



**DESAIN DAN PENERAPAN PRESENTASI NARATIF DAN INTERAKTIF OLEH GURU  
MTS NURUL HUDA SEDATI UNTUK PEMBELAJARAN ABAD KE-21**

*Design and Application of Interactive and Narrative Presentation By Mts Nurul Huda  
Sedati Teachers For 21st-Century Learning*

**Pratama Wirya Atmaja<sup>1\*</sup>, Muhammad Muharrom Al Haromainy<sup>1</sup>, Ryan Purnomo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, <sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama  
Sidoarjo

*Jalan Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya 60294*

\*Alamat Korespondensi: [pratama\\_wirya.fik@upnjatim.ac.id](mailto:pratama_wirya.fik@upnjatim.ac.id)

*(Tanggal Submission: 15 Februari 2024, Tanggal Accepted : 3 April 2024)*



**Kata Kunci :**

*Pendidikan abad  
ke-21,  
pembelajaran  
aktif, media  
pembelajaran,  
narasi digital  
interaktif, MS  
Power Point*

**Abstrak :**

Kompleksitas abad ke-21 menuntut pola pendidikan yang aktif, interaktif, dan imersif. Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati (MTs Nuhati) berkeinginan kuat untuk memfasilitasi proses pembelajaran semacam itu. Untuk mendukung misi itu, kami menyelenggarakan pelatihan pemanfaatan media narasi digital interaktif (NDI) untuk pembelajaran multimodal, afektif, dan interaktif di MTs Nuhati. Bagian pertama pelatihan ini memberi keterampilan pada guru-guru untuk mendesain NDI sebagai presentasi MS PowerPoint, sementara bagian keduanya berupa simulasi penerapan presentasi tersebut di kelas. Untuk mendukung pemahaman para guru, kami menyampaikan tutorial NDI edukatif berdasarkan teori dari literatur dan juga menyediakan form desain narasi interaktif, templat MS PowerPoint interaktif dan naratif, dan contoh penerapan templat itu untuk menyampaikan pelajaran tertentu. Data kuantitatif dengan kuesioner dan data kualitatif dengan pengamatan dan diskusi membuktikan keberhasilan pelatihan ini, tidak hanya dalam mengasah keterampilan pembuatan dan penerapan NDI edukatif tetapi juga memotivasi para guru untuk terus mempelajari teknologi edukasi.

**Key word :**

*21st-century  
education, active  
learning, learning  
media, interactive  
digital narratives,  
MS Power Point*

**Abstract :**

The complexity of the 21st century demands an active, interactive, and immersive approach to education. Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati (MTs Nuhati) strongly desires to facilitate such a learning process. To support this mission, we held a two-day training session for applying interactive digital narrative (IDN) media for multimodal, affective, and interactive learning at MTs



Nuhati. The first day of the training session provided teachers with skills to design an educational IDN as an MS PowerPoint presentation, while the second day was a simulation of the in-class implementation of the teachers' presentations. To support the teachers's comprehension, we delivered a tutorial on educational IDNs based on their literature and also provided an interactive narrative design form, an interactive and narrative MS PowerPoint template, and an example of the template's application to deliver a specific lesson. Quantitative data from questionnaires and qualitative data from a discussion and our observation prove that the training session has been successful, not only in building skills for creating and implementing educational INDs but also in motivating the teachers to keep learning about educational technology.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7<sup>th</sup> edition) :

Atmaja, P. W., Haromainy, M. M. A., & Purnomo, R. (2024). Desain dan Penerapan Presentasi Naratif dan Interaktif Oleh Guru MTS Nurul Huda Sedati untuk Pembelajaran Abad Ke-21. *Jurnal Abdi Insani*, 11(2), 1082-1092. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1467>

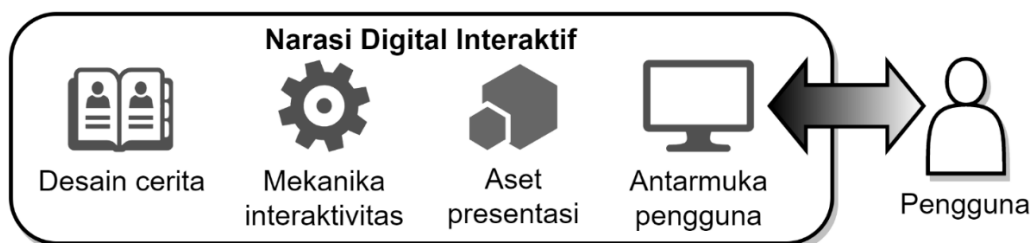
## PENDAHULUAN

Abad ke-21 cukup berbeda dari masa sebelumnya karena memiliki dinamika yang lebih kompleks dan tak terduga. Untuk dapat bertahan dan berkembang di abad ke-21, generasi muda perlu membekali diri dengan keterampilan-keterampilan seperti komunikasi, kerja sama, dan kreativitas (Qian & Clark, 2016). Model pembelajaran yang dapat membangun keterampilan-keterampilan itu adalah yang aktif, afektif, dan multimodal (Philippe et al., 2020). Salah satu alat ampuh untuk model pembelajaran itu adalah narasi bermedia digital (Kim & Li, 2021), terutama jika juga interaktif (Koenitz dkk., 2023). Narasi digital interaktif (NDI) seperti gim bernarasi (*narrative-driven games*) memang ampuh untuk edukasi dan penyampaian informasi (Naul & Liu, 2020). Di tingkat internasional, pemanfaatan NDI untuk edukasi sedang digalakkan komite "IDN in Education" ARDIN (Barbara dkk., 2023). Selain itu, penggunaan NDI edukatif tentunya dapat mendukung *Sustainable Development Goal* keempat, "pendidikan berkualitas" (<https://sdgs.bappenas.go.id/17-goals/goal-4/>).

Gambar 1 memperlihatkan unsur-unsur umum NDI (Koenitz, 2023). Sebuah NDI menyajikan sebuah cerita dengan desain tertentu, yang terkait dengan dunia ceritanya—karakter, lokasi, dan unsur-unsur lain—dan plot atau rangkaian peristiwa di dunia itu. Cerita ini dipresentasikan melalui monitor komputer atau layar tampilan lain, yang menjadi bagian antarmuka pengguna (*user interface*). Unsur-unsur ceritanya dipresentasikan dalam bentuk gambar karakter, efek suara, dan aset-aset audiovisual lain. Pengguna tidak hanya pasif menyaksikan tetapi juga memengaruhi jalan ceritanya melalui keyboard, mouse, atau alat kontrol lain, yang juga menjadi bagian antarmuka pengguna. Unsur-unsur ceritanya dapat berubah secara dinamis berkat mekanika interaktivitas, yaitu bagian NDI-nya yang menangani aturan-aturan dinamika itu, contohnya bagaimana karakter bergerak dan saling berinteraksi.

Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati (MTs Nuhati) adalah lembaga pendidikan setingkat SMP di Sedati, Sidoarjo yang bervisi-misi kuat dan berfasilitas memadai, yang dibuktikan pencapaian akreditasi A (<https://www.instagram.com/mtsnurulhudasedati/?hl=en>). Proses belajar-mengajar di MTs Nuhati masih cenderung tradisional, di mana siswa cenderung pasif menyimak guru. Keinginan kuat guru-guru MTs Nuhati untuk menerapkan pembelajaran aktif, afektif, dan multimodal untuk abad ke-21 terhambat kurangnya literasi teknologi digital dan akses ke teknologi NDI. Secara lebih spesifik, masalah-masalah yang dihadapi MTs Nuhati adalah (1) bagaimana cara guru-guru MTs Nuhati membuat media NDI edukatif, (2) bagaimana cara menerapkan media tersebut di kelas, dan (3)

bagaimana menjamin motivasi guru-guru MTs Nuhati untuk mengerahkan waktu dan tenaga untuk memanfaatkan media tersebut.



Gambar 1. Unsur-unsur umum sebuah NDI

Sebagai cendekiawan NDI dan anggota komite "IDN in Education" ARDIN, kami melaksanakan pengabdian pada masyarakat di MTs Nuhati untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Lebih spesifiknya, kami menyasar tiga tujuan kegiatan (TK):

- TK1) Membangun keterampilan guru MTs Nuhati untuk membuat NDI edukatif;
- TK2) Membangun keterampilan guru MTs Nuhati untuk menerapkan NDI edukatif di kelas; dan
- TK3) Meningkatkan motivasi guru MTs Nuhati untuk memanfaatkan NDI edukatif.

Solusi kami untuk mencapai ketiga TK adalah dua pelatihan pada guru-guru MTs Nuhati: yang pertama mengenai mendesain dan mengembangkan NDI edukatif, sementara yang kedua mengenai penerapan NDI edukatif. Alat pembuatan NDI yang kami perkenalkan adalah MS PowerPoint, yang telah banyak dimanfaatkan untuk keperluan ini (Meibauer & Aagaard Nøhr, 2018; Shibolet dkk., 2018). Kedua pelatihan juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi guru MTs Nuhati untuk memanfaatkan NDI edukatif di proses belajar-mengajar riil.

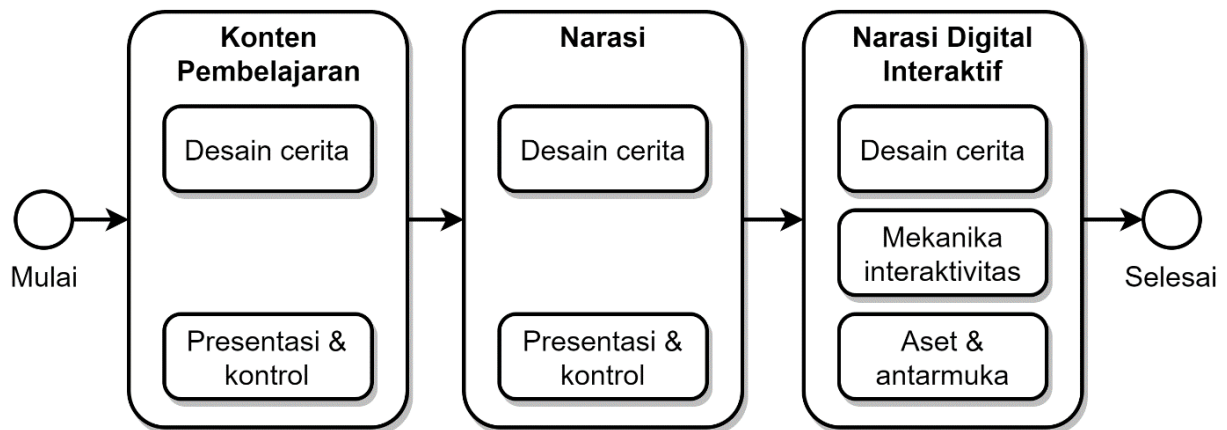
## METODE KEGIATAN

### Metode Desain NDI Edukatif

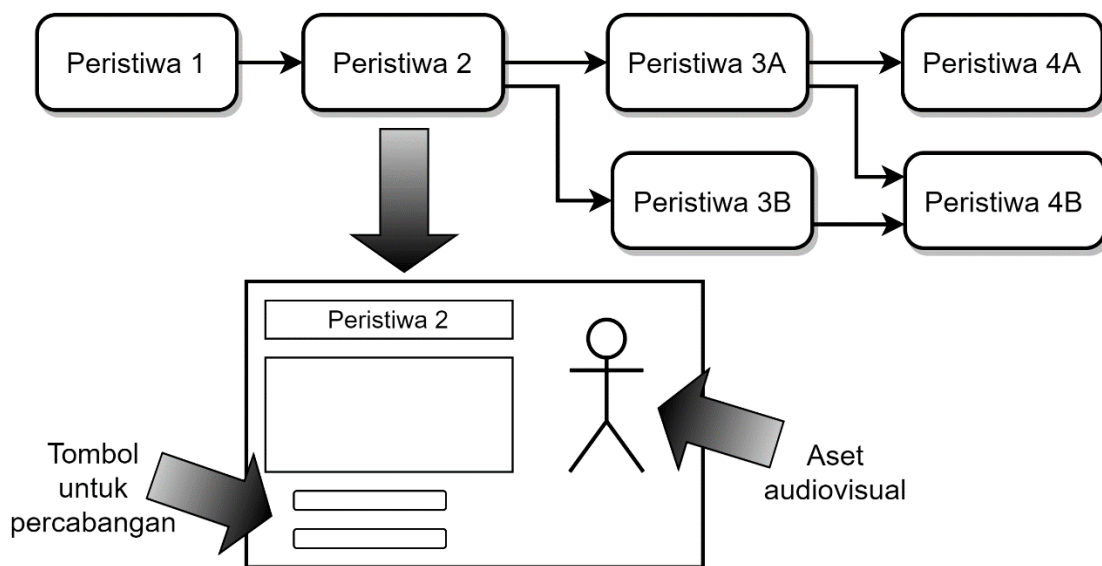
Sebuah NDI edukatif dapat didesain dengan metode hasil riset kami sebelumnya (Atmaja & Sugiarto, 2022). Gambar 2 memperlihatkan alur metode ini, yang memudahkan pendesain dalam menjamin ranah pembelajaran kognitif, afektif, dan sensorimotor NDI-nya (Dettmer, 2005). Pertama-tama, pendesain menyusun desain narasi, presentasi, dan kontrol yang merepresentasikan suatu konten pembelajaran yang sesuai dengan kapasitas kognitif audiens. Selanjutnya, pendesain memodifikasi desain narasi, presentasi, dan kontrol itu agar menjadi narasi interaktif yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga memikat emosi melalui karakter-karakter, kejadian-kejadian, dan gaya penceritaan yang memenuhi kebutuhan afektif audiens. Terakhir, pendesain menentukan spesifikasi mekanika interaktivitas, aset audiovisual, dan antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan sensorimotor audiens.

### Presentasi MS PowerPoint sebagai Media NDI

Gambar 3 memperlihatkan model desain presentasi MS PowerPoint sebagai media NDI. MS PowerPoint dan perangkat lunak sejenis mendukung presentasi interaktif dengan desain cerita penuh intrik, aset audiovisual memikat, dan antarmuka pengguna yang mudah dipahami dan digunakan. Di sisi lain, MS PowerPoint dan perangkat lunak sejenis hanya memfasilitasi mekanika interaktivitas sederhana, yang bertumpu pada logika percabangan (*branching logic*), yang merupakan mekanika permainan umum di novel visual, salah satu jenis NDI terpopuler (Camingue et al., 2020). Sebagai contoh, *slide* "Peristiwa 2" di Gambar 3 bercabang ke *slide* "Peristiwa 3A" dan *slide* "Peristiwa 3B", dan audiens menekan tombol ber-*hyperlink* sesuai untuk berpindah ke salah satu dari dua *slide* itu.



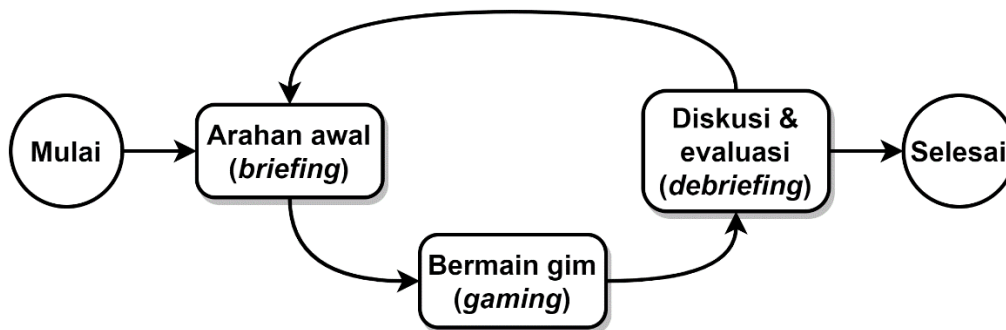
Gambar 2. Alur desain NDI edukatif



Gambar 3. Desain presentasi MS PowerPoint sebagai media NDI

### Metode Penerapan NDI di Kelas

Pada intinya, NDI harus menjadi bagian dari ekosistem di kelas dengan bersinergi dengan sarana pembelajaran yang sudah ada, contohnya buku teks (Kessner & Harris, 2022; Tokarieva dkk., 2019). Alur penerapan NDI di kelas menyerupai alur penerapan gim edukasi. Gambar 4 memperlihatkan alur itu, yang terdiri dari tiga aktivitas: arahan awal (*briefing*), bermain gim (*gaming*), dan diskusi dan evaluasi (*debriefing*) (Klabbers, 2018; Tokarieva dkk., 2019). Sewaktu diskusi dan evaluasi, guru membimbing siswa dalam menganalisis atau mengkritisi NDI yang baru dimainkan, terutama seputar apakah kontennya selaras dengan buku sejarah atau sumber-sumber fakta lain (McCall, 2016).



Gambar 4. Alur penerapan NDI di kelas

### Alur Pelatihan

Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari. Hari pertama memberi materi desain NDI edukatif dan implementasinya dengan MS PowerPoint, sementara hari kedua memberi materi simulasi penerapan NDI edukatif di kelas. Kegiatan di setiap harinya berlangsung selama kurang lebih enam jam.

Hari pertama pelatihan dibuka dengan penjelasan singkat dan pengisian kuesioner awal untuk mengukur kesiapan peserta untuk menerapkan NDI edukatif. Peserta kemudian mendesain NDI edukatif dan menerapkan desain masing-masing menjadi presentasi MS PowerPoint. Hari pertama dipungkasi dengan para peserta menguji dan menilai presentasi satu sama lain.

Di hari kedua, setiap peserta menerapkan presentasi MS PowerPoint di simulasi. Sejumlah siswa MTs Nuhati berpartisipasi di simulasi dan menilai setiap presentasi. Pelatihan ditutup dengan pengisian kuesioner akhir yang bertujuan sama dengan kuesioner awal.

### Bahan-Bahan Pelatihan

Kami menggunakan kuesioner untuk mengukur kualitas NDI edukatif yang dihasilkan peserta. Kuesioner ini mengadopsi faktor-faktor skala GUESS-18 (*Game User Experience Satisfaction Scale* versi pendek) untuk mengukur kualitas berbagai faktor NDI yang dihasilkan (Keebler dkk., 2020). Faktor “kebebasan kreatif” terutama terkait dengan kebebasan audiens mengatur alur cerita melalui mekanisme percabangan, sementara faktor “kebergunaan” atau *usability* terkait dengan fungsionalitas tombol dan kejelasan teks dan bentuk informasi lain di setiap *slide*. Sementara itu, kuesioner awal dan kuesioner akhir kami mengadopsi TAM (*Technology Acceptance Model*) untuk mengukur kesiapan guru-guru dalam menerapkan NDI edukatif (Scherer dkk., 2019). Ketiga kuesioner menggunakan skala Likert lima-nilai.

Untuk membantu peserta menyusun desain, kami menyediakan form desain NDI edukatif yang dalam bentuk dokumen MS Word. Form ini dapat digunakan untuk mendesain karakter, peristiwa, dan unsur-unsur NDI edukatif. Selain itu, kami juga menyediakan templat presentasi MS PowerPoint yang telah mengandung tombol, teks, dan gambar dan juga contoh presentasi naratif dan interaktif terkait mata pelajaran tertentu. Dengan templat dan contoh presentasi itu, peserta dapat lebih cepat bekerja dan memahami penyusunan presentasi interaktif dan naratif.

### Penilaian Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Berdasarkan metode, alur, dan bahan yang telah dijelaskan, kami menetapkan beberapa kriteria penilaian ketercapaian ketiga tujuan kegiatan. Pertama, TK1 tercapai jika para peserta berhasil menyusun desain dan presentasi yang berkualitas, yang dinilai dari hasil kuesioner penilaian presentasi di hari pertama dan juga penilaian kualitatif kami terhadap presentasi mereka. Sementara itu, TK2 tercapai jika para peserta berhasil menerapkan presentasi masing-masing secara efektif, yang dinilai dari hasil kuesioner penilaian presentasi di hari kedua dan juga pengamatan kami terhadap simulasi penerapan presentasi. Terakhir, TK3 tercapai jika para peserta menunjukkan kesiapan untuk

menerapkan presentasi MS PowerPoint naratif dan interaktif, yang dinilai dari perbedaan hasil di antara kuesioner awal dan kuesioner akhir dan juga diskusi pascapelatihan. Kami melakukan tes statistik untuk mendapatkan signifikansi perbedaan hasil itu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Desain dan Presentasi

Bagian pertama pelatihan dilaksanakan pada Rabu, 26 Juli 2023. Peserta terdiri dari lima guru IPS, IPA, dan bahasa. Pelatihan dimulai pada pukul 10.00 dengan *briefing* dan pengisian kuesioner awal. Setiap peserta menggunakan form desain untuk mendesain NDI edukatif untuk menyampaikan satu topik dari mata pelajaran yang diampunya. Pertama-tama, peserta berusaha menerjemahkan topik tersebut menjadi sebuah narasi interaktif. Peserta berdiskusi dan mencari informasi dari internet untuk menyusun karakter, peristiwa, alur cerita, dan unsur-unsur lain. Setelah istirahat siang, peserta menerapkan desain mereka menjadi presentasi MS PowerPoint dengan mengacu pada templat dan contoh presentasi yang disediakan. Gambar 5 dan 6 memperlihatkan hasil desain dan presentasi MS PowerPoint salah satu peserta. Menurut rencana, para peserta kemudian saling bertukar presentasi untuk saling menilai dengan kuesioner kualitas NDI edukatif yang disediakan. Karena keterbatasan waktu, penilaian ini dilakukan mandiri oleh para peserta selepas bagian pertama pelatihan.

Presentasi setiap peserta sudah menyajikan konten edukasi dalam bentuk narasi, walau tokoh, peristiwa, dan unsur-unsur lain cenderung sederhana dan tidak terlalu orisinal. Sebagai contoh, *slide* di Gambar 6 menampilkan narasi yang bertokoh utama serupa “Dora the Explorer”, yang menyampaikan pelajaran sejarah manusia purba di Indonesia. Kelemahan lain dari narasi di presentasi peserta adalah kekurangkonsistenan alur, terutama karena sebagian *slide* masih bersifat murni didaktis. Gambar-gambar dan unsur-unsur visual narasinya sudah menarik dan bervariasi; sayangnya, aset-aset audionya masih minim. Setiap presentasi sudah menerapkan mekanisme percabangan dengan menyediakan berbagai alur *slide* yang bebas dipilih audiens. Tombol-tombol untuk memilih *slide* selanjutnya sudah berfungsi dengan baik, dan teks dan gambar seputar narasi dan materi pelajarannya sudah cukup informatif. Secara keseluruhan, sebagai media pembelajaran, setiap presentasi sudah menyenangkan untuk dioperasikan maupun disaksikan, terutama dengan adanya *mini game* seperti di Gambar 7. Walau demikian, serupa dengan faktor narasi, faktor kesenangan ini pun belum ideal karena cenderung tidak terkait dengan konten edukasi presentasinya.

Penyusun: Mikhmidati Farchan, S.E.I		Tanggal: 26 Juli 2023	
<b>DESAIN KARAKTER</b>			
<b>Karakter</b>		<b>Gambar</b>	
Nama Dr K.R.T Radjiman Wedyodinigrat			
Peran Ketua BPUPKI			
Sifat Tegas, Patriotisme, gigih			
Kemampuan			
Keterangan Menjadi ketua BPUPKI yang bertugas untuk mempersiapkan hal-hal yang berkenaan dengan kemerdekaan Indonesia salah satunya adalah penetapan Dasar Negara			
<b>Karakter</b>		<b>Gambar</b>	
Nama Ir. Soekarno			
Peran Sebagai ketua dari panitia Sembilan Ketua PPKI			
Sifat Tegas, patriotisme			
Kemampuan -			

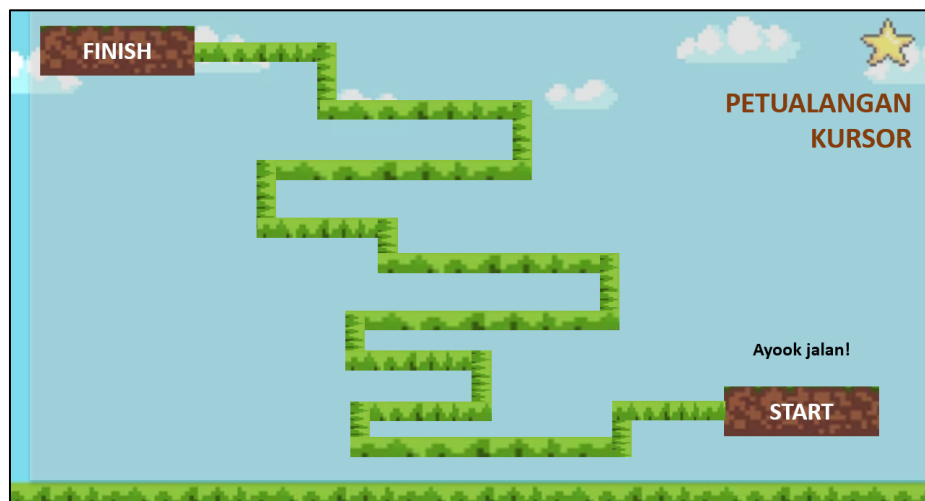
Gambar 5. Hasil desain salah satu peserta



Gambar 6. Hasil presentasi MS PowerPoint salah satu peserta

Tabel 1 memperlihatkan hasil kuesioner penilaian kualitas NDI edukatif yang diisi peserta. Kelima peserta mendapatkan nilai rata-rata yang serupa untuk ketujuh faktor, dari 3,21 hingga 3,77. Rentang nilai ini cukup baik untuk guru-guru yang baru mempelajari pembuatan media NDI edukatif. Serupa dengan hasil pengamatan kami, faktor “estetika audio” dan “kesenangan” mendapat nilai rata-rata terendah di antara kelima peserta. Mereka tampaknya juga merasa bahwa presentasi-presentasi mereka masih terlalu didaktis sehingga kurang menghibur audiens.

Terlepas dari kelemahan-kelemahan yang telah diidentifikasi, hasil pengamatan kami maupun hasil kuesioner menunjukkan bahwa TK1 telah tercapai.



Gambar 7. Mini game di awal presentasi salah satu peserta

Tabel 1. Hasil penilaian kualitas presentasi peserta di hari pertama

Faktor	Nilai Peserta	Nilai Peserta	Nilai Peserta	Nilai Peserta	Nilai Peserta	Rerata
	1	2	3	4	5	
Narasi	3,75	3,75	4,00	3,38	3,88	3,75
Kebergunaan	3,38	3,50	3,88	3,38	4,13	3,65
Kesenangan	3,00	3,13	3,38	2,75	3,13	3,08

Kebebasan kreatif	3,88	3,88	4,00	3,38	3,50	3,73
Estetika audio	3,50	2,75	3,25	2,75	1,63	2,78
Estetika visual	3,63	3,75	3,88	3,25	3,75	3,65
Konten edukasi	3,88	4,13	4,00	3,63	3,38	3,80
<b>Rerata</b>	<b>3,57</b>	<b>3,55</b>	<b>3,77</b>	<b>3,21</b>	<b>3,34</b>	<b>3,49</b>

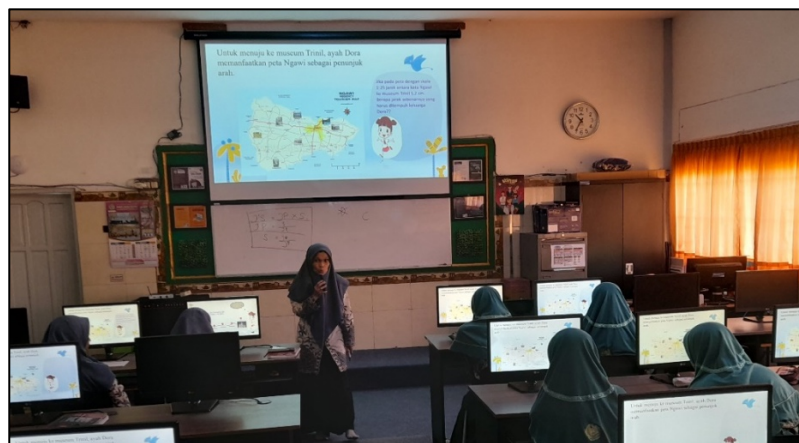
### Hasil Penerapan Presentasi

Gambar 8 memperlihatkan dokumentasi bagian kedua pelatihan pada Kamis, 10 Agustus 2023. Dari lima peserta bagian pertama pelatihan, hanya empat yang berkesempatan mengujikan presentasi MS PowerPoint mereka di simulasi di laboratorium komputer. Simulasi itu diikuti sejumlah siswa kelas 7 dan 8. Setiap peserta menjalankan presentasinya di depan laboratorium dengan bantuan proyektor. Sementara itu, setiap siswa dapat menyimak presentasi itu di depan laboratorium maupun di komputer masing-masing. Setiap presentasi dipungkasi diskusi singkat di antara presenter dan audiens, yang didukung sumber-sumber materi relevan yang kami sediakan di komputer setiap siswa.

Walau belum berpengalaman, setiap peserta berusaha maksimal menyampaikan materi edukasi yang naratif dan interaktif pada para siswa. Gaya setiap peserta yang penuh semangat tidak hanya efektif menyampaikan konten edukasi tetapi juga narasi presentasinya. Pengoperasian *mini game* di awal presentasi berhasil menarik perhatian dan membangkitkan semangat para siswa. Setiap peserta juga berhasil menjaga sifat interaktif presentasinya dengan menjelaskan fungsi setiap tombol dan mekanisme dan mengajak para siswa memilih jalur cerita dan jawaban soal. Hasil pengamatan kami ini selaras dengan hasil kuesioner penilaian para siswa di Tabel 2, yang memberikan nilai rata-rata di atas empat untuk semua peserta dan semua faktor. Walhasil, kami dapat menyatakan bahwa TK2 telah tercapai.

### Kesiapan Peserta untuk Menerapkan NDI Edukatif

Pengisian kuesioner akhir dan diskusi pascapelatihan dilaksanakan di akhir hari kedua. Tabel 3 memperlihatkan perbandingan nilai rata-rata per kriteria kuesioner awal dan kuesioner akhir. Berdasarkan hasil tes Kolmogorov-Smirnov, hasil kuesioner awal maupun kuesioner akhir tidak terdistribusi secara normal sehingga kami melaksanakan Mann-Whitney *u-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil kedua kuesioner. Hasil *u-test* kami berupa nilai  $z$  sebesar 0,087 dan nilai  $p$  sebesar 0,928.



Gambar 8. Dokumentasi simulasi penerapan presentasi MS PowerPoint peserta



Tabel 2. Hasil penilaian kualitas presentasi peserta di hari kedua

Faktor	Nilai Peserta 1	Nilai Peserta 2	Nilai Peserta 3	Nilai Peserta 4	Rerata
Narasi	4,19	4,37	4,33	4,87	4,44
Kebergunaan	4,19	4,43	4,27	4,77	4,41
Kesenangan	4,15	3,93	3,83	4,13	4,01
Kebebasan kreatif	4,38	4,40	4,33	4,83	4,49
Estetika audio	4,12	4,23	3,97	4,70	4,25
Estetika visual	4,42	4,03	4,43	4,77	4,41
Konten edukasi	4,58	4,37	4,40	4,87	4,55
<b>Rerata</b>	4,29	4,25	4,22	4,70	4,37

Tabel 3. Hasil kuesioner awal dan kuesioner akhir berbasis TAM

Kriteria No.	Rerata Kuesioner Awal	Rerata Kuesioner Akhir
1	5,00	4,25
2	4,25	4,00
3	4,50	4,25
4	4,75	4,25
5	5,00	4,00
6	4,50	4,25
7	4,50	4,25

Sayangnya, nilai  $z$  yang sangat kecil dan nilai  $p$  yang sangat tidak signifikan itu tidak dapat membuktikan ketercapaian TK3. Kegagalan ini mungkin disebabkan oleh kekurangtajaman kriteria-kriteria kuesioner awal dan kuesioner akhir: kriteria-kriteria itu sekadar mengukur kesiapan menerapkan presentasi MS PowerPoint, terlepas dari sifat naratif dan interaktif presentasinya. Hal ini kami jadikan pelajaran untuk ke depannya.

Sementara itu, diskusi dengan para guru mengungkapkan kesan, harapan, dan kesulitan mereka dalam menyusun dan menerapkan presentasi MS PowerPoint yang naratif, edukatif, dan interaktif. Kesan-kesan para guru positif, dan mereka juga berniat untuk terus mempelajari cara pembuatan dan penerapan NDI edukatif, termasuk melalui pelatihan di masa depan. Berdasarkan hasil diskusi ini, kami dapat menyatakan bahwa TK3 telah tercapai.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kami telah melaksanakan pelatihan pembuatan dan penerapan narasi digital interaktif (NDI) edukatif untuk pembelajaran aktif, interaktif, dan imersif di MTs Nurul Huda Sedati (Nuhati). Lima guru IPS, IPA, dan bahasa telah dengan penuh motivasi menyimak tutorial kami, mempelajari contoh NDI

edukatif, dan memanfaatkan form desain dan templat sehingga mampu menghasilkan NDI edukatif berupa presentasi MS PowerPoint naratif dan interaktif dan mensimulasikan penerapannya. Penilaian dan tanggapan positif siswa menunjukkan kualitas presentasi itu sebagai media pembelajaran yang menghibur dan sekaligus mengedukasi. Selain itu, para guru juga berhasil membangun motivasi dalam mempelajari dan menerapkan NDI edukatif untuk ke depannya. Untuk mendukung itu, pelatihan-pelatihan berikutnya untuk lebih mengasah keterampilan para guru akan kami laksanakan sebagai bagian dari misi global komite “IDN in Education” ARDIN (Barbara dkk., 2023).

### UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dan Riset (Ditjen Diktiristek) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) atas pendanaan kegiatan ini melalui hibah Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat;
- 2) Guru, staf, dan siswa MTs Nurul Huda Sedati atas dukungan teknis dan nonteknis mereka untuk kegiatan ini;
- 3) LPPM Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur atas dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini; dan
- 4) Jonathan Barbara dan rekan-rekan lain di komite “IDN in Education” ARDIN atas saran-saran seputar pengujian NDI dan aspek-aspek lain kegiatan ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, P. W., & Sugiarto. (2022). When Information, Narrative, and Interactivity Join Forces: Designing and Co-designing Interactive Digital Narratives for Complex Issues. *Interactive Storytelling. ICIDS 2022. LNCS, vol. 13762*, 329–351. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-22298-6\\_20](https://doi.org/10.1007/978-3-031-22298-6_20)
- Barbara, J., Koenitz, H., Pitt, B., Daiute, C., Sylla, C., Bouchardon, S., & Soltani, S. (2023). IDNs in Education: Skills for Future Generations. Di *Interactive Storytelling. ICIDS 2023. LNCS, vol. 14383* (hal. 57–72). [https://doi.org/10.1007/978-3-031-47655-6\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-031-47655-6_4)
- Camingue, J., Melcer, E. F., & Carstendottir, E. (2020, September 15). A (Visual) Novel Route to Learning: A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels. *International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>
- Dettmer, P. (2005). New blooms in established fields: Four domains of learning and doing. *Roeper Review, 28*(2), 70–78. <https://doi.org/10.1080/02783190609554341>
- Keebler, J., Shelstad, W., Smith, D., Chaparro, B., & Phan, M. (2020). Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS). *Journal of Usability Studies, 16*(1).
- Kessner, T. M., & Harris, L. M. (2022). Opportunities to practice historical thinking and reasoning in a made-for-school history-oriented videogame. *International Journal of Child-Computer Interaction, 34*. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100545>
- Kim, D., & Li, M. (2021). Digital storytelling: facilitating learning and identity development. *Journal of Computers in Education, 8*(1), 33–61. <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00170-9>
- Klabbers, J. H. G. (2018). On the Architecture of Game Science. *Simulation & Gaming, 49*(3), 207–245. <https://doi.org/10.1177/1046878118762534>
- Koenitz, H. (2023). SPP: A model and analytical framework for IDN. Di *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time* (hal. 58–98). Routledge.
- Koenitz, H., Barbara, J., & Eladhari, M. P. (2023). Interactive digital narrative (IDN)—new ways to represent complexity and facilitate digitally empowered citizens. *New Review of Hypermedia and Multimedia, 1–21*. <https://doi.org/10.1080/13614568.2023.2181503>
- McCall, J. (2016). Teaching History With Digital Historical Games. *Simulation & Gaming, 47*(4), 517–



542. <https://doi.org/10.1177/1046878116646693>
- Meibauer, G., & Aagaard Nøhr, A. (2018). Teaching Experience: How to Make and Use PowerPoint-Based Interactive Simulations for Undergraduate IR Teaching. *Journal of Political Science Education*, 14(1), 42–62. <https://doi.org/10.1080/15512169.2017.1377083>
- Naul, E., & Liu, M. (2020). Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games. *Journal of Educational Computing Research*, 58(3), 687–707. <https://doi.org/10.1177/0735633119859904>
- Philippe, S., Souchet, A. D., Lamas, P., Petridis, P., Caporal, J., Coldeboeuf, G., & Duzan, H. (2020). Multimodal teaching, learning and training in virtual reality: a review and case study. *Virtual Reality & Intelligent Hardware*, 2(5), 421–442. <https://doi.org/10.1016/j.vrih.2020.07.008>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2019). The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach to explaining teachers' adoption of digital technology in education. *Computers & Education*, 128, 13–35. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.009>
- Shibolet, Y., Knoller, N., & Koenitz, H. (2018). A Framework for Classifying and Describing Authoring Tools for Interactive Digital Narrative. *Interactive Storytelling. ICIDS 2018. LNCS, vol. 11318*, 523–533. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4\\_61](https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_61)
- Tokarieva, A. V., Volkova, N. P., Harkusha, I. V., & Soloviev, V. N. (2019). Educational digital games: models and implementation. *Educational Dimension*, 1, 5–26. <https://doi.org/10.31812/educdim.v53i1.3872>