

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 PADA
KELAS X SKB 14 KLENDER**



Oleh

NONNY SULISTIANY

1104622063

Pendidikan Masyarakat

SKRIPSI

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

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Kelas X SKB 14 Klender

Nama Mahasiswa : Nonny Sulistiany

Nomor Registrasi : 1104622063

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Tanggal Ujian : 17 Desember 2025

Pembimbing I

Dr. Puji Hadiyanti, M.Si
NIP. 197410052005012001

Pembimbing II

Dr. Daddy Darmawan, M.Si
NIP. 197612162006041001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggungjawab)*		
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D (Wakil Penanggungjawab)**		
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D (Ketua Penguji)***		02 Januari 2026
Prof. Dr. Durotul Yatimah, M.Pd (Anggota)****		06 Januari 2026
Asma Syifa Nabihah, S.Tr.Gz (Anggota)****		06 Januari 2026

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI PENERAPAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3
PADA KELAS X SKB 14 KLENDER**

Nonny Sulistiany

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas X di SKB 14 Klender setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran matematika. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional, minimnya penggunaan media digital, dan karakteristik materi matematika yang abstrak. Penelitian menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest yang melibatkan 23 peserta didik. Data dikumpulkan melalui kuesioner keaktifan belajar berskala Likert yang dikembangkan berdasarkan delapan indikator Paul B. Diedrich, kemudian dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Skor rata-rata keaktifan belajar meningkat dari 50,17 (pretest) menjadi 70,69 (posttest), dengan peningkatan sebesar 20,52 poin atau 40,9%. Nilai N-Gain sebesar 0,689 menunjukkan media ini efektif dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 mampu meningkatkan keaktifan belajar secara komprehensif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika di pendidikan nonformal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Keaktifan Belajar, Pendidikan Nonformal

**IMPROVING LEARNING ACTIVENESS THROUGH THE
IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
ARTICULATE STORYLINE 3 IN GRADE X SKB 14 KLENDER**

Nonny Sulistiany

ABSTRACT

This study aims to analyze the increase in learning activity of class X students in SKB 14 Klender after the implementation of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 in mathematics subjects. The background of this study is the low learning activity of students caused by conventional learning methods, minimal use of digital media, and the abstract characteristics of mathematical materials. The study used a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest design involving 23 students. Data were collected through a Likert-scale learning activity questionnaire developed based on eight indicators of Paul B. Diedrich, then analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and N-Gain Test. The results showed a significant increase in learning activity with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), which means H_0 is rejected and H_a is accepted. The average score of learning activity increased from 50.17 (pretest) to 70.69 (posttest), with an increase of 20.52 points or 40.9%. An N-Gain value of 0.689 indicates that this media is moderately effective. This finding confirms that the interactive learning media Articulate Storyline 3 can enhance learning engagement comprehensively, encompassing cognitive, affective, and psychomotor aspects, making it an innovative alternative for mathematics learning in non-formal education.

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Learning Activeness, Non-formal Education*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Nonny Sulistiany
No. Registrasi : 1104622063
Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Kelas X SKB 14 Klender”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Juni – Oktober 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan 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, 05 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Nonny Sulistiany



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Nonny Sulistiany
NIM : 1104622063
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Masyarakat
Alamat email : nonnysulis@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Media
Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada
Kelas X SKB 14 Klender

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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, 19 Januari 2026

Penulis

(Nonny Sulistiany)
nama dan tanda tangan

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

QS. Al - Insyirah:6

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

Baskara Putra – Hindia

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapter of your life is about catch and release.”

Taylor Swift

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua dan keluarga atas doa, dan pengorbanan yang tiada henti, kepada para pendidik yang telah membimbing dan menginspirasi, kepada sahabat serta rekan seperjuangan yang selalu memberi dukungan.

Skripsi ini juga penulis persembahkan untuk diri sendiri, yang mungkin tidak pandai menunjukkan perasaan, tetapi tetap memilih untuk bertahan, melangkah, dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih telah kuat, sabar, dan tidak menyerah hingga perjuangan ini mencapai ujungnya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Kelas X SKB 14 Klender”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata I di Program Studi Pendidikan Masyarakat, Universitas Negeri Jakarta. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Henny Herawaty BR.D, M.Pd selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Dr. Puji Hadiyanti, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Daddy Darmawan, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staff pengajar Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, yang selama ini telah memberikan ilmu dan inspirasi yang sangat berharga.
7. Kepada keluarga tercinta, Mama, Bapak, Kakak, Abang, dan Adik, meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis menyadari bahwa di balik keheningan tersebut tersimpan doa dan harapan yang tidak pernah putus. Penulis memahami bahwa kasih sayang dan dukungan yang diberikan hadir dalam bentuk yang berbeda. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk terselesaikannya skripsi ini, merupakan bagian dari doa serta harapan mereka. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang telah diberikan.

8. Kepada sahabat dan rekan terbaik penulis, Diva Alifia, Saufi Sani, dan Riski Satriyo Primayoga, yang senantiasa hadir dalam suka dan duka, memberikan semangat, motivasi, dan tawa di setiap proses yang dilalui. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan dorongan yang tidak ternilai. Terima kasih atas setiap memori indah, pelajaran, dan momen berharga yang telah dilalui bersama.
9. Kepada seluruh rekan seperjuangan kelas A dan rekan Program Studi Pendidikan Masyarakat Angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan serta berbagai pengalaman berharga bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap segala bentuk saran, masukan, dan kritik yang bersifat konstruktif demi perbaikan pada tahap berikutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif, baik secara akademis maupun praktis, serta menjadi pijakan awal dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih adaptif dan kontekstual di masa mendatang.

Jakarta, 14 Desember 2025

Nonny Sulistiany

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Umum Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	9
A. Kajian Teoritis Keaktifan Belajar	9
B. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Interaktif.....	15
C. Hasil Penelitian yang Relevan	23
D. Kerangka Berpikir.....	28
E. Hipotesis Penelitian.....	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Tujuan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Metode dan Desain Penelitian.....	30
D. Populasi dan Sampel	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data.....	38
G. Hipotesis Statistika.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Data.....	43
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	47
C. Pengujian Hipotesis.....	48
D. Pembahasan Hasil	49
E. Keterbatasan Penelitian.....	53
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Implikasi.....	55
C. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60
Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	60
Lampiran 2. Data Hasil Identifikasi Kebutuhan	65
Lampiran 3. Perhitungan Hasil Uji Coba Instrumen.....	66
Lampiran 4. Data Hasil Penelitian	67
Lampiran 5. Perhitungan Pengujian Persyaratan Analisis	68
Lampiran 6. Perhitungan Pengujian Hipotesis.....	69

Lampiran 7. Transkrip Wawancara.....	70
Lampiran 8. Catatan Lapangan	75
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian	78
Lampiran 11. Media Articulate Storyline 3	79
Lampiran 12. Feedback Penggunaan Media Articulate Storyline 3	80
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan	81
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan Terdahulu	26
Tabel 3.1 Skema One Group Pretest – Posttest.....	31
Tabel 3.2 Bobot Skor Instrumen	34
Tabel 3.3 Kategori Rentang Nilai	35
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Keaktifan Belajar.....	35
Tabel 3.5 Interpretasi Reliabilitas	38
Tabel 3.6 Nilai N-Gain.....	41
Tabel 4.1 Hasil Analisis Uji Validitas	43
Tabel 4.2 Hasil Analisis Uji Reliabilitas.....	44
Tabel 4.3 Tingkat Keaktifan Belajar Awal	45
Tabel 4.4 Tingkat Keaktifan Belajar Akhir.....	46
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji N-Gain.....	47
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1 Hasil Rata – Rata Tingkat Keaktifan Belajar	54
Gambar 4.2 Grafik Tingkat Keaktifan Belajar.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	60
Lampiran 2. Data Hasil Identifikasi Kebutuhan	65
Lampiran 3. Perhitungan Hasil Uji Coba Instrumen.....	66
Lampiran 4. Data Hasil Penelitian	67
Lampiran 5. Perhitungan Pengujian Persyaratan Analisis	68
Lampiran 6. Perhitungan Pengujian Hipotesis.....	69
Lampiran 7. Transkrip Wawancara.....	70
Lampiran 8. Catatan Lapangan	75
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian	78
Lampiran 11. Media Articulate Storyline 3	79
Lampiran 12. Feedback Penggunaan Media Articulate Storyline 3	80
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan	81
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup.....	82