

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA  
TUTOR PKBM PERMATIS, BOGOR**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**Oleh:**

**RISMAWATI**

**1104618004**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA TUTOR PKBM PERMATIS, BOGOR  
(2022)**

**Rismawati**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini meningkatkan kompetensi dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif pada tutor di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis. Responden dalam penelitian ini berjumlah 10 dari 16 tutor yang ada di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *sampling* jenuh. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-posttest* dan tergolong penelitian kuantitatif. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan uji analisis statistik *Mann Whitney U* berdasarkan hasil pengumpulan data dengan tes (*pretest* dan *posttest*).

Dari hasil penelitian diperoleh data nilai rata-rata hasil belajar pada *pre-test* dan *post-test* adalah, ranah *kognitif* : *pre-test* (14 poin) dan *post-test* (23 poin), ranah *afektif* : *pre-test* (-) dan *post-test* (24 poin), ranah *psikomotorik* : *pre-test* (-) dan *post-test* (31 poin). Rata-rata pada hasil tes belajar mulai dari *pre-test* adalah sebesar 14 (poin), sedangkan pada *post-test* adalah sebesar 78 (poin), mengalami peningkatan nilai hasil belajar rata-rata peserta yakni sebesar 64 (poin). Hipotesis penelitian diuji menggunakan analisis statistik *Mann Whitney U* karena sampel relatif kecil dengan perolehan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah program pelatihan keterampilan menggunakan *software articulate storyline 3* dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan membuat media pembelajaran multimedia interaktif pada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis, Desa Sukamaju Cibungbulang Kabupaten Bogor.

**Kata Kunci : Pelatihan, Media Interaktif, Articulate Storyline 3, PKBM**

**TRAINING ON MAKING INTERACTIVE MEDIA BASED ON  
ARTICULATE STORYLINE 3 ON PKBM TUTORS PERMATIS, BOGOR  
(2022)**

**Rismawati**

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to increase competence in making interactive multimedia learning media for tutors at Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatitis. Respondents in this study amounted to 10 of the 16 tutors in Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatitis using a sampling technique, namely saturated sampling. This type of research is quantitative using an experimental method with a one-group pre-posttest design type. Then an analysis was carried out using the Mann Whitney U statistical analysis test based on the results of data collection with test (pre-test and post-test).*

*From the results of the study, it was obtained that the average value of learning outcomes in the pre-test and post-test was, in the cognitive domain: pre-test (14 points) and post-test (23 points), affective domain: pre-test (-) and post-test (24 points), psychomotor domain: pre-test (-) and post-test (31 points). The average result of the learning test starting from the pre-test was 14 (points), while the post-test was 78 (points), an increase in the average student learning outcome score of 64 (points). The research hypothesis was tested using Mann Whitney U statistical analysis because the sample was relatively small with an Asimp. Sig. (2-tailed) value of 0,000. The calculation results show that the value of Asymp. Sig. (2-tailed) is less than 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.*

*The conclusion of this research is that the skills training program using the software articulate storyline 3 can improve knowledge and skills in making interactive multimedia learning media for equivalence tutors at Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatitis, Sukamaju Village, Cibungbulang, Bogor Regency.*

**Keywords : Training, Interactive Media, Articulate Storyline 3, PKBM**

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN  
PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis *Articulate  
Storyline 3* Pada Tutor PKBM Permatas, Bogor

Nama Mahasiswa : Rismawati

Nomor Registrasi : 1104618004

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Tanggal Ujian : 25 Agustus 2022

Dosen Pembimbing I,

Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd.

NIP. 196604191993031003

Dosen Pembimbing II,

Prof. Dr. Durotul Yatimah, M. Pd

NIP. 195912081986012002

**PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd., (Penanggung Jawab)*		09 September 2022
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)*		09 September 2022
Drs. Sri Koeswanto, M.S (Ketua Penguji)***		5 September 2022
Karta Sasmita, Ph.D (Anggota Penguji)****		29 Agustus 2022
Dr. Puji Hadiyanti, M.Si (Anggota Penguji)****		29 Agustus 2022

Catatan:

\*Dekan FIP

\*\*Wakil Dekan I

\*\*\*Koordinator Program Studi

\*\*\*\*Dosen Penguji selain Dosen Pembimbing dan Koordinator Program Studi

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Rismawati

No. Registrasi : 1104618004

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Tutor PKBM Permatias, Bogor**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Mei – Agustus 2022
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 27 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



(Rismawati)





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rismawati  
NIM : 1104618004  
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Masyarakat  
Alamat email : rismawati201920@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3  
Pada Tutor PKBM Permats, Bogor.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 September 2022

Penulis

  
( Rismawati )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Peneliti mengucapkan puji dan rasa syukur atas limpahan kasih sayang serta pertolongan yang telah Allah SWT berikan sehingga peneliti dapat menuntaskan skripsi yang berjudul “**Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Tutor PKBM Permatas, Bogor**”. Sebagai salah satu bentuk persyaratan untuk mendapatkan gelar strata 1 maka penyusunan skripsi perlu dilakukan.

Tanpa adanya pertolongan dari berbagai pihak, maka skripsi ini tidak akan dapat dituntaskan dengan baik. Oleh sebab itu diucapkan berbagai ungkapan rasa terimakasih kepada pihak-pihak terkait:

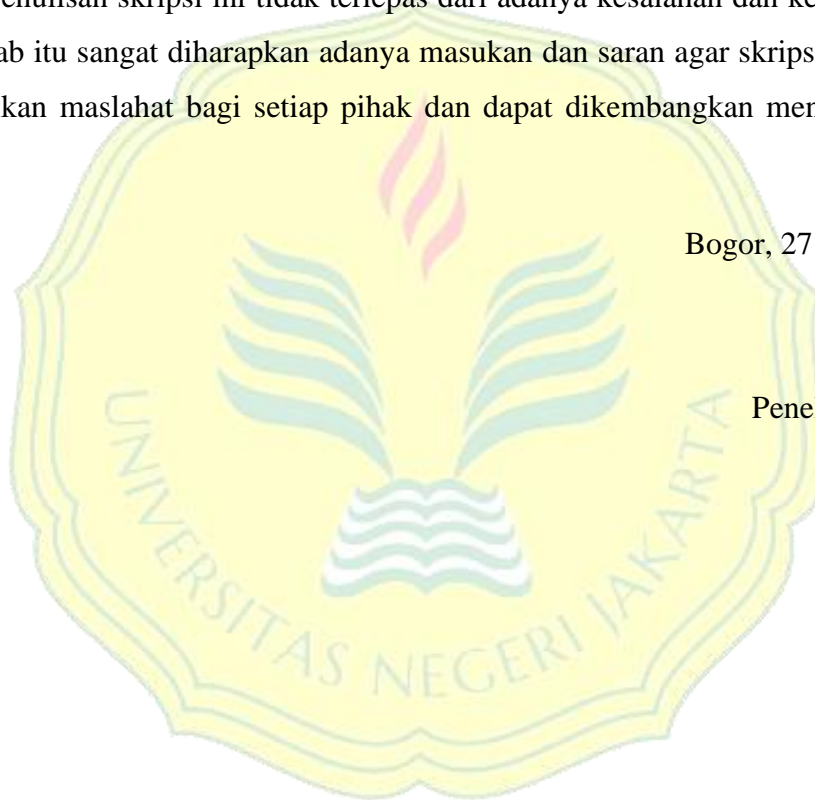
1. Orang tua serta adik dan kakak tercinta atas kasih sayang, pengertian, pengorbanan, do'a, dukungan baik materi/non materi, semoga Allah selalu menjaga dan memberikan banyak kebaikan
2. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
4. Bapak Karta Sasmita, M.Si., Ph.D selaku Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta
5. Bapak Sri Koeswanto, M.Si selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta
6. Bapak Prof. Dr. Anan Sutisna, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi arahan dalam penyusunan skripsi ini
7. Ibu Prof. Dr. Durotul Yatimah selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi bimbingan dalam penyusunan skripsi ini
8. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta
9. Rina Agustina selaku murabbi

10. Lulu Lutfiah, Mely Indri Yani, Aisyah Safannah Fatihah, Mira Rantika yang senantiasa kebersamai, mendoakan, mendukung serta membantu dalam penyusunan skripsi ini
11. RSTU (Tasya, Uceu, dan Sinta) selaku sahabat karib yang telah bekerja sama dengan baik selama perkuliahan
12. Teman-teman lainnya yang telah memberikan masukan dan dukungannya.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari adanya kesalahan dan kekurangan, oleh sebab itu sangat diharapkan adanya masukan dan saran agar skripsi ini dapat memberikan maslahat bagi setiap pihak dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

Bogor, 27 Juni 2022

Peneliti



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*



## DAFTAR ISI

JUDUL	
ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah.....	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	20
A. Hakikat Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif.....	20
1. Hakikat Pelatihan.....	20
a. Makna Program Pelatihan.....	20
b. Tujuan Pelatihan.....	21
c. Manfaat Pelatihan.....	21
d. Indikator Program Pelatihan Efektif dan Efisien.....	22
e. Tahap-Tahap Pelatihan.....	23
2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	25
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	25
b. Ciri-Ciri Belajar dan Pembelajaran.....	25
c. Teori Taksonomi Bloom.....	26
3. Hakikat Media Pembelajaran.....	27
a. Definisi Media Pembelajaran.....	27
b. Kegunaan Media Pembelajaran.....	27

c.	Peranan Media Dalam Pembelajaran .....	28
4.	Hakikat Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	28
a.	Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	28
b.	Manfaat Media Pembelajaran Multimedia.....	28
B.	Hakikat <i>Software Articulate Storyline 3</i> .....	29
1.	Pengertian <i>Software Articulate Storyline</i> .....	29
2.	Fungsi <i>Software Articulate Storyline</i> .....	29
3.	Kelebihan <i>Software Articulate Storyline</i> .....	30
4.	Kekurangan <i>Software Articulate Storyline</i> .....	30
5.	Penggunaan <i>Articulate Storyline 3</i> .....	30
6.	Komponen-Komponen Pada Media Pembelajaran Interaktif .....	38
C.	Hakikat Tutor.....	38
1.	Definisi Tutor.....	38
2.	Tugas Tutor.....	38
3.	Peran Tutor.....	39
D.	Hakikat Pendidikan Kesetaraan .....	39
1.	Pengertian Pendidikan Kesetaraan.....	39
2.	Pelaksanaan Pembelajaran Program Kesetaraan.....	40
E.	Hakikat Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat.....	40
1.	Definisi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat.....	40
F.	Hasil Penelitian Yang Relevan .....	41
G.	Kerangka Berfikir .....	42
H.	Hipotesis Penelitian .....	44
	<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A.	Tujuan Penelitian.....	45
B.	Tempat Dan Waktu Penelitian.....	45
1.	Tempat Penelitian .....	45
2.	Waktu Penelitian.....	45
C.	Metode Dan Desain Penelitian .....	45
D.	Populasi dan Sampel.....	47
1.	Populasi.....	47
2.	Sampel.....	47
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	47
1.	Angket.....	47

2. Tes.....	47
3. Observasi.....	48
4. Dokumentasi .....	48
a. Definisi Konseptual Penelitian.....	48
b. Definisi Operasional Penelitian .....	48
c. Hasil Uji Coba Instrumen .....	49
d. Instrumen Final .....	49
F. Teknik Analisis Data .....	49
1. Analisis Statistik Deskriptif .....	49
2. Analisis Statistik Inferensial .....	49
G. Hipotesis Statistik .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
A. Deskripsi Data .....	51
1. Data Responden .....	51
2. Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	52
B. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan.....	60
1. Pengujian hipotesis .....	60
2. Pembahasan.....	60
D. Keterbatasan Penelitian.....	65
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan.....	66
B. Implikasi .....	66
C. Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	68
LAMPIRAN.....	70

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale .....	5
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	42
Gambar 3.1 Rumus Desain One Group <i>Pretest-Posttest</i> .....	46



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Responden Penelitian .....	52
Tabel 4.2 Penggunaan Acuan Terpadu (PAT) .....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis Penelitian .....	60



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perolehan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Pelatihan .....	59
Grafik 4.2 Peningkatan Nilai Hasil Belajar Peserta Pelatihan .....	60



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. LEMBAR KISI-KISI INSTRUMEN .....	71
LAMPIRAN 2. LEMBAR <i>PRE-TEST</i> .....	81
LAMPIRAN 3. LEMBAR <i>POST-TEST</i> .....	86
LAMPIRAN 4. Angket Sikap .....	92
LAMPIRAN 5. LEMBAR OBSERVASI ASPEK PSIKOMOTORIK .....	95
LAMPIRAN 6. ANGKET REAKSI PELATIHAN .....	98
LAMPIRAN 7. ANGKET PENILAIAN INSTRUKTUR .....	101
LAMPIRAN 8. RANCANGAN PROGRAM PELATIHAN .....	104
LAMPIRAN 9. SILABUS PELATIHAN .....	107
LAMPIRAN 10. RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN (RPP) .....	113
LAMPIRAN 11. KONTRAK BELAJAR DALAM PELATIHAN .....	120
LAMPIRAN 12. SURAT IZIN UJI VALIDASI .....	121
LAMPIRAN 13. LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN .....	124
LAMPIRAN 14. SURAT IZIN MENGADAKAN PENELITIAN .....	130
LAMPIRAN 15. SURAT KETERANGAN PENELITIAN bab .....	131
LAMPIRAN 16. SLIDE POWERPOINT UNTUK PELATIHAN .....	132
LAMPIRAN 17. DOKUMENTASI PELAKSANAAN PELATIHAN .....	135
LAMPIRAN 18. TAMPILAN HASIL MEDIA PEMBELAJARAN .....	137
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	139

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*