



Lampiran 1. Hasil Penilaian Validitas Media

ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VISUAL*
***NOVEL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA**
SISWA KELAS VII

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *visual novel* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII pada materi bangun datar segi empat dan segitiga.
2. Sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VII SMP.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

1: Sangat Kurang

2: Kurang

3: Cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

4. Mohon memberikan komentar dan saran secara umum pada akhir komponen instrumen yang telah disediakan.
5. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi mengenai media pembelajaran apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.

C. Identitas Validator

Nama : I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

NIP : 199010242020121005

D. Tabel Pernyataan

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain media pembelajaran mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					✓

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
B. Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran					✓
2	Tampilan antarmuka memiliki fungsi yang jelas dan mudah dipahami					✓
3	Fitur media pembelajaran berjalan dengan baik sesuai fungsinya					✓
C. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Desain kontrol yang dirancang membuat pengoperasian media pembelajaran lebih mudah, efisien, dan menarik.					✓
D. Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi model pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.				✓	
E. Memenuhi Standar (<i>Standars Compliance</i>)						
1	Taat pada spesifikasi standar internasional					✓

E. Komentar dan Saran

Tambahkan beberapa suara/dubbing untuk membuat siswa kembali fokus.

F. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *visual novel* ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

*) Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Singaraja, 19 Februari 2026

Validator Instrumen Penelitian



I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

NIP. 199010242020121005

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VISUAL*
NOVEL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VII**

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *visual novel* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII pada materi bangun datar segi empat dan segitiga.
2. Sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VII SMP.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

1: Sangat Kurang

2: Kurang

3: Cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

4. Mohon memberikan komentar dan saran secara umum pada akhir komponen instrumen yang telah disediakan.
5. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi mengenai media pembelajaran apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.

C. Identitas Validator

Nama : Putu Helga Patricia, S.Pd.

NIP :

D. Tabel Pernyataan

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain media pembelajaran mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					√

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
B. Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran					✓
2	Tampilan antarmuka memiliki fungsi yang jelas dan mudah dipahami					✓
3	Fitur yang tersedia dalam media pembelajaran berjalan dengan baik sesuai fungsinya					✓
C. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Desain kontrol yang dirancang membuat pengoperasian media pembelajaran lebih mudah, efisien, dan menarik.					✓
D. Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi model pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.					✓
E. Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)						
1	Taat pada spesifikasi standar internasional					✓

E. Komentar dan Saran

F. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *visual novel* ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

*) Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator Instrumen Penelitian



Putu Helga Patricia, S.Pd.

NIP.

REKAPITULASI PENILAIAN VALIDITAS MEDIA

Ahli Media 1: I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

Ahli Media 2: Putu Helga Patricia, S.Pd.

No	Kriteria Penilaian	Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Rata-Rata
A. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)				
1	Desain media pembelajaran mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran	5	5	5
B. Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)				
1	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran	5	5	5
2	Tampilan antarmuka memiliki fungsi yang jelas dan mudah dipahami	5	5	5
3	Fitur media pembelajaran berjalan dengan baik sesuai fungsinya	5	5	5
C. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)				
1	Desain kontrol yang dirancang membuat pengoperasian media pembelajaran lebih mudah, efisien, dan menarik.	5	5	5
D. Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)				
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi model pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.	4	5	4,5
E. Memenuhi Standar (<i>Standars Compliance</i>)				
1	Taat pada spesifikasi standar internasional	5	5	5
Total Skor		34	35	34,5
Rata-Rata Skor		4,85	5	4,93
Keterangan		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Diperoleh rata-rata skor validitas media sebesar 4,93 dengan kategori sangat valid.

Lampiran 2. Hasil Penilaian Validitas Materi

ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VISUAL*
***NOVEL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA**
SISWA KELAS VII

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *visual novel* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII pada materi bangun datar segi empat dan segitiga.
2. Sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VII SMP.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

1: Sangat Kurang

2: Kurang

3: Cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

4. Mohon memberikan komentar dan saran secara umum pada akhir komponen instrumen yang telah disediakan.
5. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi mengenai media pembelajaran apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.

C. Identitas Validator

Nama : I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

NIP : 199010242020121005

D. Tabel Pernyataan

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)					√
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					√
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced level of detail</i>)					√

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	Sesuai dengan tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)					✓
B. Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran (<i>Alignment among learning goals</i>)					✓
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)					✓
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assesments</i>)					✓
4	Sesuai dengan karakteristik siswa (<i>Learner characteristics</i>)					✓
C. Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
1	Konsep adaptasi atau umpan balik yang dapat dijalankan oleh model pembelajaran yang berbeda					✓
D. Motivasi (<i>Motivation</i>)						
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian siswa					✓

E. Komentar dan Saran

Sesuaikan hubungan antara penerima & pemberi pesan

F. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *visual novel* ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- ②. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

*) Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Singaraja, 19 Februari 2026

Validator Instrumen Penelitian



I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

NIP. 199010242020121005

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VISUAL
NOVEL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VII**

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *visual novel* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII pada materi bangun datar segi empat dan segitiga.
2. Sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VII SMP.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1: Sangat Kurang
 - 2: Kurang
 - 3: Cukup
 - 4: Baik
 - 5: Sangat Baik
4. Mohon memberikan komentar dan saran secara umum pada akhir komponen instrumen yang telah disediakan.
 5. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi mengenai media pembelajaran apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.

C. Identitas Validator

Nama : Putu Helga Patricia, S.Pd.

NIP :

D. Tabel Pernyataan

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)					√
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					√
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced level of detail</i>)					√

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
B. Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran					✓
2	Tampilan antarmuka memiliki fungsi yang jelas dan mudah dipahami					✓
3	Fitur yang tersedia dalam media pembelajaran berjalan dengan baik sesuai fungsinya					✓
C. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Desain kontrol yang dirancang membuat pengoperasian media pembelajaran lebih mudah, efisien, dan menarik.					✓
D. Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi model pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.					✓
E. Memenuhi Standar (<i>Standars Compliance</i>)						
1	Taat pada spesifikasi standar internasional					✓

E. Komentar dan Saran

F. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *visual novel* ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

*) Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Singaraja, 13 Februari 2026
Validator Instrumen Penelitian



Putu Helga Patricia, S.Pd.

NIP.

REKAPITULASI PENILAIAN VALIDITAS MATERI

Ahli Media 1: I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

Ahli Media 2: Putu Helga Patricia, S.Pd.

No	Kriteria Penilaian	Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Rata-Rata
A. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)				
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)	5	5	5
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	5	5	5
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced level of detail</i>)	5	5	5
4	Sesuai dengan tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)	5	5	5
B. Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)				
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran (<i>Alignment among learning goals</i>)	5	5	5
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)	5	5	5
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assesments</i>)	5	5	5
4	Sesuai dengan karakteristik siswa (<i>Learner characteristics</i>)	5	5	5
C. Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)				
1	Konsep adaptasi atau umpan balik yang dapat dijalankan oleh model pembelajaran yang berbeda	5	5	5
D. Motivasi (<i>Motivation</i>)				
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian siswa	5	5	5
Skor Total		50	50	50
Rata-Rata Skor		5	5	5
Keterangan		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Diperoleh rata-rata skor validitas materi sebesar 5 dengan kategori sangat valid.

Lampiran 3. Rakapitulasi Penilaian Angket Respon Guru

Guru: Putu Helga Patricia, S.Pd.

No	Indikator	Penilaian
A. Materi		
1	Kepraktisan isi media pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran jika diterapkan dalam kelas sebagai media pembelajaran	4
2	Kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari kejelasan topik pembelajaran apabila diterapkan dalam kelas	5
3	Kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari keruntutan materi	5
4	Kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari cakupan materi yang diterapkan di dalam kelas	3
5	Kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari kemampuan media memperluas wawasan dan pengetahuan siswa	5
6	Kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari kemudahan penggunaannya	5
7	Kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari matematika	5
B. Bahasa		
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa SMP	5
2	Kemudahan memahami alur nateri	5
3	Kesantunan penggunaan bahasa	5
4	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi	5
C. Format/Tampilan		
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran	4
2	Kemudahan membaca teks/tulisan	5
3	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi	5
Skor Total		66
Persentase Skor Total		94%
Keterangan		Sangat Praktis

Lampiran 4. Rekapitulasi Penilaian Angket Respon Siswa

Siswa	No. Angket													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
S1	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	58
S2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
S3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	4	56
S4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	51
S5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	53
S6	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	59
S7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
S8	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	62
S9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
S10	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	57
S11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
S12	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	50
S13	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	54
S14	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53
S15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
S16	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	57
S17	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
S18	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	52
S19	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	55
Skor Total													1053	
Persentase Skor Total													85%	
Keterangan													Sangat Praktis	

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Isi Angket Minat Belajar Matematika

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR
ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom relevan jika butir pernyataan relevan untuk digunakan dan tidak relevan jika butir pernyataan tidak relevan untuk digunakan.
2. Mohon memberikan komentar dan saran secara umum pada akhir komponen instrumen yang telah disediakan.

B. Identitas Validator

Nama : Dr. I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198806172014041001

C. Tabel Pernyataan

Indikator	Butir Angket	Penilaian		Komentar dan Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Ketertarikan dalam belajar	Saya merasa antusias ketika mengikuti pembelajaran matematika	✓		
Ketertarikan dalam belajar	Saya mengulang materi matematika yang diajarkan di rumah		✓	
Ketertarikan dalam belajar	Saya ingin tahu lebih dalam terkait materi matematika yang diajarkan	✓		
Ketertarikan dalam belajar	Saya mendengarkan guru saat pembelajaran matematika berlangsung	✓		
Perhatian dalam belajar	Saya berkonsentrasi saat pembelajaran matematika berlangsung	✓		
Perhatian dalam belajar	Saya tidak mengantuk selama pembelajaran matematika	✓		
Perhatian dalam belajar	Saya memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran matematika	✓		
Perhatian dalam belajar	Saya tidak melakukan aktivitas lain yang dapat mengganggu konsentrasi saat pembelajaran matematika berlangsung	✓		
Perasaan senang	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran matematika di kelas	✓		

Indikator	Butir Angket	Penilaian		Komentar dan Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Perasaan senang	Saya belajar matematika tanpa merasa terpaksa	✓		
Perasaan senang	Saya merasa puas ketika berhasil menyelesaikan soal matematika dengan benar	✓		
Perasaan senang	Saya merasa bersemangat saat mengikuti pembelajaran matematika	✓		
Keterlibatan dalam belajar	Saya bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum jelas	✓		
Keterlibatan dalam belajar	Saya berusaha aktif mengikuti pembelajaran matematika agar tidak tertinggal dari teman-teman	✓		
Keterlibatan dalam belajar	Saya bersedia menjawab pertanyaan yang diberikan guru saat pembelajaran matematika	✓		
Keterlibatan dalam belajar	Saya aktif terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran matematika berlangsung	✓		

Singaraja, 18 Januari 2026

Validator Instrumen Penelitian



Dr. I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198806172014041001

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR
ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom relevan jika butir pernyataan relevan untuk digunakan dan tidak relevan jika butir pernyataan tidak relevan untuk digunakan.
2. Mohon memberikan komentar dan saran secara umum pada akhir komponen instrumen yang telah disediakan.

B. Identitas Validator

Nama : Raphita Yanisari Silalahi, M.Sc.

NIP : 199301012022032020

C. Tabel Pernyataan

Indikator	Butir Angket	Penilaian		Komentar dan Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Ketertarikan dalam belajar	Saya merasa antusias ketika mengikuti pembelajaran matematika	✓		
Ketertarikan dalam belajar	Saya mengulang materi matematika yang diajarkan di rumah		✓	
Ketertarikan dalam belajar	Saya ingin tahu lebih dalam terkait materi matematika yang diajarkan	✓		
Ketertarikan dalam belajar	Saya mendengarkan guru saat pembelajaran matematika berlangsung	✓		
Perhatian dalam belajar	Saya berkonsentrasi saat pembelajaran matematika berlangsung	✓		
Perhatian dalam belajar	Saya tidak mengantuk selama pembelajaran matematika	✓		
Perhatian dalam belajar	Saya memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran matematika	✓		
Perhatian dalam belajar	Saya tidak melakukan aktivitas lain yang dapat mengganggu konsentrasi saat pembelajaran matematika berlangsung	✓		

Indikator	Butir Angket	Penilaian		Komentar dan Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
Perasaan senang	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran matematika di kelas	✓		
Perasaan senang	Saya belajar matematika tanpa merasa terpaksa	✓		
Perasaan senang	Saya merasa puas ketika berhasil menyelesaikan soal matematika dengan benar	✓		
Perasaan senang	Saya merasa bersemangat saat mengikuti pembelajaran matematika	✓		
Keterlibatan dalam belajar	Saya bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum jelas	✓		
Keterlibatan dalam belajar	Saya berusaha aktif mengikuti pembelajaran matematika agar tidak tertinggal dari teman-teman	✓		
Keterlibatan dalam belajar	Saya bersedia menjawab pertanyaan yang diberikan guru saat pembelajaran matematika	✓		
Keterlibatan dalam belajar	Saya aktif terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran matematika berlangsung	✓		

Singaraja, 18 Januari 2026

Validator Instrumen Penelitian



Raphita Yanisari Silalahi, M.Sc.

NIP. 199301012022032020

Lampiran 6. Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar Matematika

Siswa	Butir Pernyataan																Jumlah
	Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				
	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	
S1	2	2	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	53
S2	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	3	70
S3	4	3	4	5	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	68
S4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	75
S5	3	4	4	3	3	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	61
S6	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	64
S7	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	74
S8	2	2	2	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	50
S9	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	78
S10	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	2	2	2	2	42
S11	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	73
S12	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	4	3	46
S13	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	56
S14	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	71
S15	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	57

S16	4	3	4	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	4	3	53
S17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
S18	2	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	53
S19	3	3	2	2	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	49

Keterangan:

P = Nomor Butir



P11	Pearson Correlation	.782**	.778**	.668**	.727**	.653**	.517*	.658**	.514*	.500*	.409	1	.602**	.654**	.738**	.663**	.531*	.812**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.002	<.001	.002	.024	.002	.024	.029	.082		.006	.002	<.001	.002	.019	<.001
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
P12	Pearson Correlation	.606**	.420	.532*	.663**	.639**	.567*	.779**	.645**	.637**	.480*	.602**	1	.536*	.500*	.419	.389	.733**
	Sig. (2-tailed)	.006	.073	.019	.002	.003	.011	<.001	.003	.003	.037	.006		.018	.029	.074	.100	<.001
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
P13	Pearson Correlation	.720**	.741**	.606**	.693**	.568*	.643**	.781**	.666**	.738**	.437	.654**	.536*	1	.679**	.809**	.726**	.866**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.006	.001	.011	.003	<.001	.002	<.001	.062	.002	.018		.001	<.001	<.001	<.001
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
P14	Pearson Correlation	.790**	.783**	.806**	.665**	.683**	.688**	.610**	.637**	.584**	.508*	.738**	.500*	.679**	1	.685**	.741**	.871**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	.002	.001	.001	.006	.003	.009	.026	<.001	.029	.001		.001	<.001	<.001
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
P15	Pearson Correlation	.667**	.702**	.620**	.750**	.613**	.645**	.547*	.643**	.599**	.276	.663**	.419	.809**	.685**	1	.677**	.816**
	Sig. (2-tailed)	.002	<.001	.005	<.001	.005	.003	.015	.003	.007	.252	.002	.074	<.001	.001		.001	<.001
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
P16	Pearson Correlation	.444	.596**	.472*	.465*	.712**	.581**	.514*	.556*	.643**	.171	.531*	.389	.726**	.741**	.677**	1	.723**
	Sig. (2-tailed)	.057	.007	.042	.045	<.001	.009	.024	.013	.003	.483	.019	.100	<.001	<.001	.001		<.001
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
JUMLAH	Pearson Correlation	.860**	.829**	.811**	.843**	.786**	.769**	.819**	.797**	.795**	.616**	.812**	.733**	.866**	.871**	.816**	.723**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.005	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	16

Lampiran 8. Hasil Angket Minat Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Media

Siswa	Butir Pernyataan																Jumlah
	Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				
	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	
S1	3	3	3	4	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	55
S2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	2	3	2	1	3	3	3	37
S3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	41
S4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	55
S5	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	53
S6	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	51
S7	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	55
S8	4	3	4	4	3	1	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	49
S9	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	47
S10	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	39
S11	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	2	4	4	3	3	48
S12	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	46
S13	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	45
S14	4	2	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	48
S15	3	3	3	3	3	1	1	3	2	1	3	3	2	2	3	2	38

S16	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	38
S17	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	48
S18	2	3	2	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	2	2	40
S19	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	43



Lampiran 9. Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa Setelah menggunakan Media

Siswa	Butir Pernyataan																Jumlah
	Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				
	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	
S1	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	72
S2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	60
S3	4	4	5	5	5	3	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	70
S4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	72
S5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	72
S6	5	4	3	5	5	2	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	70
S7	4	4	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	72
S8	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	73
S9	5	5	3	5	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	5	65
S10	4	4	5	4	3	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	67
S11	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	73
S12	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	74
S13	4	4	5	4	5	3	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	65
S14	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	76
S15	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	60

S16	5	4	5	5	4	3	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	66
S17	5	3	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	62
S18	3	3	5	4	3	3	5	3	4	5	5	4	3	5	4	4	63
S19	3	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	3	5	5	5	71



Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas dan Uji t Berpasangan

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_test	.115	19	.200 [*]	.929	19	.169
post_test	.192	19	.062	.919	19	.107

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Paired Samples Test

Pair		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_test - post_test	-22.474	4.812	1.104	-24.793	-20.155	-20.359	18	<.001



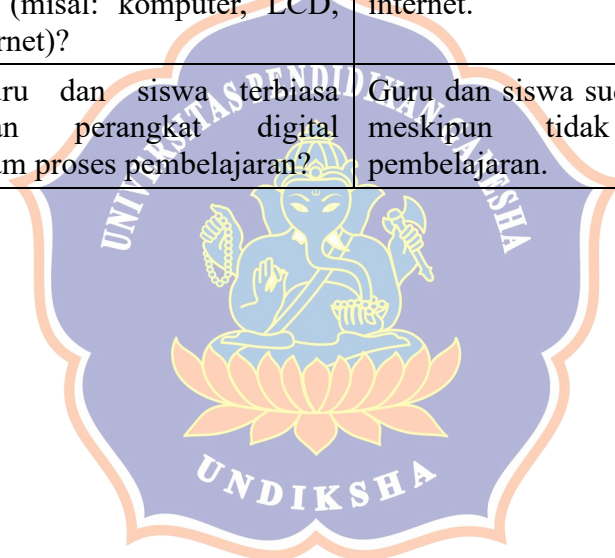
Lampiran 11. Rekapitulasi *N-Gain Score*

Siswa	Skor Tes		<i>N-Gain</i>
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	
S1	55	72	0.68
S2	37	60	0.53
S3	41	70	0.74
S4	55	72	0.68
S5	53	72	0.7
S6	51	70	0.66
S7	55	72	0.68
S8	49	73	0.77
S9	47	65	0.56
S10	39	67	0.68
S11	48	73	0.78
S12	46	74	0.82
S13	45	65	0.57
S14	48	76	0.88
S15	38	60	0.52
S16	38	66	0.67
S17	48	62	0.44
S18	40	63	0.58
S19	43	71	0.76
Rata-rata <i>N-Gain</i>			0.67
Keterangan			Sedang

Lampiran 12. Hasil Wawancara dengan Guru

Pertanyaan	Jawaban
Kurikulum apa yang saat ini digunakan dalam proses pembelajaran matematika?	Untuk saat ini kurikulum yang digunakan masih Kurikulum Merdeka.
Apa tujuan utama pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas VII?	Tujuan utamanya adalah agar siswa memahami jenis-jenis bangun datar serta mampu menghitung luas dan keliling. Selain itu perlu juga agar siswa mampu mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari.
Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini cukup mendukung tercapainya tujuan tersebut?	Media yang digunakan saat ini berupa ppt dan video pembelajaran. Sejauh ini masih bisa dibilang cukup namun masih kurang dari segi interaktifitasnya.
Kendala apa saja yang Bapak/Ibu alami dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tersebut?	Kendala yang dialami, seperti kesulitan memahami konsep abstrak, dan minat siswa belajar yang masih rendah.
Apakah menurut Bapak/Ibu penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan cerita dan visual bisa menjadi solusi yang efektif?	Mungkin saja, pendekatan cerita dan visual berpotensi menjadi hal baru dan unik yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.
Apakah materi bangun datar termasuk materi yang sering menimbulkan kesulitan pada siswa?	Ya, materi ini cukup sering menimbulkan kesulitan, terutama dalam memahami konsep dan perhitungan luas.
Apakah menurut Bapak/Ibu materi ini penting untuk dipahami dengan baik oleh siswa? Mengapa?	Materi ini penting karena menjadi dasar untuk mempelajari geometri pada tingkat selanjutnya.
Menurut Bapak/Ibu, apakah materi ini cocok dikembangkan dalam bentuk visual dan dijelaskan dalam bentuk cerita?	Ya, siswa akan lebih tertarik jika menerapkan hal tersebut.
Bagaimana gaya belajar yang dominan pada siswa kelas VII di sekolah ini (visual, auditori, kinestetik)?	Sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual, meskipun ada juga auditori dan kinestetik.
Apakah siswa cenderung cepat atau lambat dalam memahami materi?	Kemampuan siswa bervariasi, namun umumnya membutuhkan waktu lebih untuk memahami materi yang abstrak.

Pertanyaan	Jawaban
Apakah mereka mudah memahami materi tanpa bantuan visual atau cerita?	Sebagian siswa masih kesulitan memahami materi tanpa bantuan visual atau contoh konkret.
Bagaimana kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital, seperti <i>smartphone</i> atau komputer?	Siswa sudah cukup terbiasa menggunakan perangkat digital seperti <i>smartphone</i> .
Apakah siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis media pembelajaran digital atau interaktif?	Ya, siswa menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi terhadap pembelajaran berbasis digital termasuk juga media interaktif.
Apakah siswa diizinkan untuk membawa <i>smartphone</i> ke sekolah?	Ya, siswa diizinkan membawa <i>smartphone</i> ke sekolah.
Apa saja fasilitas pendukung pembelajaran digital yang tersedia di sekolah ini (misal: komputer, LCD, koneksi internet)?	Fasilitas yang tersedia antara lain komputer, LCD proyektor, koneksi internet.
Apakah guru dan siswa terbiasa menggunakan perangkat digital tersebut dalam proses pembelajaran?	Guru dan siswa sudah cukup terbiasa, meskipun tidak dalam setiap pembelajaran.



Lampiran 13. Hasil Wawancara dengan Siswa

Pertanyaan	Jawaban
Apakah kamu mudah memahami materi matematika yang diajarkan di kelas?	Kadang mudah dipahami, tetapi ada juga materi yang sulit.
Apa kesulitan yang sering kamu alami saat belajar matematika?	Kesulitannya biasanya memahami rumus dan cara menghitung.
Menurut kamu, apa yang bisa membuat belajar matematika menjadi lebih mudah dan menyenangkan?	Jika ada gambar, contoh, atau penjelasan yang menarik. Kadang ice breaking juga seru.
Apakah kamu merasa media pembelajaran yang digunakan saat ini membantu kamu memahami pelajaran lebih baik?	Kadang membantu, tetapi kadang belum terlalu menarik.
Apakah kamu ingat materi tentang bangun datar? Menurutmu, materi itu sulit atau mudah?	Saya agak lupa, tapi sepertinya menurut saya cukup sulit.
Bagian mana dari materi itu yang paling sulit untuk dipahami?	Menghitung luasnya, karna saya lupa rumusnya.
Apakah kamu akan lebih tertarik belajar jika materi itu disampaikan lewat cerita atau gambar?	Ya, saya lebih tertarik jika disampaikan dengan cerita atau gambar.
Kamu lebih suka belajar dengan cara apa: membaca buku, menonton video, bermain game, atau mendengar penjelasan guru?	Saya lebih suka belajar dengan menonton video atau bermain game.
Apakah kamu suka belajar dengan media yang ada ceritanya (seperti komik atau game)?	Ya, sepertinya akan lebih menarik dan tidak membosankan.
Saat belajar matematika, kamu lebih suka belajar sendiri atau bersama teman/guru?	Lebih suka dengan bantuan guru atau bersama teman.
Apakah kamu punya <i>smartphone</i> atau komputer di rumah untuk belajar?	Saya memiliki <i>smartphone</i> pribadi.
Apakah kamu bisa menggunakan <i>smartphone</i> atau komputer dengan lancar untuk membuka materi pelajaran?	Ya, saya bisa menggunakannya dengan lancar.
Di sekolah, apakah kamu pernah belajar menggunakan LCD, komputer, atau media digital lainnya?	Pernah menggunakan LCD atau media digital lainnya.

Pertanyaan	Jawaban
Kalau sekolah menyediakan media belajar baru, kamu tertarik mencoba?	Ya, saya sangat tertarik untuk mencoba.



Lampiran 14. Hasil Penilaian Validitas *Storyboard*

**LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR STORYBOARD
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL NOVEL**

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap setiap butir pernyataan dengan cara memberikan skor 1–4 pada kolom “Skor yang Diberikan”, sesuai dengan tingkat ketercapaian kriteria pada storyboard yang dinilai.
2. Mohon memberikan komentar dan saran secara umum pada akhir komponen instrumen yang telah disediakan.

B. Identitas Validator

Nama : Dr. Made Juniantari, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198706062015042001

C. Tabel Pernyataan

Kriteria	Kategori	Skor	Skor yang Diberikan	Komentar dan Saran
Tampilan	Semua tampilan layar yang diperlukan disertakan dalam storyboard.	4	4.	Sesuaikan karakter dengan konten media agar lebih menarik.
	Satu tampilan layar yang diperlukan tidak disertakan.	3		
	Dua tampilan layar yang diperlukan tidak disertakan.	2		
	Lebih dari dua tampilan layar yang diperlukan tidak disertakan.	1		
Navigasi	Semua navigasi ditunjukkan dan dijelaskan	4	4.	Sesuai navigasi sesuai standar.
	Satu navigasi tidak ditunjukkan atau deskripsinya tidak lengkap.	3		
	Lebih dari satu navigasi tidak ditunjukkan atau deskripsinya tidak lengkap.	2		
	Tidak ada navigasi yang ditunjukkan atau dijelaskan.	1		
Konten	Konten lengkap, faktual, menarik, dan mudah dipahami.	4	4.	Referensi ke seluruh terjemahan kedalaman materi
	Konten lengkap, tetapi sulit dibaca dan dipahami.	3		
	Konten lengkap tetapi tidak akurat.	2		
	Konten hilang atau tidak lengkap.	1		
Tata letak	Tata letak/desain konsisten dan jelas.	4	3.	

Kriteria	Kategori	Skor	Skor yang Diberikan	Komentar dan Saran
	Tata letak/desain konsisten, tetapi tidak jelas.	3		Perbaiki tata letak sesuai standar.
	Tata letak/desain tidak konsisten di satu area.	2		
	Tata letak/desain tidak konsisten di lebih dari satu area.	1		
Elemen media	Elemen media yang diperlukan (seperti gambar, animasi, dan lain-lain) disertakan dan dijelaskan.	4	3.	Tambahkan elemen - tujuan - sub evaluasi
	Semua elemen media yang diperlukan disertakan, tetapi tidak semua dijelaskan.	3		
	Beberapa elemen media yang diperlukan disertakan dan dijelaskan	2		
	Elemen media yang diperlukan (seperti gambar, audio, animasi, dll) tidak disertakan.	1		
Font, latar belakang, dan transisi	Semua informasi tentang font, latar belakang, dan transisi dijelaskan secara lengkap.	4	4.	Sudah sesuai.
	Satu dari persyaratan tidak lengkap.	3		
	Dua dari persyaratan tidak lengkap.	2		
	Informasi font, latar belakang, dan transisi tidak lengkap.	1		

Sumber: Diadaptasi dari Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing* (2nd ed.). LIBRARIES UNLIMITED.

Singaraja, 29 Januari 2026

Validator Storyboard



Dr. Made Juniantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198706062015042001

Lampiran 15. Surat Keterangan Melakukan Penelitian

SMP LAB UNDIKSHA
Jln. Jatayu No. 10 Singaraja

LEMBAR DISPOSISI

Indeks Berkas : 7058	Kode : E.7
No./Tgl : 6 Januari 2026	
A s a l : Undiksha / FMIPA / Matematika	
Isi Ringkas : Permohonan Ijin Penelitian Permohonan Ijin Uji Coba Instrumen Penelitian	
Diterima Tgl : 21 Januari 2026	
Tgl Penyelesaian :	
Isi Disposisi : Molekul dan bentuk difaasilitasi	Diteruskan kepada: 1. <i>[Signature]</i> 2. 3.
Sesudah digunakan harap segera dikembalikan Kepada :	Tgl dan Paraf Pemberi Disposisi : <i>[Signature]</i> 21/01/2026 I Putu Kusuma Wardana, S.H., S.Pd., M.Pd.

Singaraja, 6 Januari 2026

AGENDA SMP LAB UNDIKSHA SINGARAJA

NOMOR : 7058 / E.7
TANGGAL : 21 Januari 2026

Undiksha

Penyusunan skripsi, bersama ini dimohon bantuannya
1 data terkait penelitian kepada mahasiswa berikut.

a Pembelajaran Berbasis Visual Novel untuk
Kelas VII.

dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Jurusan Matematika,
[Signature]
Prof. Dr. I Putu Wisna Ariawan, M.Si.
NIP. 196805191993031001

CS Dipindai dengan CamScanner

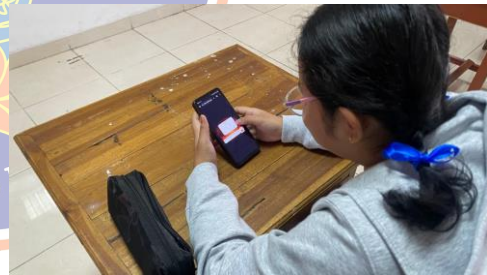
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan



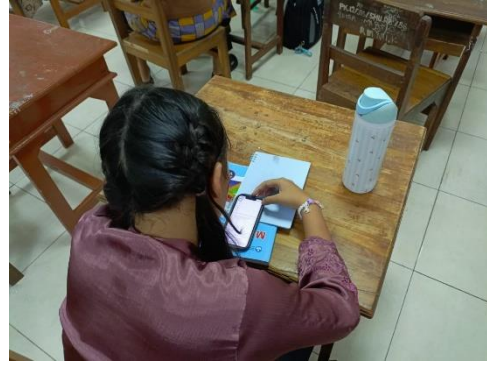
(Uji Validitas dan Reliabilitas Angket)



(Pemberian Angket Sebelum Penggunaan Media)



(Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Geoterra)



(Pemberian Angket Setelah Penggunaan Media)

