

PENGEMBANGAN VISUAL NOVEL BERBASIS MICROSOFT POWER

POINT MATERI STATISTIKA KELAS 8

SKRIPSI



OLEH:

MUHAMMAD SYADDAM INTAN

932301818

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2022

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN VISUAL NOVEL BERBASIS MICROSOFT POWER
POINT MATERI STATISTIKA KELAS 8**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh:

MUHAMMAD SYADDAM INTAN

932301818

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

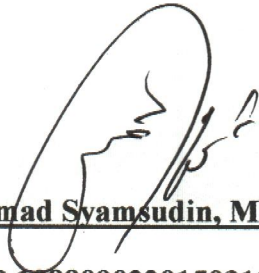
2022

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Muhammad Syaddam Intan ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 30 Juni 2022

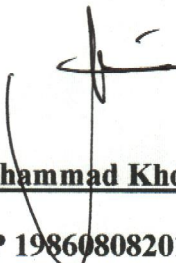
Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M. Kom.
NIP 198809022015031004

Kediri, 30 Juni 2022

Pembimbing II



Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd.
NIP 198608082019031006

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN VISUAL NOVEL BERBASIS MICROSOFT POWER
POINT MATERI STATISTIKA KELAS 8**

Oleh:

MUHAMMAD SYADDAM INTAN

932301818

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 11 Juli 2022

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Ninik Zuroidah, M.Si.


NIP. 198008022005012005


(.....)

2. Penguji I

Ahmad Syamsudin, M.Kom.

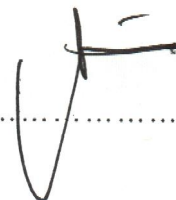
NIP 198809022015031004


(.....)

3. Penguji II

Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd.

NIP 198608082019031006


(.....)



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.

NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

Veni, vidi, vici

“Saya datang, saya melihat, saya telah menang.” ~Julius Caesar

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Syaddam Intan
NIM : 932301818
Program Studi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik Sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 11 Juli 2022

Penulis

Muhammad Syaddam Intan
NIM. 932301818

HALAMAN ABSTRAK

ABSTRAK

MUHAMMAD SYADDAM INTAN, Dosen Pembimbing Ahmad Syamsudin, M.Kom., dan Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd., Pengembangan Visual Novel Berbasis Microsoft Power Point Materi Statistika Kelas 8, Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2022.

Kata Kunci : 4D, *Visual Novel*, *Microsoft Power Point*

Hal yang melatarbelakangi penulisan skripsi ini adalah adanya ketidaksesuaian dimana fasilitas yang tersedia di madrasah tempat penulis mengajar cukup memadai, namun dengan penggunaan media yang masih minim, terutama dalam pembelajaran matematika. Untuk itu, diperlukanlah adanya perangkat lunak yang mampu memaksimalkan potensi dari fasilitas yang tersedia di madrasah guna menyongsong pendidikan yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *visual novel* berbasis *microsoft power point* materi statistika kelas 8 yang bernilai valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *research and development* atau penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada langkah-langkah 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket penilaian oleh praktisi, dan angket respon siswa. Berdasar pada hasil penelitian, dapat diketahui bahwa media *visual novel* yang dikembangkan mendapat rerata persentase validasi ahli media sebesar 97% dengan kriteria sangat layak, dan persentase 78% untuk validasi ahli materi dengan kriteria cukup layak. Sedangkan untuk nilai praktisi, didapatkan rerata skor sebesar 89% dengan kategori sangat praktis, juga skor 82% dengan kategori sangat baik untuk respon siswa. Dari hasil analisis di atas, maka media *visual novel* berbasis *microsoft power point* materi statistika kelas 8 yang telah dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis haturkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini membahas pengembangan *visual novel berbasis power point* pada materi statistika kelas 8.

Penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada berbagai pihak terkait dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M. Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah.
3. Ibu Ninik Zuroidah, M. Si., selaku penguji utama.
4. Ibu Dewi Hamidah, S. Si., M. Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika
5. Bapak Ahmad Syamsudin, M. Kom., dan Bapak Muhammad Khoiril Akhyar, M. Pd., selaku dosen pembimbing I dan II.
6. Ibu Eka Sulistyawati, M.Pd., selaku dosen wali yang dengan sabar mendengarkan keluh resah hati saya.
7. Ibu, ayah, bapak, serta adik saya yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini
8. Wahyu dan Rinto, selaku tokoh dalam media *visual novel* yang telah dikembangkan.

9. Seluruh siswa dan siswi MTs Diponegoro atas partisipasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Roin, Sholeh, Mukhit, Dion, Joko, Jannah, Zenik, Eka, dan Afifah selaku teman-teman dari $6 + 4 = 10$ yang senantiasa saling menguatkan dalam suka dan duka.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak terkait mendapat pahala dari Allah SWT dan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan bagi pembaca umumnya.

Kediri, 11 Juli 2022

Muhammad Syaddam Intan
NIM. 932301818

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Penelitian Terdahulu	9
G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media Pembelajaran.....	11
B. Visual Novel.....	13
C. Power Point	15
D. Statistika	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
A. Model Penelitian dan Pengembangan	23
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	23

C. Uji Coba Produk.....	32
D. Subjek Coba	33
E. Jenis Data	34
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	38
 BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	41
A. Penyajian Data Uji Coba.....	41
B. Analisis Data	61
C. Revisi Produk.....	65
 BAB V PENUTUP.....	67
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	67
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	67
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
Tabel 2.1 Data Jumlah Siswa	18
Tabel 2.2 Data Jumlah Siswa Dalam Piktogram.....	18
Tabel 3.1 Daftar Tokoh.....	27
Tabel 3.2 Storyboard Media.....	29
Tabel 3.3 Level Media	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	36
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi	37
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	37
Tabel 3.8 Skala Penilaian untuk Validator.....	38
Tabel 3.9 Kategori Kevalidan Media	39
Tabel 3.10 Kategori Kepraktisan Media	39
Tabel 3.11 Kategori Keefektifan Media.....	40
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Guru.....	42
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Siswa	43
Tabel 4.3 Soal dan Kunci Jawaban	44
Tabel 4.4 Nama Validator	56
Tabel 4.5 Saran atau Masukan Validator	58
Tabel 4.6 Saran atau Masukan dari Praktisi.....	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	60
Tabel 4.9 Revisi Media Pembelajaran	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Batang.....	19
Gambar 2.2 Diagram Garis	19
Gambar 2.3 Diagram Lingkaran Persen.....	20
Gambar 2.4 Diagram Lingkaran Derajat.....	20
Gambar 3.1 Flowchart Media	28
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Pembuka	50
Gambar 4.2 Tampilan Narasi Awal Cerita.....	50
Gambar 4.3 Tampilan Dialog.....	51
Gambar 4.4 Tampilan Materi.....	51
Gambar 4.5 Tampilan Soal Cerita.....	52
Gambar 4.6 Tampilan Nomor Benar.....	52
Gambar 4.7 Tampilan Nomor Salah	53
Gambar 4.8 Tampilan 1 Soal Salah.....	53
Gambar 4.9 Tampilan 3 Gambar Terbuka	54
Gambar 4.10 Tampilan Menu Tes Ulang.....	54
Gambar 4.11 Tampilan Seluruh Gambar Terbuka.....	55
Gambar 4.12 Tampilan Menu Lanjut.....	55
Gambar 4.13 Tampilan Narasi Akhir Cerita	55
Gambar 4.14 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	56
Gambar 4.15 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Gambar 4.16 Grafik Hasil Penilaian Praktisi.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 2. Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3. Hasil Angket Praktisi Lapangan
- Lampiran 4. Data Nama Siswa Uji Coba
- Lampiran 5. Hasil Uji Coba
- Lampiran 6. Dokumentasi
- Lampiran 7. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 9. Riwayat Hidup Peneliti