

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

Oleh

Komang Bayu Merta, NIM 2013011053

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Pemahaman konsep merupakan elemen krusial dalam pembelajaran matematika, karena menjadi landasan utama bagi siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematis. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dengan mengintegrasikan unsur gamifikasi, guna memfasilitasi pemahaman siswa kelas VII SMP terhadap materi bangun datar secara lebih optimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap utama: analisis kebutuhan, desain, pengembangan produk, implementasi di lapangan, serta evaluasi untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran interaktif yang mengusung sistem misi dan tantangan. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran dikategorikan sangat valid dengan perolehan skor rata-rata 4,8. Tingkat kepraktisan juga tergolong sangat tinggi, ditunjukkan oleh rata-rata skor sebesar 6,57. Sementara itu, efektivitas media berada pada kategori sedang dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,56. Dengan hasil tersebut, media pembelajaran ini terbukti memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang memadai sehingga layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi bangun datar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Gamifikasi, Pemahaman Konsep, Bangun Datar

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
ARTICULATE STORYLINE 3 WITH A GAMIFICATION APPROACH TO
ENHANCE SEVENTH-GRADE JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS'
CONCEPTUAL UNDERSTANDING OF PLANE GEOMETRY***

By

Komang Bayu Merta, NIM 2013011053

Department of Mathematics

ABSTRACT

Conceptual understanding is a crucial element in mathematics learning, serving as the foundational basis for students to solve various mathematical problems. This study aims to develop interactive learning media using Articulate Storyline 3, integrating gamification elements to facilitate the conceptual understanding of plane figures among seventh-grade junior high school students. The method employed is Research and Development (R&D), guided by the ADDIE development model, which consists of five main stages: needs analysis, design, product development, field implementation, and evaluation to measure the effectiveness of the developed media. The resulting product is an interactive learning application featuring missions and challenges. Based on the validation results, the media is categorized as very valid, with an average score of 4.8. The practicality level is also considered very high, indicated by an average score of 6.57. Meanwhile, the media's effectiveness falls into the moderate category, with an N-Gain score of 0.56. These results demonstrate that the developed media possesses adequate validity, practicality, and effectiveness, making it feasible for use as a support tool in enhancing students' conceptual understanding of plane figures.

Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Gamification, Conceptual Understanding, Plane Figures