

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

Oleh:

I Putu Andha Yana, NIM 2113011061

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *visual novel* pada materi sudut keliling dan sudut pusat untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dilaksanakan hanya sampai tahap develop saja. Media ini dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3* sebagai aplikasi utama dan *Canva* serta *Geogebra* sebagai aplikasi pendukung. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI B di SMA Negeri 1 Singaraja. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa karakteristik, yaitu belajar melalui cerita bertema misteri, interaktivitas yang tinggi akibat percabangan cerita, mendorong keterlibatan aktif dan eksploratif, adaptif dengan tingkat kemampuan siswa, multiplatform karena berupa halaman web. Hasil validitas materi diperoleh skor rata-rata 4,81 dengan kategori sangat valid, sedangkan kelayakan media memperoleh skor rata-rata 4,85 dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media menggunakan instrumen *UEQ* menunjukkan hasil aspek daya tarik memperoleh skor 2,56, kejelasan 2,33, efisiensi 2,13, ketepatan 2,17, stimulasi 2,42, dan kebaruan 2,42 semuanya masuk dalam kategori unggul. Efektivitas dianalisis dengan *N-Gain* dengan skor rata-rata sebesar 0,86 yang termasuk kategori tinggi. Hasilnya media pembelajaran interaktif berbasis *visual novel* yang dikembangkan dinilai valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Visual Novel, Articulate Storyline 3, Pemahaman Konsep

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

Oleh:

I Putu Andha Yana, NIM 2113011061

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRACT

This Study aims to develop an interactive learning media based on visual novel for the topic of central angles and inscribed angles, with the goal of improving students' conceptual understanding. The research employs a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which was implemented up to the develop stage only. The media was developed using Articulate Storyline 3 as the main application, with Canva and Geogebra as supporting tools. The research subjects were Grade XI B student at SMA Negeri 1 Singaraja. The developed learning media has several characteristics: learning through a mystery-themed story, high interactivity due to branching narrative, encouraging active and exploratory engagement, adaptability to students' proficiency levels, and multiplatform access through a web-based format. The content validity results showed an average score of 4.81 categorized as very valid, while the media feasibility gained an average score of 4.87 categorized as very feasible. The media's practicality was evaluated using the UEQ instrument, showing excellent scores across all aspects: attractiveness (2.56), clarity (2.33), efficiency (2.13), accuracy (2.17), stimulation (2.42), and novelty (2.42). Effectiveness was analyzed using the N-Gain, resulting in an average score of 0.86, which falls into the high category. Overall, interactive learning media based on visual novel is considered valid, practical, and effective.

Keywords: Interactive Learning Media; Visual Novel; Articulate Storyline 3; Conceptual Understanding