

**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 Permatas. Responden dalam penelitian ini berjumlah 10 dari 16 tutor yang ada di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatas 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 Permatas, 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 Permatís. Respondents in this study amounted to 10 of the 16 tutors in Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatís 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 Permatís, Sukamaju Village, Cibungbulang, Bogor Regency.

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

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 Permatís, 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)

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 Permatias, 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 Koeswantono, 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



DAFTAR ISI

JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
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
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
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
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
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
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Implikasi	66
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70

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



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



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



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