

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL NOVEL
MATA PELAJARAN MATEMATIKA BANGUN DATAR UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI SDN TANJUNG PAGAR 3
KELAS IV**

SKRIPSI



Disusun oleh:

FAUZI

NIM. 2110130310002

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL NOVEL
MATA PELAJARAN MATEMATIKA BANGUN DATAR UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI SDN TANJUNG PAGAR 3
KELAS IV**

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter sekaligus mengembangkan potensi peserta didik. Minat belajar matematika rendah dan ketersediaan media pembelajaran offline masih terbatas. Penelitian ini bertujuan (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi visual novel, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran visual novel serta, (3) meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika. jenis peneliti ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D yaitu Define, Design, Development, dan Dissemination yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. metode analisis data yaitu kuantitatif menggunakan skala liker untuk melihat kelayakan media pembelajaran visual novel dan uji N-gain untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran visual novel. Hasil penelitian didapatkan kelayakan dari aspek media dengan skor 98,32% dan aspek materi dengan skor 90,75%, Maka dapat dinyatakan media pembelajaran visual novel sangat layak digunakan. Selanjutnya hasil minat belajar peserta didik menghasilkan rata-rata N-Gain dengan nilai 0,34 yang termasuk kedalam kategori sedang. dan secara positif meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci:

Media pembelajaran, visual novel, matematika

**DEVELOPMENT OF VISUAL NOVEL LEARNING MEDIA FOR
THE SUBJECT OF FLAT BUILDING MATHEMATICS TO
INCREASE INTEREST IN LEARNING AT SDN TANJUNG PAGAR
3 GRADE IV**

ABSTRACT

Education has a strategic role in shaping character as well as developing the potential of students. Interest in learning mathematics is low and the availability of offline learning media is still limited. This research aims to (1) develop learning media based on visual novel educational games, (2) determine the feasibility of visual novel learning media and (3) increase students' interest in learning mathematics lessons. This type of researcher is research and development (R&D) using 4D development procedures, namely Define, Design, Development, and Dissemination which have been modified according to needs. The data analysis method is quantitative using a liker scale to see the feasibility of visual novel learning media and the N-gain test to determine students' learning interest in the use of visual novel learning media. The results of the study were obtained from the feasibility of the media aspect with a score of 98.32% and the material aspect with a score of 90.75%, so it can be stated that the visual novel learning media is very feasible to use. Furthermore, the results of the students' learning interest produced an average N-Gain with a value of 0.34 which is included in the medium category. and positively increase students' interest in learning.

Keywords:

Learning media, visual novel, mathematics

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL NOVEL MATA
PELAJARAN MATEMATIKA BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR DI SDN TANJUNG PAGAR 3 KELAS IV

Disusun oleh :

Fauzi

2110130310002

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
 Skripsi bagi yang bersangkutan

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
 NIP. 19801228 200501 2 003

Qomario, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19890326 202321 1 022

Mengetahui

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM

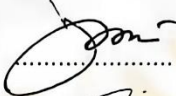

 Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
 NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL NOVEL MATA
PELAJARAN MATEMATIKA BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR DI SDN TANJUNG PAGAR 3 KELAS IV

Disusun oleh :
Fauzi
2110130310002

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 15 juni 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A		15 JUN 2026
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.		23 JUN 2026
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Qomario S.Pd., M.Pd.		23 JUN 2026

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM




Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzi

NIM : 2110130310002

Program Studi : Teknologi pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel Mata Pelajaran
Matematika Bangun Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar di SDN Tanjung Pagar 3 Kelas
IV

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin,.....2026

Yang Membuat Pernyataan



Fauzi

2110130310002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran Visual Novel Mata Pelajaran Matematika Bangun Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di SDN Tanjung Pagar 3 Kelas IV”. Penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi mata kuliah di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung mangkurat. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan serta wawasan bagi pembacanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, dukungan, dan do’a dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam kelancaran penyusunan penelitian skripsi, kepada:

1. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd, MA, selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan saran dan mengarahkan penyusunan skripsi hingga selesai
2. Qomario M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan saran dan mengarahkan penyusunan skripsi hingga selesai
3. Agus Hadi Utama M.Pd, selaku validator I ahli media yang telah meluangkan waktu nya dalam membantu menvalidasi media yang telah dikembangkan
4. Moh. Iqbal Assyauqi M.Pd, selaku validator II ahli media yang telah meluangkan waktu nya dalam membantu menvalidasi media yang telah dikembangkan

5. Dr. Elli Kusumawati, M.Pd, selaku validator I ahli materi yang juga telah meluangkan waktunya dalam membantu memvalidasi materi yang telah dikembangkan
6. Muhammad Nasri S.Pd, selaku Pendidik mata pelajaran matematika SDN Tanjung Pagar 3 sekaligus validator II ahli materi juga telah meluangkan waktunya dalam membantu memvalidasi materi dan membantu dalam kelancaran penelitian saya
7. Seluruh guru dan siswa di SDN Tanjung Pagar 3 yang telah mendoakan dan membantu juga mensupport saya secara langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan skripsi ini
8. Orang tua, keluarga, serta seluruh teman dekat yang telah memberikan do'a serta dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini
9. Rekan rekan mahasiswa khususnya program studi teknologi Pendidikan yang telah membantu mensupport serta mendoakan dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung yang tidak disebutkan dalam lembar ini, yang telah ikut serta dalam membantu peneliti menyelesaikan tugas skripsi ini

Penulis telah berusaha Menyusun skripsi ini dengan sebaik baik nya namun terlepas dari semua itu, penulis tahu bahwa masih banyak kekurangan karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangatlah berartibagi penulis. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan secara baik bagi kita semua

Banjarmasin, juni 2026

Penulis

Fauzi

NIM 2110130310002

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kawasan Teknologi Pendidikan	8
B. Media Pembelajaran	11
C. Visual Novel.....	12
D. Minat Belajar.....	13
E. Mata Pelajaran Matematika	15
F. Penelitian yang Relevan.....	16
G. Kerangka Berpikir	19
BAB III	26
METODOLOGI PENELITIAN	26

A. Jenis Penelitian.....	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Subjek dan Objek Penelitian	32
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Instrumen Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisi Data	38
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Kajian Produk Akhir.....	58
C. Pembahasan.....	61
BAB IV	67
PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 kisi kisi instrumen ahli materi.....	34
Tabel 3. 2 kisi kisi instrumen ahli media	35
Tabel 3. 3 kisi kisi angket minat belajar	36
Tabel 3. 4 penentuan skala likert.....	37
Tabel 3. 5 kriteria kelayakan	39
Tabel 3. 6 interpretasi nilai gain	41
Tabel 4. 1 penilaian akhir media	48
Tabel 4. 2 saran dan masukan ahli media	49
Tabel 4. 3 penilaian akhir materi.....	50
Tabel 4. 4 saran dan masukan ahli materi	51
Tabel 4. 8 rincian revisi	51
Tabel 5. 1 hasil awal minat belajar.....	53
Tabel 5. 2 hasil akhir minat belajar	54
Tabel 5. 3 hasil N- Gain.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kawasan Teknologi Pendidikan	8
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3. 1 Tahapan Model 4D	27
Gambar 4. 1 Garis Besar Isi Media	45
Gambar 4. 2 Storyboard.....	47
Gambar 4. 3 Flowchart.....	47
Gambar 4. 4 Penilaian Akhir Media	49
Gambar 4. 5 Penilaian Akhir Materi	50
Gambar 5. 1 Penilaian Minat Belajar	55
Gambar 5. 2 Hasil Uji Normalitas	56
Gambar 5. 3 Hasil Uji Homogenitas	57
Gambar 5.4 Tampilan Main Menu.....	58
Gambar 5.5 Tampilan Main Cerita	58
Gambar 5.6 Tampilan Dialog	58
Gambar 5.7 Tampilan Materi	59
Gambar 5.8 Tampilan Pertanyaan.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi	73
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	74
Lampiran 3 Surat Izin Validasi Instrumen	75
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Instrumen	76
Lampiran 5 hasil Validasi Instrumen.....	77
Lampiran 6 Surat Izin Validasi Media 1	81
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Media 1.....	82
Lampiran 8 Hasil Validasi Media 1	83
Lampiran 9 Surat Izin Validasi Media 2	87
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Media 2.....	88
Lampiran 11 Hasil Validasi Media 2	89
Lampiran 12 Surat Izin Validasi Materi 1	93
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Materi 1	94
Lampiran 14 Hasil Validasi Materi 1.....	95
Lampiran 15 Surat Izin Validasi Materi 2	98
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Materi 2	99
Lampiran 17 Hasil Validasi Materi 2.....	100
Lampiran 18 Modul Ajar	104
Lampiran 19 Angket Minat Belajar.....	108
Lampiran 20 Garis Besar Isi Media	112
Lampiran 21 Storyboard.....	113
Lampiran 22 Flowchart	114
Lampiran 23 Hasil Pengembangan media	115
Lampiran 24 Dokumentasi.....	118