

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *VISUAL NOVEL*
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Matematika**



**Oleh
I Putu Andha Yana
NIM 2113011061**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

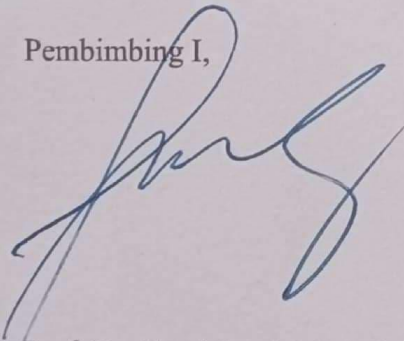
2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

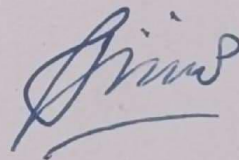
Pembimbing I,



Prof. Dr. Gusti Ayu Mahayukti, M.Si.

NIP. 196008231986012001

Pembimbing II,



Prof. Dr. Ni Made Sri Mertasari M.Pd.

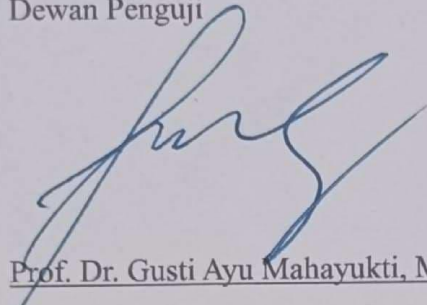
NIP. 196609201991032001

Skripsi oleh I Putu Andha Yana ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal... 16 Juli 2025

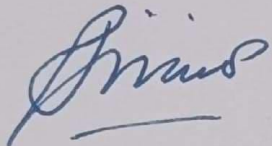
Dewan Penguji



Prof. Dr. Gusti Ayu Mahayukti, M.Si.

(Ketua)

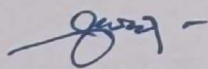
NIP. 196008231986012001



Prof. Dr. Ni Made Sri Mertasari, M.Pd.

(Anggota)

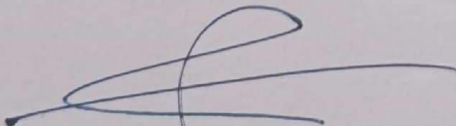
NIP. 196609201991032001



Dr. Gede Suweken, M.Sc.

(Anggota)

NIP. 196111111987021001



Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.

(Anggota)

NIP. 196406151989021001

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

Pada:

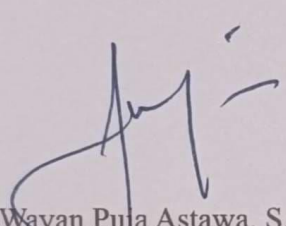
Hari : Rabu

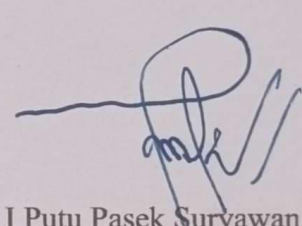
Tanggal : 16 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


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


Dr. 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 saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Visual Novel* Menggunakan *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan,



I Putu Andha Yana

PRAKATA

Puja dan puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Visual Novel* Menggunakan *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa” tepat pada waktu yang telah ditentukan. Dalam kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, terkhusus kepada:

1. Prof. Dr. Gusti Ayu Mahayukti, M.Si. selaku dosen pembimbing satu yang telah banyak memberikan kesempatan, bimbingan, saran, dan motivasi untuk penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Ni Made Sri Mertasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing dua yang telah membimbing dan memberikan saran dan memberikan arahan selama penulisan skripsi ini.
3. Dr. Gede Suweken, M.Sc. selaku dosen penguji I yang telah memberikan banyak masukan yang membangun dalam ketuntasan skripsi penulis.
4. Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. selaku dosen penguji II yang telah memberikan banyak masukan yang membangun dalam ketuntasan skripsi penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Made Sri Astiti, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 1 Singaraja yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
7. Made Widiarsa, S.Pd. selaku Guru Pamong sekaligus Guru Matematika kelas XI SMA Negeri 1 Singaraja yang senantiasa komunikatif, mendukung dan membimbing penulis selama pelaksanaan penelitian di kelas yang diampunya.
8. Siswa-siswi kelas XI B SMA Negeri 1 Singaraja yang senantiasa membantu dalam penelitian ini.
9. Keluarga besar khususnya orang tua penulis, I Made Suartawan dan Ni Wayan Sukertiasih yang senantiasa memberikan dukungan baik secara emosional, finansial, dan motivasi dalam terselesaikannya skripsi ini.

10. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

11. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan pada penelitian ini. Sehingga besar harapan penulis bagi para pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakannya. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca.

Singaraja, 20 Juni 2025



DAFTAR ISI

PRAKATA	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
1.6 Keterbatasan Produk	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Media Pembelajaran Interaktif	10
2.2 <i>Visual Novel</i>	11
2.3 <i>Articulate Storyline 3</i>	15
2.4 Pemahaman Konsep	16
2.5 Model Pengembangan	18
2.6 Penelitian yang Relevan	21
2.7 Kerangka Konsep	23
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Prosedur Penelitian	27
3.3 Instrumen Pengumpulan Data	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.5 Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.2 Pembahasan	67

BAB V PENUTUP	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Pengembangan 4D	19
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	26
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	29
Gambar 4.1 Menu Utama	52
Gambar 4.2 Petunjuk	53
Gambar 4.3 Tampilan Prolog	53
Gambar 4.4 Tampilan Pilihan Chapter	53
Gambar 4.5 Tampilan Awal Chapter	54
Gambar 4.6 Pilihan Alur Versi 1	55
Gambar 4.7 Pilihan Alur Versi 2	55
Gambar 4.8 Pilihan Alur Versi 3	55
Gambar 4.9 Permainan <i>Drag and Drop</i>	55
Gambar 4.10 Tampilan Materi Versi 1	56
Gambar 4.11 Tampilan Materi Versi 2	56
Gambar 4.12 Tampilan Buku Geometri	57
Gambar 4.13 Tampilan Isi Buku Geometri	57
Gambar 4.14 Tampilan <i>Game Over</i>	58
Gambar 4.15 Menu Evaluasi	58
Gambar 4.16 Tampilan Jawaban Benar	59
Gambar 4.17 Tampilan Jawaban Salah	59
Gambar 4.18 Tampilan Hasil Evaluasi	59
Gambar 4.19 Menu Keluar	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek-aspek Penilaian Pada LORI	37
Tabel 3.2 Butir Angket Ahli Materi Berdasarkan LORI	38
Tabel 3.3 Butir Angket Ahli Media Berdasarkan LORI	38
Tabel 3.4 Butir Angket Kepraktisan Berdasarkan UEQ	40
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan	43
Tabel 3.6 Transformasi Skala <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	44
Tabel 3.7 Kategori Skala <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	46
Tabel 3.8 Kisi-kisi Tes Pemahaman Konsep	47
Tabel 3.9 Pedoman Penskoran Indikator Pemahaman Konsep	48
Tabel 3.10 Kategori <i>N-Gain Score</i>	50
Tabel 4.1 Rekapitulasi Penilaian Validitas Materi	61
Tabel 4.2 Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Materi	61
Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	62
Tabel 4.4 Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Media	63
Tabel 4.5 Rekapitulasi Analisis Penilaian Kepraktisan	66
Tabel 4.6 Hasil Analisis Keefektifan Media	66



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Disposisi Penelitian
- Lampiran 3. *Storyboard*
- Lampiran 4. Hasil Penilaian Validitas Materi
- Lampiran 5. Rekapitulasi Penilaian Validitas Materi
- Lampiran 6. Hasil Penilaian Kelayakan Media
- Lampiran 7. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media
- Lampiran 8. Hasil Penilaian Kepraktisan
- Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kepraktisan
- Lampiran 10. Perangkat *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 11. Hasil Validitas dan Reliabilitas Soal Pemahaman Konsep
- Lampiran 12. Lembar Jawaban Siswa
- Lampiran 13. Hasil Penilaian *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 14. Rekapitulasi Penilaian Keefektifan
- Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

