

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*  
DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA  
KELAS VII SMP MATERI BANGUN DATAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam menyelesaikan**

**Program Sarjana Pendidikan Matematika**

**Oleh**

**Komang Bayu Merta**

**NIM 2013011053**

**JURUSAN MATEMATIKA**

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

**2025**

## SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN  
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI  
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

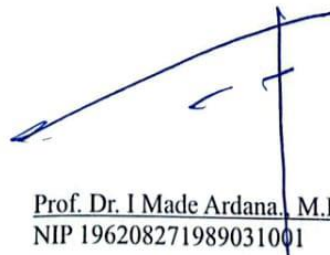
Menyetujui

Pembimbing I,



Prof. Dr. I Nengah Suparta., M.Si.  
NIP 196507111990031003

Pembimbing II,



Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd.  
NIP 196208271989031001

Skripsi oleh Komang Bayu Merta ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

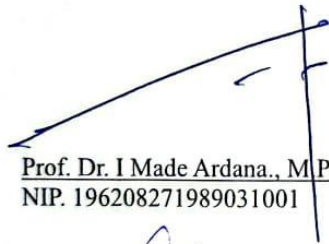
Pada tanggal 18 Juli 2025

Dewan Penguji,



Prof. Dr. I Nengah Suparta., M.Si.  
NIP. 196507111990031003

(Ketua)



Prof. Dr. I Made Ardana., M.Pd.  
NIP. 196208271989031001

(Anggota)



Dr. I Nyoman Sukajaya., M.T.  
NIP.196711151993031001

(Anggota)



Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.  
NIP. 199004202019032021

(Anggota)

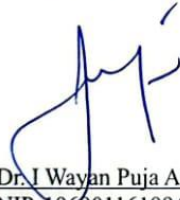
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 18 Juli 2025

Menyetujui

Ketua Ujian,



Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat.Sci.  
NIP. 196901161994031001

Sekretaris Ujian,



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198806172014041001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.  
NIP. 196710131994031001

## PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP Materi Bangun Datar**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Komang Bayu Merta

## PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat waktu. Skripsi ini disusun dengan mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP Materi Bangun Datar”**. Pada kesempatan yang berbahagia ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam dan tulus kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta kontribusi dalam penyusunan skripsi ini, di antaranya:

1. Bapak Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik, yang telah dengan penuh kesabaran memberikan arahan, masukan, serta motivasi yang sangat berarti bagi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini, mulai dari tahap awal hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, masukan yang konstruktif, serta semangat yang besar kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
3. Bapak Dr. I Nyoman Sukajaya, M.T., selaku Dosen Penguji I, yang telah memberikan berbagai saran dan masukan yang bernilai guna mendukung penyempurnaan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc., selaku Dosen Penguji II, yang telah memberikan berbagai masukan berharga serta saran yang membangun demi penyempurnaan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc. selaku evaluator ahli materi dan media serta I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.. selaku evaluator ahli media yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam pengembangan media pembelajaran interaktif sehingga produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik lagi.

6. Bapak Putu Budiastana, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 4 Singaraja, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di lingkungan sekolah SMP N 4 Singaraja;
7. Ibu Kadek Rona Sri Lestari, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 4 Singaraja sekaligus evaluator ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis selama melaksanakan penelitian di SMP Negeri 4 Singaraja;
8. Keluarga tercinta serta rekan-rekan yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal penelitian ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila terdapat kekeliruan, baik dalam penulisan maupun isi. Penulis juga sangat mengharapkan masukan dan saran yang membangun dari para pembaca sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya

Singaraja, 10 Juni 2025

Penulis

# DAFTAR ISI

|                                         | HALAMAN |
|-----------------------------------------|---------|
| PRAKATA.....                            | i       |
| ABSTRAK .....                           | iii     |
| DAFTAR ISI .....                        | iv      |
| DAFTAR TABEL.....                       | vi      |
| DAFTAR GAMBAR .....                     | vii     |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                   | viii    |
| BAB I PENDAHULUAN .....                 | 1       |
| 1.1 Latar Belakang.....                 | 1       |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....           | 8       |
| 1.3 Batasan Masalah .....               | 9       |
| 1.4 Rumusan Masalah.....                | 9       |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....             | 10      |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....            | 10      |
| 1.7 Penjelasan Istilah .....            | 12      |
| 1.8 Spesifikasi Produk .....            | 14      |
| BAB II KAJIAN TEORI.....                | 17      |
| 2.1 Media Pembelajaran .....            | 17      |
| 2.2 Media Pembelajaran Interaktif ..... | 23      |
| 2.3 <i>Articulate Storyline 3</i> ..... | 27      |
| 2.4 Pendekatan Gamifikasi .....         | 29      |
| 2.5 Kemampuan Pemahaman Konsep .....    | 30      |

|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| 2.6 Model Pengembangan .....            | 34         |
| 2.7 Penelitian yang Relevan .....       | 41         |
| 2.8 Kerangka Konsep.....                | 45         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>   | <b>48</b>  |
| 3.1 Jenis Penelitian .....              | 48         |
| 3.2 Desain Penelitian .....             | 48         |
| 3.3 Prosedur Penelitian .....           | 49         |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....        | 58         |
| 3.5 Teknik Analisis Data.....           | 59         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>69</b>  |
| 4.1 Hasil Penelitian.....               | 69         |
| 4.2 Pembahasan .....                    | 104        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>               | <b>115</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                     | 115        |
| 5.2 Saran .....                         | 115        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>              | <b>118</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                    | <b>123</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                           | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 2. 1 Ringkasan Tahapan Aktivitas Model ADDIE .....                                                                        | 39      |
| Tabel 3. 1 Daftar Pernyataan dalam Instrumen Penilaian Ahli Media Berdasarkan Pendekatan Berdasarkan LORI.....                  | 60      |
| Tabel 3. 2 Daftar Pernyataan dalam Instrumen Penilaian Ahli Materi Berdasarkan Pendekatan LORI.....                             | 61      |
| Tabel 3. 3 Kriteria Validitas Media Pembelajaran .....                                                                          | 63      |
| Tabel 3. 4 Instrumen User Experience Questionnair (UEQ) .....                                                                   | 64      |
| Tabel 3. 5 Indikator dan Standar Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif.....                                       | 65      |
| Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian untuk Mengukur Tingkat Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik.....                               | 67      |
| Tabel 3. 7 Kriteria untuk Menentukan Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif .....                                            | 68      |
| Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....                                                                   | 71      |
| Tabel 4. 2 Desain Awal Media Pembelajaran Interaktif.....                                                                       | 75      |
| Tabel 4. 3 Rekapitulasi Analisis Hasil Penilaian Kelayakan Media .....                                                          | 92      |
| Tabel 4. 4 Ringkasan Masukan dan Revisi Produk Media Pembelajaran yang Dikembangkan Sesuai dengan Masukan Para Ahli Materi..... | 93      |
| Tabel 4. 5 Rekapitulasi Analisis Hasil Penilaian Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan oleh Ahli Media .....          | 95      |
| Tabel 4. 6 Ringkasan Masukan dan Revisi Produk Media Pembelajaran yang Dikembangkan Sesuai dengan Masukan Para Ahli Media ..... | 96      |
| Tabel 4. 7 Rekapitulasai Hasil Penilaian Kelayakan Secara Keseluruhan.....                                                      | 97      |
| Tabel 4. 8 Perbandingan antara Skor pre-test dan post-test .....                                                                | 101     |
| Tabel 4. 9 Rangkuman Analisis Pemahaman Konsep Siswa .....                                                                      | 101     |
| Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Angket Guru .....                                                                                | 102     |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                         | Halaman |
|----------------------------------------------------------------|---------|
| Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE.....                       | 35      |
| Gambar 2. 2 Kerangka Konsep.....                               | 47      |
| Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian .....                          | 57      |
| Gambar 4. 1 Halaman Awal Media Pembelajaran .....              | 82      |
| Gambar 4. 2 Halaman Utama Media Pembelajaran.....              | 83      |
| Gambar 4. 3 Halaman Menu Materi Media Pembelajaran .....       | 84      |
| Gambar 4. 4 Halaman Menu Topik Materi Media Pembelajaran ..... | 85      |
| Gambar 4. 5 Tampilan Dalam Halaman Definisi.....               | 85      |
| Gambar 4. 6 Halaman Dalam Sifat Bangun Datar.....              | 86      |
| Gambar 4. 7 Halaman Dalam Topik Luas dan Keliling.....         | 86      |
| Gambar 4. 8 Menu Latihan Soal .....                            | 87      |
| Gambar 4. 9 Halaman Soal .....                                 | 87      |
| Gambar 4. 10 Halaman Glosarium .....                           | 89      |
| Gambar 4. 11 Halaman Petunjuk .....                            | 90      |
| Gambar 4. 12 Halaman Informasi Media Pembelajaran.....         | 91      |

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- Lampiran 1. Skenario Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan
- Lampiran 2. Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3. Hasil Penilaian dari Validitor Ahli Materi
- Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validitor Ahli Materi
- Lampiran 5. Angket Validasi untuk Ahli Media
- Lampiran 6. Hasil Penilaian oleh Validitor Ahli Media
- Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validitas Media
- Lampiran 8. Instrumen Pre-Test
- Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Pre-Test
- Lampiran 10. Instrumen Post-Test
- Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Post-Test
- Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Perhitungan N-Gain
- Lampiran 13. Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Interaktif
- Lampiran 14. Rekapitulasi Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Interaktif.
- Lampiran 15. Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif
- Lampiran 16. Rekapitulasi Angket Respon Siswa Terkait Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif
- Lampiran 17. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian