM juga membuat modul ajar cetak untuk memudahkan peserta PKM mengikuti proses pelatihan. Tim PKM juga menggunakan dokumen *power point* (PPT) untuk menampilkan bahan ajar secara spesifik lewat LCD proyektor.

C. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan peningkatan kompetensi Guru Sekolah Minggu dilaksanakan selama satu hari dengan durasi 6 jam dan dimulai pada tanggal 6 Pebruari 2025 pukul 13.00-18.00 WIB. Pelatihan ini dilakukan dengan 3 tahap, yaitu teori, praktek langsung, dan diskusi.

Pada tahap awal tim PKM pukul 13.00 WIB melakukan registrasi peserta yang dilakukan oleh tim PKM. Setelah itu kata sambutan dari ketua tim dan dilakukan *ice breaker* untuk meningkatkan keakraban antar peserta dan tim PKM. Sesi ini juga di isi dengan menginstal aplikasi *ActivePresenter* pada komputer peserta pelatihan. Tim PKM juga memberikan *pretest* kepada peserta pelatihan. *Pretest* digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan awal peserta PKM.

Tahap berikutnya, tim PKM akan langsung melaksanakan pelatihan. Peserta praktek secara langsung membuat media pembelajaran dengan membuat slide, elemen audio, video, teks, dan gambar dalam aplikasi. Pada saat pelaksanaan pelatihan tim PKM akan bertugas sesuai pembagian tugas. Mahasiswa ditugaskan untuk menyebarkan modul, dan mengecek progres peserta pelatihan. Dosen bertugas untuk mendemokan bahan ajar dan mengontrol progres pemberian materi pelatihan.

Pada tahap selanjutnya istirahat selama 15 menit dan dilanjutkan dengan persentasi atau menampilkan hasil karya dari peserta. setelah itu dilakukan sesi tanya jawab dan evaluasi keberhasilan.

D. Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan tanya jawab serta pemberian kuisioner kepada peserta guna mengukur tingkat keberhasilan pelatihan, serta perbaikan pelatihan selanjutnya. Kuisioner yang dibagikan ke peserta dengan pertanyaan *pretest* dan *posttest* menggunakan metode *Normalized Gain* (N-Gain).

E. Pelaporan

Pada tahap akhir tim PKM menyusun laporan pengabdian kepada masyarakat dan menerbitkan ke jurnal nasional terakreditasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini diikuti oleh tujuh guru Sekolah Minggu. Agar kegiatan PKM dapat berjalan dengan lancar, tim PKM melaksanakan kegiatan pada salah satu ruangan di STMIK Palangkaraya. Ruang tersebut sudah dilengkapi dengan LCD proyektor, *loudspeaker*, *microphone*, serta meja dan kursi yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta PKM

Kegiatan PKM berlangsung dengan tertib, aman, dan teratur. Pada sesi 1, materi tentang persiapan screen recording diberikan oleh Hotmian Sitohang. Pada sesi 2, materi tentang mengisi suara (*dubbing*) dan merekam layar diberikan oleh Amaya Andri Damaini. Pada sesi 3, materi tentang menyunting video (*editing*) dan mengeksplor video diberikan oleh Elia Zakharia. Dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pemberian Materi PKM oleh Pemateri

Selanjutnya pemateri menjelaskan cara penggunaan aplikasi *ActivePresenter* dan memberikan demo pembuatan produknya. Dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Demo Pembuatan Produk

Pada Pelatihan ini, tim menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk melihat dampak PKM terhadap kemampuan guru Sekolah Minggu untuk membuat media pembelajaran. *Pretest* digunakan untuk melihat kemampuan awal para guru. Seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pretest* Peserta PKM

No	Peserta	Benar	Salah	Akurasi
1	Sri Ayu	7	3	70%
2	Yhosyih	4	6	40%
3	Bintang	7	3	70%
4	Rara	6	4	60%
5	Vilony	6	4	60%
6	Putri	7	3	70%
7	Queena	6	4	60%

Berdasarkan data pada tabel 3 terlihat hanya satu guru yang menjawab dengan akurasi jawaban yang sangat baik, yakni 92,31%. Ada dua guru yang cukup baik menjawab, yakni dengan akurasi di rentang 60 persen. Sisanya ada enam guru yang persentase jawabannya tergolong rendah, yakni di rentang 50 persen ke bawah.

Tim PKM juga mengumpulkan data peserta yang berhasil atau gagal untuk menyelesaikan media pembelajaran. Data ini digunakan sebagai acuan untuk melihat efektivitas tim PKM dalam menyampaikan pembelajaran, seperti pada Tabel 4. Berdasarkan data pada Tabel 4, seluruh peserta berhasil membuat media pembelajaran. Hal ini menunjukkan penyampaian materi tergolong mudah diikuti.

Tim PKM juga mengumpulkan data *posttest* untuk melihat dampak PKM terhadap kemampuan guru. *Posttest* diberikan setelah tim PKM memberikan pelatihan kepada guru Sekolah Minggu. Adapun nama-nama peserta pelatihan yang diberikan *posttest*, seperti pada Tabel 5.

Tabel 4. Tingkat Efektivitas Penyelesaian Media Pembelajaran

No	Peserta	Selesai		Tidak Selesai	
		Status	Nilai	Status	Nilai
1	Sri Ayu	Selesai	1	-	0
2	Yhosyeh	Selesai	1	-	0
3	Bintang	Selesai	1	-	0
4	Rara	Selesai	1	-	0
5	Vilony	Selesai	1	-	0
6	Putri	Selesai	1	-	0
7	Queena	Selesai	1	-	0
TOTAL			7		0
PERSERTASE			100%		0%

Tabel 5. Hasil *Posttest* Peserta PKM

No	Peserta	Benar	Salah	Akurasi
1	Sri Ayu	8	2	80%
2	Yhosyeh	10	0	100%
3	Bintang	8	2	80%
4	Rara	6	4	60%
5	Vilony	8	2	80%
6	Putri	10	0	100%
7	Queena	9	1	90%

Berdasarkan data pada tabel 5 terlihat peningkatan yang baik dari peserta PKM. Ada dua guru yang mendapat nilai sempurna, yakni 100%. Ada enam guru yang nilainya sudah di atas 70%. Namun, ada satu guru yang nilainya cukup rendah, yakni di angka 60%. Pada tahap ini tim PKM juga melakukan evaluasi lebih dalam terhadap hasil *pretest* dan *posttest*, yakni menggunakan metode N-Gain [15]. Seperti pada Tabel 6.

Tabel 6. Nilai N-Gain Peserta PKM

No	Peserta	Jawaban Benar		N-Gain
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	Sri Ayu	7	8	33%
2	Yhosyeh	4	10	100%
3	Bintang	7	8	33%
4	Rara	6	6	0%
5	Vilony	6	8	50%
6	Putri	7	10	100%
7	Queena	6	9	75%
Rata-Rata				56%
Nilai Minimum				0%
Nilai Maksimum				100.00%

Berdasarkan data pada Tabel terlihat bahwa rata-rata N-Gain adalah 56%. Jika melihat pada kategori tafsiran N-Gain, masuk dalam kategori cukup efektif [16]. Tim PKM melihat hal ini terjadi karena ada tiga orang guru memiliki nilai N-Gain yang tergolong rendah, yakni di bawah 50%. Tim PKM menyimpulkan bahwa empat orang guru berhasil mendapatkan pengetahuan dengan baik, dan tiga guru lainnya kurang mendapatkan pengetahuan.

Hasil kuesioner evaluasi ditunjukkan pada tabel 7 digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Seperti pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Kuesioner evaluasi

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya mudah memahami materi yang diberikan	0	0	1	3	3
2	Saya mudah mengikuti instruksi pemateri	0	0	0	6	1
3	Saya mudah mempelajari aplikasi ActivePresenter	0	0	1	3	3
4	Saya akan memakai ActivePresenter untuk membuat media pembelajaran di gereja	0	0	0	5	2
Jumlah		0	0	2	17	9
Jumlah Skor		0	0	6	68	45
Total Skor		119				
Persentase (%)		85				

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (Skor 5)

S = Setuju (Skor 4)

N = Netral (Skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

Supaya mendapatkan hasil interpretasi, maka perlu dilakukan perhitungan skor maksimal dan minimal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Skor maksimal = skor maksimal skala likert × jumlah butir pernyataan

Skor minimal = skor minimal skala likert × jumlah butir pernyataan

Dengan demikian, perhitungan skor maksimal adalah $5 \times 4 = 20$. Untuk memperoleh skor yang diharapkan, skor maksimum dikalikan dengan total jumlah responden, yaitu $20 \times 7 = 140$.

Berdasarkan hasil kuesioner, diperoleh total skor sebanyak 119. Selanjutnya, persentase kepuasan dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase kepuasan} = \frac{\text{Total skor}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kepuasan} &= \frac{119}{140} \times 100 \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan 85% peserta puas dengan pelatihan yang telah dilaksanakan.

IV. KESIMPULAN

Pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Minggu di GBIS Palangkaraya dalam menggunakan aplikasi *ActivePresenter* untuk pembuatan media pembelajaran. Sebanyak 7 (tujuh) orang guru mengikuti pelatihan ini dengan antusias, mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mulai dari pengenalan teori, demonstrasi fitur, hingga praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran. Melalui pelatihan ini, peserta berhasil memahami dasar-dasar penggunaan *ActivePresenter*, termasuk cara membuat slide interaktif, menyisipkan audio, gambar, dan video, serta mengekspor hasil dalam format yang sesuai untuk kegiatan mengajar. Selain itu, pelatihan ini memberikan dorongan bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi ajar kepada anak-anak Sekolah Minggu, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mengalami peningkatan keterampilan digital dan merasa lebih percaya diri dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest*. Perbandingan secara detail dapat dilihat pada Tabel 3. Hasil *Pretest* Peserta PKM dan pada Tabel 5. Hasil *Posttest* Peserta PKM. Tim PKM juga menggunakan Metode N-Gain untuk mendapatkan angka kenaikan pengetahuan guru Sekolah Minggu setelah mendapatkan pelatihan. Nilai rata-rata N-Gain adalah 56%. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner menggunakan skala Likert, sebanyak 85% peserta merasa puas dengan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.

Dengan demikian pelatihan ini menjadi langkah awal yang positif dalam upaya digitalisasi metode pengajaran di lingkungan Sekolah Minggu GBIS Palangkaraya. Diharapkan, kompetensi yang telah diperoleh dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara konsisten demi menunjang kualitas pembelajaran rohani yang relevan dengan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada UP3M STMIK Palangkaraya atas bantuan pendanaan yang diberikan untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, serta kepada Gereja GBIS Napiri Palangka Raya atas kerja samanya sebagai mitra dan atas fasilitas serta dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Lestariningsih and C. A. Pambudi, "Manajemen Pelayanan Anak di Gereja: Optimalisasi Sekolah Minggu untuk Pembinaan Karakter Anak," *Matheos: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, vol. 5, no. 2, pp. 192–203, Nov. 2024, Accessed: Jun. 19, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.sttbethelsamarinda.ac.id/index.php/mathetes/article/view/57>
- [2] H. Babawat, "Peran Guru Sekolah Minggu dalam Membangun Fondasi Spiritual Anak Sekolah Minggu," *Jurnal Excelsior Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 13–24, Apr. 2024, doi: 10.51730/JEP.V5I1.56.
- [3] F. E. Sasmita, A. Chumairoh, and A. M. Safiani, "Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran ICT Berbasis Canva di MI Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 32–40, May 2025, doi: 10.70340/JAPAMAS.V4I1.202.
- [4] Z. Musthofa, F. Faizin, and M. A. F. Sanjani, "Strategi Pembelajaran Storytelling Adaptif untuk Menanamkan Nilai Akhlak Mulia pada Siswa MI di Era Digital," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 8, no. 4, pp. 4282–4291, Apr. 2025, doi: 10.54371/JIIP.V8I4.7798.
- [5] M. M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, Jun. 2019, doi: 10.17509/IJPE.V3I1.16060.
- [6] N. Kristianti *et al.*, "Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Buah-Buahan bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pandehen," *Jurnal Atma Inovasia (JAI)*, vol. 4, no. 4, pp. 166–170, Jul. 2024.
- [7] M. D. Ariastuti and A. Y. Wahyudin, "Exploring Academic Performance and Learning Style of Undergraduate Students in English Education Program," *Journal of English Language Teaching and Learning*, vol. 3, no. 1, pp. 67–73, Jul. 2022, doi: 10.33365/JELTL.V3I1.1817.
- [8] K. Kis, C. Kirana, P. Romadiana, B. Wijaya, Supardi, and A. M. Raya, "Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, Apr. 2021, doi: 10.34306/ADIMAS.V1I2.423.
- [9] A. D. Putra and H. Salsabila, "Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan," *Inovasi Kurikulum*, vol. 18, no. 2, pp. 231–241, 2021.
- [10] M. S. Pembelajaran Kendaraan Bermotor Berbasis Permainan Virtual Reality di Negeri Barusari *et al.*, "Media Pembelajaran Kendaraan Bermotor Berbasis Permainan Virtual Reality di SD Negeri Barusari 02 Semarang Selatan," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 4, no. 4, pp. 171–176, Jul. 2024, doi: 10.24002/JAI.V4I4.9487.
- [11] S. M. Swanberg, "RESOURCE REVIEW," *Journal of the Medical Library Association*, vol. 111, no. 4, pp. 854–857, Oct. 2023, doi: 10.5195/JMLA.2023.1731.
- [12] A. A. Damaini and H. Sitohang, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan *ActivePresenter* Bagi Mahasiswa STIPAS Tahasak Danum Pambelum Palangka Raya," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 4, no. 6, pp. 261–265, Nov. 2024, doi: 10.24002/JAI.V4I6.9880.
- [13] A. Ikhwani, A. B. Nasution, and M. Badri, "ActivePresenter: Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal IPTEK*

- Bagi Masyarakat*, vol. 1, no. 3, pp. 118–124, Apr. 2022, doi: 10.55537/JIBM.V1I3.152.
- [14] M. S. Hitasthana, I. N. A. J. Putra, and N. P. A. Pratiwi, “The Learning Media Using Active Presenter for Eleven-Grade Students of SMK Negeri 1 Bangli,” *Language and Education*, vol. 4, no. 2, pp. 86–96, Jul. 2021.
- [15] H. R. Richard, “Analyzing change/gain score,” *American Educational Research Association’s Division Measurement and Research Methodology*, 1999.
- [16] M. I. Sukarelawa, T. K. Indratno, and S. M. Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya, 2024. Accessed: Feb. 21, 2025. [Online]. Available: <https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf>

PENULIS



Hotmian Sitohang, Prodi Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya



Amaya Andri Damaini, Prodi Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya



Elia Zakharia, Prodi Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya



Dewanto Zulkarnain, Prodi Manajemen Informatika, STMIK Palangkaraya