

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

SKRIPSI

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

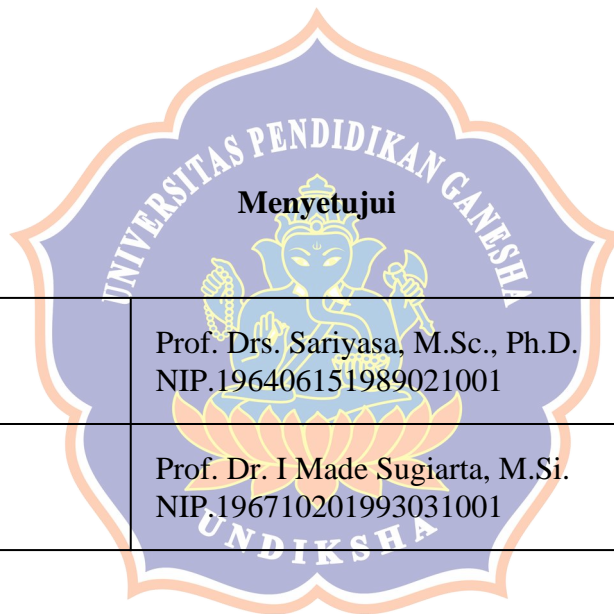
**OLEH
I GEDE OGI SURYA SATWIKA
NIM 2213011072**

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

2026

SKRIPSI

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



Pembimbing I	Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. NIP.196406151989021001
Pembimbing II	Prof. Dr. I Made Sugiarta, M.Si. NIP.196710201993031001

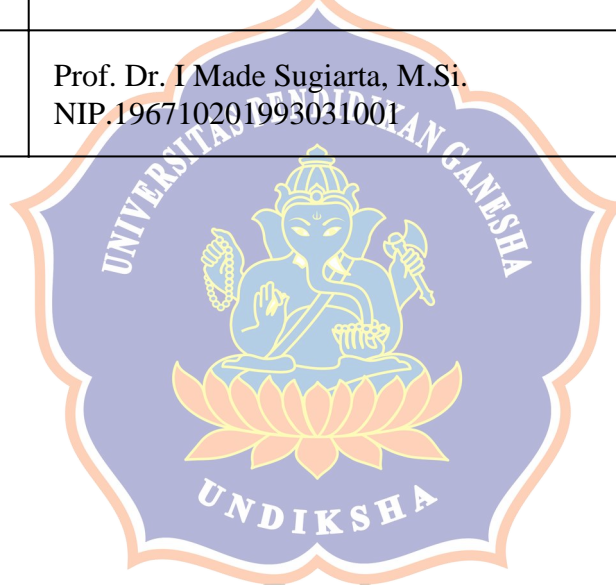


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh I Gede Ogi Surya Satwika ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 22 April 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. Gede Suweken, M.Sc. NIP.196111111987021001
Anggota	Dr. Made Juniantari, S.Pd., M.Pd. NIP.198706062015042001
Anggota	Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. NIP.196406151989021001
Anggota	Prof. Dr. I Made Sugiarta, M.Si. NIP.196710201993031001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

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

Menyetujui

Ketua Ujian	Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat.Sci. NIP.196901161994031001
Sekretaris Ujian	Dr. I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd. NIP.198806172014041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Visual Novel* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII"** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dengan masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja,

Yang membuat pernyataan,



I Gede Ogi Surya Satwika

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat beliau penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Visual Novel* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII**” 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 proposal penelitian ini, khususnya kepada:

1. Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta saran selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. I Made Sugiarta, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang turut memberikan bimbingan serta berbagai masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Gede Suweken, M.Sc. selaku dosen penguji I yang telah memberikan kritik dan saran guna penyempurnaan skripsi ini.
4. Dr. Made Juniantari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan banyak masukan berharga dalam perbaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Jurusan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama masa studi.
6. Bapak/Ibu guru di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
7. Keluarga tercinta yang senantiasa tanpa henti memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan yang tulus tanpa henti, baik secara moral maupun material,

sehingga penulis dapat melalui setiap proses perkuliahan hingga sampai pada penyusunan skripsi ini.

8. Keluarga Putu Sadnyana yang telah berkenan memberikan tempat tinggal selama penulis menjalani perkuliahan hingga sampai pada penyusunan skripsi ini.
9. Seseorang dengan NIM. 2213011095 yang selalu bersabar dalam mendorong penulis agar tetap konsisten mengerjakan skripsi ini, memberikan berbagai bantuan baik dalam keperluan skripsi maupun dukungan mental, serta menjadi pendamping selama menyelesaikan perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini dan seterusnya.
10. Rekan-rekan Bidang 5 Huru-Hara yang telah menghadirkan banyak pengalaman berkesan dan menyenangkan selama perkuliahan, menjadi tempat berbagi cerita hingga seringkali lupa waktu, serta saling mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam skripsi ini, serta mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Singaraja, Maret 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
1.8 Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2 <i>Visual Novel</i>	13
2.3 Media Pembelajaran berbasis <i>Visual Novel</i>	15
2.4 Scratch.....	17
2.5 Minat Belajar.....	18
2.6 Model Pengembangan.....	20
2.7 Penelitian yang Relevan.....	24
2.8 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Jenis Penelitian.....	31

3.2	Prosedur Penelitian.....	31
3.3	Tempat dan Subjek Penelitian.....	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data	38
3.5	Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.6	Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		62
4.1	Hasil Penelitian	62
4.2	Pembahasan.....	98
BAB V PENUTUP.....		108
5.1	Kesimpulan	108
5.2	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....		111
LAMPIRAN.....		116



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara untuk Guru	40
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara untuk Siswa	41
Tabel 3.3 Butir Instrumen Validitas <i>Storyboard</i>	43
Tabel 3.4 Butir Angket Penilaian Validitas Materi Berdasarkan LORI	44
Tabel 3.5 Butir Angket Penilaian Validitas Media Berdasarkan LORI.....	45
Tabel 3.6 Butir Angket Respon Guru	46
Tabel 3.7 Butir Angket Respon Siswa.....	47
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Matematika Siswa.....	49
Tabel 3.9 Butir Angket Minat Belajar Matematika Siswa	49
Tabel 3.10 Tabel Penilaian Validitas Isi	51
Tabel 3.11 Kriteria Validitas Isi Butir Angket.....	51
Tabel 3. 12 Kriteria Reliabilitas Soal Tes.....	53
Tabel 3. 13 Rekapitulasi Penilaian Validitas Isi Angket Minat Belajar Matematika Siswa	54
Tabel 3.14 Revisi Butir Pernyataan Angket Minat Belajar Matematika Siswa	54
Tabel 3.15 Kriteria Kevalidan <i>Storyboard</i>	56
Tabel 3.16 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	57
Tabel 3.17 Kriteria Kepraktisan	58
Tabel 3.18 Kategori Nilai <i>N-Gain Score</i>	61
Tabel 4.1 Domain, Capaian Pembelajaran, dan tujuan pembelajaran	63
Tabel 4.2 Struktur <i>Outline</i> Konten Media Pembelajaran Berbasis <i>Visual Novel</i> ..	66
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran berbasis <i>Visual Novel</i>	70
Tabel 4.4 Revisi Tampilan <i>Storyboard</i> berdasarkan Saran Ahli.....	77
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian Validitas Media.....	91
Tabel 4.8 Revisi Media berdasarkan Masukan dan Saran Ahli.....	92
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Validitas Materi	93
Tabel 4.10 Revisi Materi berdasarkan Masukan dari Ahli	93
Tabel 4.11 Hasil Analisis Efektifitas	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Model Pengembangan DDD-E.....	24
Gambar 2.2 Hubungan Unsur-Unsur Media Pembelajaran dengan Indikator Minat Belajar	28
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	33
Gambar 4.1 <i>Barcode</i> Produk Penelitian.....	62
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Visual Novel</i>	69
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama	80
Gambar 4.4 Tampilan Menu Tujuan	81
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Pilihan Dialog	81
Gambar 4.6 Tampilan Petunjuk Deskripsi Tombol	82
Gambar 4.7 Tampilan Petunjuk Tombol Informasi.....	82
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Prolog.....	83
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Pilihan Dialog	83
Gambar 4.10 Tampilan Materi Sifat-Sifat Bangun Datar	84
Gambar 4.11 Tampilan Materi Luas Daerah Bagian 1	84
Gambar 4.12 Tampilan Materi Luas Daerah Bagian 2.....	85
Gambar 4.13 Tampilan Materi Luas Daerah Bagian 3.....	85
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Kesimpulan	86
Gambar 4.15 Tampilan Menu Evaluasi.....	86
Gambar 4.16 Tampilan Penjelasan Permainan.....	87
Gambar 4.17 Tampilan Informasi Target	87
Gambar 4.18 Tampilan Permainan Menembak Target.....	88
Gambar 4.19 Tampilan Soal Pilihan Ganda	88
Gambar 4.20 Tampilan Jawaban Benar.....	89
Gambar 4.21 Tampilan Jawaban Salah	89
Gambar 4.22 Tampilan Hasil Evaluasi.....	90
Gambar 4.23 Tampilan Menu Keluar.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Hasil Penilaian Validitas Media.....	117
Lampiran 2. Hasil Penilaian Validitas Materi	122
Lampiran 3. Rakapitulasi Penilaian Angket Respon Guru	127
Lampiran 4. Rekapitulasi Penilaian Angket Respon Siswa	128
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Isi Angket Minat Belajar Matematika	129
Lampiran 6. Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar Matematika	133
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Empiris dan Reliabilitas Angket Minat Belajar Matematika.....	135
Lampiran 8. Hasil Angket Minat Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Media.....	137
Lampiran 9. Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa Setelah menggunakan Media.....	139
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas dan Uji t Berpasangan	141
Lampiran 11. Rekapitulasi <i>N-Gain Score</i>	142
Lampiran 12. Hasil Wawancara dengan Guru	143
Lampiran 13. Hasil Wawancara dengan Siswa	145
Lampiran 14. Hasil Penilaian Validitas <i>Storyboard</i>	147
Lampiran 15. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	149
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan	150