

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*SHAPORIA*”
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* YANG DITINJAU DARI
MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika



Oleh:

NADA NADHIFIA ANTONY

NIM. 22322066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*SHAPORIA*”
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* YANG
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika



Oleh:

NADA NADHIFIA ANTONY

NIM. 22322066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Nada Nadhifia Antony

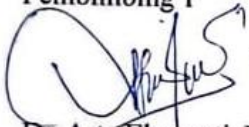
NIM : 22322066

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran “Shaporia” Menggunakan
Articulate Storyline 3 yang Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa

Ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

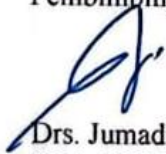
Ponorogo, 10 Juli 2026

Pembimbing 1



Dr. Arta Ekayanti, M.Sc.
NIK. 19910118 201609 13

Pembimbing 2



Drs. Jumadi, M.Pd.
NIK. 19621005 199109 12

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Nada Nadhifia Antony

NIM : 22322066

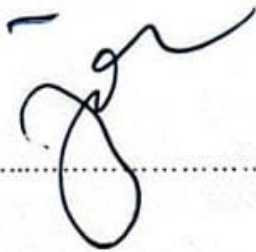
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran "Shaporia" Menggunakan
Articulate Storyline 3 yang Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa.

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji, di Ponorogo, pada hari Selasa tanggal
21 Juli 2026.

Tim Penguji,

Wahyudi, S.Si., M.Pd.

NIK. 19910530 202109 13



Dr. Arta Ekayanti, M.Sc.

NIK. 19910118 201609 13



Drs. Jumadi, M.Pd.

NIK. 19621005 199109 12



Mengetahui,

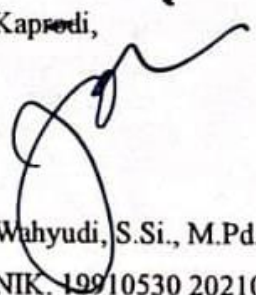
Dekan,



Dr. Sutrisno, M.Pd.

NIK. 19901217 202109 12

Kapred,



Wahyudi, S.Si., M.Pd.

NIK. 19910530 202109 13

ABSTRAK

Nada Nadhifia Antony. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “Shaporia” Menggunakan *Articulate Storyline 3* yang Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Pembimbing 1 Dr. Arta Ekayanti, S.Pd, M.Sc., Pembimbing 2 Drs. Jumadi, M.Pd.

Low student learning motivation and the limited availability of interactive learning media on the topic of geometric similarity have caused students to be less interested and less active in the learning process. Therefore, learning media that can create engaging learning experiences and support student learning motivation are needed. This study aimed to develop a mathematics learning medium called “Shaporia” using Articulate Storyline 3 for the topic of geometric similarity that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness in terms of student learning motivation.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product trial involved 30 students from Class VII C at SMP Negeri 3 Ponorogo. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The research instruments included validation sheets completed by material and media experts, teacher and student response questionnaires, and a learning motivation questionnaire based on the ARCS indicators. The data were analysed using descriptive analysis techniques.

The results showed that this study successfully developed the “Shaporia” learning medium using Articulate Storyline 3 for the topic of geometric similarity to support student learning motivation. The developed medium presents learning materials through videos, practice exercises, gamification features, and evaluation activities. The validation results obtained percentages of 94% from the material expert and 89% from the media expert, categorised as highly valid. The practicality test obtained percentages of 98% from the teacher and 85% from the students, categorised as highly practical. The effectiveness test obtained an average learning motivation score of 67, categorised as very high. Based on the ARCS indicators, the average scores were 16.90 for Attention, 16.23 for Relevance, 16.90 for Confidence, and 16.96 for Satisfaction. Therefore, the “Shaporia” learning medium meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness, making it suitable for use in mathematics learning on the topic of geometric similarity.

Kata kunci: Media pembelajaran “Shaporia”, *Articulate storyline 3*, Motivasi Belajar, ARCS.

ABSTRACT

Nada Nadhifia Antony. Development of the “Shaporia” Mathematics Learning Media Using Articulate Storyline 3 as Viewed from Students’ Learning Motivation. Thesis. Mathematics Education Program, Muhammadiyah University of Ponorogo, Advisor 1 Dr. Arta Ekayanti, S.Pd, M.Sc., Advisor 2 Drs. Jumadi, M.Pd.

Low student learning motivation and limited interactive learning media on the topic of geometric similarity make students less interested and less active in the learning process. Therefore, learning media that create engaging learning experiences and support student motivation are needed. This study aimed to develop a mathematics learning medium called “Shaporia” using Articulate Storyline 3 for the topic of geometric similarity and to determine its validity, practicality, and effectiveness in terms of student learning motivation.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product trial involved 30 students from Class VII C at SMP Negeri 3 Ponorogo. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The research instruments included validation sheets completed by material and media experts, teacher and student response questionnaires, and a learning motivation questionnaire based on the ARCS indicators. The data were analysed using descriptive analysis techniques.

The results showed that this study developed the “Shaporia” learning medium using Articulate Storyline 3 for the topic of geometric similarity to support student motivation. The developed medium includes learning materials, videos, practice exercises, gamification features, and evaluation activities. Validation results were 94% from the material expert and 89% from the media expert, categorised as highly valid. Practicality results were 98% from the teacher and 85% from the students, categorised as highly practical. The effectiveness test produced an average learning motivation score of 67, categorised as very high. Based on the ARCS indicators, the average scores were 16.90 for Attention, 16.23 for Relevance, 16.90 for Confidence, and 16.96 for Satisfaction. These findings indicate that the medium attracts students’ attention, provides relevant learning experiences, increases confidence, and enhances satisfaction. Therefore, the “Shaporia” learning medium is valid, practical, and effective for teaching geometric similarity.

Keywords: “Shaporia” learning media, Articulate Storyline 3, Learning Motivation, ARCS.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Nada Nadhifia Antony

NIM mahasiswa : 22322066

Program studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo, 10 Juli 2026
Yang membuat pernyataan



Nada Nadhifia Antony
NIM. 22322066

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang selalu menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup saya. Terima kasih atas kasih sayang, doa, pengorbanan, dukungan, dan kepercayaan yang tidak pernah putus. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak dan Ibu.
2. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, perhatian, dan semangat dalam setiap langkah saya hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Kedua dosen pembimbing saya yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi, kritik, serta saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, kesabaran, dan ilmu yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Matematika, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, pengalaman, dan kenangan yang telah kita lalui selama masa perkuliahan. Semoga kita semua diberikan kesuksesan di jalan masing-masing.
5. *Playlist* lagu-lagu yang selalu menemani setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi teman di setiap siang dan malam, menghadirkan semangat, ketenangan, dan menemani setiap lembar perjuangan hingga akhirnya skripsi ini selesai.
6. Untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan, bangkit setelah merasa lelah, dan tidak menyerah meskipun prosesnya tidak selalu mudah. Terima kasih telah menyelesaikan satu langkah penting dalam perjalanan hidup ini. Semoga segala usaha yang telah dilakukan menjadi awal dari langkah-langkah baik berikutnya.

Terakhir, kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap doa, bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan tersebut dengan keberkahan dan pahala yang berlipat ganda.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat memekesahkan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Shaporia Menggunakan *Articulate storyline 3* yang Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa motivasi dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dr. Arta Ekayanti, S.Pd., M.Sc. dan Drs. Jumadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Wahyudi, S.Si., M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Matematika beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan selama masa perkuliahan.
3. Assoc. Prof. Dr. Sigit Dwi Laksana, M.Pd.I., selaku validator media, serta Ika Rahma Hanakowati, S.Pd., selaku validator instrumen dan validator materi yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
4. Kepala sekolah, guru matematika, para staf, dan siswa SMPN 3 Ponorogo atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.
5. Bapak dan Ibunda tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.

6. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo angkatan tahun 2022, atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
7. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini. Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Teriring harapan semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pembaca. Amin.

Ponorogo, 10 Juli 2026

Penulis



DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan	5
1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
1.6 Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
1.6.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan	7
1.6.2 Batasan Penelitian dan Pengembangan.....	8
1.7 Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10

2.1	Kajian Teori.....	10
2.1.1	Media Pembelajaran.....	10
2.1.2	Motivasi Belajar.....	12
2.1.3	<i>Articulate storyline 3</i>	19
2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	20
2.3	Kerangka Pikir	23
2.4	Pertanyaan Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		26
3.1	Model Pengembangan.....	26
3.2	Prosedur Pengembangan.....	26
3.3	Uji Coba Produk.....	27
3.3.1	Desain Uji Coba	27
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	27
3.3.3	Jenis Data	27
3.3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28
3.3.6	Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....		35
4.1	Hasil Pengembangan Produk Awal.....	35
4.2	Hasil Uji Coba Produk	46
4.2.1	Hasil Uji Coba Kevalidan	46
4.2.2	Hasil Uji Coba Kepraktisan	47
4.2.3	Hasil Uji Coba Keefektifan.....	48
4.3	Revisi Produk.....	51
4.4	Kajian Produk Akhir	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		56

5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN.....		63



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media	32
Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media	33
Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media	33
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	47
Tabel 5. Interval Kategori Motivasi Belajar	49
Tabel 6. Interval kategori Motivasi Belajar Tiap Indikator	51
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Analisis Motivasi Belajar Tiap Indikator	51
Tabel 8. Revisi Media	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Software Articulate Storyline 3	20
Gambar 2. Tampilan Utama Software Articulate Storyline 3	20
Gambar 3. Tampilan Lembar Kerja Software Articulate Storyline 3.....	20
Gambar 4. Alur Kerangka Pikir	24
Gambar 5. Bagian Pembukaan.....	38
Gambar 6. Bagian Menu Log in.....	39
Gambar 7. Bagian Menu Utama	40
Gambar 8. Bagian Pendahuluan.....	40
Gambar 9. Bagian Materi.....	41
Gambar 10. Bagian Evaluasi.....	42
Gambar 11. Bagian Petunjuk Penggunaan Media.....	43
Gambar 12. Bagian Daftar Rujukan.....	43
Gambar 13. Bagian Profil Pengembang.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 a. Surat Izin Penelitian.....	65
Lampiran 1 b. Surat Keterangan Penelitian	66
Lampiran 1 c. Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	67
Lampiran 1 d. Surat Permohonan Validasi Materi	68
Lampiran 1 e. Surat Permohonan Ahli Media.....	69
Lampiran 2 a. Hasil Pengembangan Produk	71
Lampiran 2 b. Dokumen Revisi	72
Lampiran 3 a. Lembar Validasi Ahli Instrumen	74
Lampiran 3 b. Hasil Validasi Ahli Instrumen	76
Lampiran 3 c. Hasil Analisis Validasi Ahli Instrumen	78
Lampiran 3 d. Lembar Uji Coba Instrumen	79
Lampiran 3 e. Hasil Uji Coba Instrumen	81
Lampiran 3 f. Lembar Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 3 g. Hasil Validasi Ahli Materi	87
Lampiran 3 h. Hasil Analisis Validasi Materi	91
Lampiran 3 i. Lembar Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 3 j. Hasil Validasi Ahli Media.....	96
Lampiran 3 k. Hasil Analisis Validasi Ahli Media	100
Lampiran 3 l. Lembar Kepraktisan Siswa.....	102
Lampiran 3 m. Hasil Kepraktisan Siswa.....	104
Lampiran 3 n. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Siswa.....	113
Lampiran 3 o. Lembar Kepraktisan Guru	114
Lampiran 3 p. Hasil Kepraktisan Guru	116
Lampiran 3 q. Hasil Analisis Kepraktisan Guru	118
Lampiran 3 r. Kisi-Kisi Angket Keefektifan	120
Lampiran 3 s. Lembar Angket Keefektifan.....	122
Lampiran 3 t. Hasil Angket Keefektifan	124
Lampiran 3 u. Hasil Analisis Keefektifan	133
Lampiran 3 v. Hasil Analisis Keefektifan Setiap Indikator.....	134

Lampiran 4 a. Dokumentasi Kegiatan.....	135
---	-----

