

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*
PADA MATERI PASAR MODAL KELAS X MA DARUSSALAM
AWAYAN TAHUN AJARAN 2024/2025**



SKRIPSI
Oleh:

NIKMATUL HUSNA
2110113320007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
Juli 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*
PADA MATERI PASAR MODAL KELAS X MA DARUSSALAM
AWAYAN TAHUN AJARAN 2024/2025**

Oleh:

**NIKMATUL HUSNA
2110113320007**

**Skripsi
diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juli 2025

SURAT KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Nikmatul Husna

NIM : 2110113320007

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini menyatakan secara sadar dan jelas telah memahami konsekuensi dari pernyataan saya, bahwa telah menyetujui akan melakukan pendaftaran Wisuda paling lambat 6 bulan setelah saya Yudisium. Jika lebih dari 6 bulan maka saya bersedia status kelulusan saya dicabut dan nama saya dihapus dari SK Yudisium, demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Mengetahui
Orangtua/Wali



Mardani

Banjarmasin, 10 Juli 2025
Pembuat Pernyataan,



Nikmatul Husna
NIM. 2110113320007

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nikmatul Husna

NIM : 2110113320007

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dengan Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Pasar Modal Kelas X MA Darussalam Awayan Tahun Ajaran 2024/2025.

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, Juli 2025

Pembimbing I,



Maulana Rizky, SE., M.Acc, Ak
NIP. 19890202 201504 1 003

Pembimbing II,



Dr. Ananda Setiawan, M.Pd
NIP. 19940509 201903 1 009

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dengan Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Pasar Modal Kelas X MA Darussalam Awayan Tahun Ajaran 2024/2025.

Yang disusun oleh: Nikmatul Husna, NIM: 2110113320007, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 08 Juli 2025.

Dewan Penguji

Pembimbing I,



Maulana Rizky, SE., M.Acc, Ak
NIP. 19890202 201504 1 003

Pembimbing II,



Dr. Ananda Setiawan, M.Pd
NIP. 19940509 201903 1 009

Penguji



Mahmudah Hasanah, M.Pd
NIP. 19790321 200501 2 002

Mengetahui

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ekonomi**



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Nikmatul Husna, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dengan Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pasar Modal Kelas X MA Darussalam Awayan.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing I: Maulana Rizky, SE., M.Acc. Ak. Pembimbing II: Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.).

Media pembelajaran dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Adapun penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kevalidan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan *articulate storyline* pada materi pasar modal kelas X MA Darusaalam Awayan, dan (2) menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan *articulate storyline* pada materi pasar modal kelas X MA Darusaalam Awayan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. Ada empat tahap dalam model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kevalidan media pembelajaran berbasis gamifikasi berdasarkan hasil skor rata-rata aspek dari ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata aspek sebesar 4,67 dengan kriteria sangat valid; 2) kepraktisan media pembelajaran berbasis gamifikasi berdasarkan hasil skor rata-rata aspek dari ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata aspek sebesar 93,38% dengan kriteria sangat praktis. Implikasi penelitian ini mengindikasikan bahwa pentingnya bagi pimpinan sekolah untuk mengadakan program pelatihan berkelanjutan yang bertujuan meningkatkan kreativitas guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif, sehingga para pendidik dapat mengintegrasikan teknologi edukatif terkini ke dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis, bagi pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk studi lebih lanjut mengenai integrasi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran di tingkat MA. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran serupa pada mata pelajaran atau tingkatan pendidikan yang berbeda, serta memperluas cakupan implementasi untuk sampel yang lebih besar dan beragam.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gamifikasi, *Articulate Storyline*

ABSTRACT

Nikmatul Husna, 2025. *Development of Gamification-Based Learning Media Using Articulate Storyline on Capital Market Material for Class X MA Darussalam Awayan. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. (Supervisor I: Maulana Rizky, SE., M.Acc. Ak. Supervisor II: Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.).*

Learning media can be a support in the learning process. The use of learning media can make students interested in participating in the learning process and the material presented is easy to understand. This study aims to: (1) analyze the validity of gamification-based learning media using articulate storyline on the material of capital market in class X MA Darussalam Awayan, and (2) analyze the practicality of gamification-based learning media using articulate storyline on the material of capital market in class X MA Darussalam Awayan. This research is a Research and Development (R&D) with the 4D development model. There are four stages in the 4D model, namely define, design, develop, and disseminate. The results showed that: 1) the validity of gamification-based learning media based on the results of the average score of aspects from media experts, material experts, limited field trials and operational field trials obtained an average score of 4.67 aspects with very valid criteria; 2) the practicality of gamification-based learning media based on the results of the average score of aspects from media experts, material experts, limited field trials and operational field trials obtained an average score of 93,38% aspects with very practical criteria. The implication of this research indicates that it is important for school leaders to hold continuous training programs aimed at increasing teacher creativity in designing and developing interactive learning media, so that educators can integrate the latest educational technology into the teaching and learning process. This research is expected to contribute, both theoretically and practically, to the development of gamification-based learning media. Theoretically, this research can be a foundation for further studies on the integration of technology and gamification in learning at the high school level. Practically, the results of this study can be used as a reference for future researchers to develop and test the effectiveness of similar learning media in different subjects or levels of education, as well as expand the scope of implementation for a larger and more diverse sample.

Keywords: *Learning Media, Gamification, Articulate Storyline*

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatannya) yang diperbuatnya”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)

“Hatiku tenang mengetahui apa yang melewatkanmu tidak pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar bin Khattab)

“Orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”

Ucapan tanpa aksi dan pembuktian adalah bentuk penipuan,

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Syaripuddin yang telah berpulang lebih dulu ke sisi Allah SWT. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun selama hidup beliau mampu mendidik penulis dan senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah, serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, pengorbanan tulus kasih yang diberikan dan doa-doa yang tak pernah putus bahkan setelah ayahanda tiada. Semoga Allah SWT menerima segala amal ibadah, melapangkan kubur, mengampuni dosa-dosa, dan menempatkan ayahanda di tempat terbaik di sisi-Nya, di surga yang penuh rahmat dan kenikmatan abadi. Karya ini adalah bagian kecil dari baktiku, yang kuharap dapat menjadi amal jariyah dan pengantar doa untuk ayahanda. Al-Fatihah.
2. Pintu surgaku, Ibunda Nurhasanah yang juga telah berpulang lebih dulu ke sisi Allah SWT. Malaikat tanpa sayap yang selalu menerangi hidupku dengan cinta dan kesabaran. Terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan doa-doa yang tak pernah putus bahkan setelah ibunda tiada. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, pengorbanan tulus kasih yang diberikan dan doa-doa yang tak pernah putus bahkan setelah ayahanda tiada. Semoga Allah SWT menerima segala amal ibadah, melapangkan kubur, mengampuni dosa-dosa, dan menempatkan ayahanda di tempat terbaik di sisi-Nya, di surga yang penuh rahmat dan kenikmatan abadi. Mama menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku untuk pulang, ma. Karya ini adalah bagian kecil dari baktiku, yang kuharap dapat menjadi amal jariyah dan pengantar doa untuk ibunda tercinta. Al-Fatihah.
3. Kakak-kakakku terkasih, Ridawati, Mardani, Riza Anshari, Siti Ariyani, Rabiatul Adawiyah dan Winda Aulia Mukarramah. Sumber keceriaan dan

inspirasi. Terima kasih sudah ikut serta menjadi bagian dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini. Terima kasih atas dukungan, pengertian, dan doa yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih atas segala cinta dan kasih sayang yang telah diberikan untuk bisa berperan menggantikan ayahanda dan ibunda tercinta.

4. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Nikmatul Husna. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab dan menepati janji untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah terus berusaha dan tidak menyerah sesulit apapun rintangan perkuliahan ataupun proses penyusunan skripsi ini. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI PASAR MODAL KELAS X MA DARUSSALAM AWAYAN TAHUN AJARAN 2024/2025”**.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan lulusan Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dalam materi maupun sistematika pembahasannya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh peneliti demi kelancaran dan kebaikan dalam penulisan yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Sidharta Adyatma, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
4. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
5. Bapak Maulana Rizky, S.E. M.Acc. Ak. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan, motivasi, dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Ananda Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan, motivasi, dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Mahmudah Hasanah, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasihat, dan bimbingan saat menjalani masa perkuliahan.
9. Kepala MA Darussalam Awayan yang telah memberikan izin penelitian dan tempat untuk pengambilan data dalam penelitian.
10. Ibu Khairunnisa, S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi MA Darussalam Awayan yang telah memberi bantuan dan bimbingan dalam penelitian ini.
11. Semua validator media pembelajaran yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi, dan dukungan dalam penelitian.
12. Siswa/i kelas X MA Darussalam Awayan yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
13. Teruntuk sahabat seperjuangan, Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit dan selalu bersedia mendengarkan keluh kesah penulis. Sangat bersyukur dipertemukan dengan sahabat terbaik seperti kalian. *See you on top guys!*
14. Teman-teman Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 yang telah memberikan motivasi dan bantuan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Banjarmasin, April 2025

Nikmatul Husna

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
Halaman.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Teoritis	10
1. Hakikat Belajar dan Teori Belajar	10
2. Media Pembelajaran	15
3. Gamifikasi	20
4. <i>Articulate Storyline</i>	23
5. Gambaran Umum Pembelajaran Ekonomi di MA/Sederajat	25
6. Materi Pasar Modal	28
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
D. Model Pengembangan.....	44
E. Prosedur Pengembangan.....	45

F. Metode Pengumpulan Data.....	50
G. Jenis Data.....	51
H. Instrumen Penelitian.....	52
I. Metode Analisis Data.....	55
BAB IV.....	59
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
B. Pembahasan.....	85
C. Keterbatasan.....	90
BAB V.....	91
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Mata Pelajaran Ekonomi 2024/2025.....	35
Tabel 3. 1 Data Subjek Penelitian.....	44
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Angket Skala Likert.....	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa Terhadap Media.....	54
Tabel 3. 6 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	57
Tabel 3. 7 Kategori Kepraktisan Media.....	58
Tabel 4.1 Materi Pokok Pasar Modal.....	61
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi.....	62
Tabel 4.3 Data Validator Media Pembelajaran.....	74
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	78
Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan.....	82
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional.....	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 1 Model Pengembangan 4D	45
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran.....	64
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Informasi Tombol	64
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Profil Pengembang	65
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Selamat Datang.....	65
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu.....	66
Gambar 4.6 Halaman CP dan ATP	66
Gambar 4.7 Halaman Peta Konsep	67
Gambar 4.8 Halaman Pengertian Pasar Modal	67
Gambar 4.9 Halaman Materi Fungsi Pasar Modal.....	68
Gambar 4.10 Halaman Materi Peranan Pasar Modal.....	68
Gambar 4.11 Halaman Materi Peranan Pasar Modal.....	69
Gambar 4.12 Halaman Materi Peranan Pasar Modal.....	69
Gambar 4.13 Halaman Materi Lembaga Penunjang Pasar Modal.....	69
Gambar 4.14 Halaman Materi Lembaga Penunjang Pasar Modal.....	70
Gambar 4.15 Halaman Materi Instrumen/Produk Pasar Modal.....	70
Gambar 4.16 Halaman Materi Saham.....	71
Gambar 4.17 Halaman Materi Obligasi	71
Gambar 4.18 Halaman Materi Reksa Dana.....	72
Gambar 4.19 Halaman Materi Investasi Pasar Modal	72
Gambar 4.20 Halaman Terimakasih	73
Gambar 4.21 Halaman Daftar Pustaka.....	73
Gambar 4.22 Revisi Warna Tombol	81
Gambar 4.23 Revisi Halaman Pengertian Pasar Modal	81
Gambar 4.24 Revisi Halaman Materi Investasi Pasar Modal	82
Gambar 4.25 Halaman Revisi Materi Investasi Pasar Modal	85

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara di MA Darussalam Aawayan.....	105
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	107
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	110
Lampiran 4 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran.....	114
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	117
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	123
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	129
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	131
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	132
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	133
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara.....	134
Lampiran 12 Dokumentasi Perancangan Media Pembelajaran	135
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba Lapangan	136
Lampiran 14 Dokumentasi Uji Coba Lapangan Operasional	137
Lampiran 15 Dokumentasi Penyebaran Produk Akhir Media Kepada Calon Guru	138
Lampiran 16 Surat Selesai Penelitian	139
Lampiran 17 Buku Bimbingan Skripsi	140