

Pengembangan *Game* Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE

Geofany Galindra*, Fahrobby Adnan**, Januar Adi Putra***

* Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

** Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

*** Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

*geofanygalindra@gmail.com, **fahrobby@unej.ac.id, ***januaradi.putra@unej.ac.id

ABSTRACT

The methods and media that are used in the teaching and learning process are crucial to its success. With the use of suitable learning resources, teachers and students can overcome barriers to learning, enabling students to quickly access and comprehend course material. The survey was conducted in SD Negeri 1 Rogojampi, and the findings revealed that teachers only verbally communicated knowledge to the students while they were learning. With the use of an Android-based Visual Novel Game and the ADDIE method, the researcher hoped to innovate in the development of English learning media. Sixth-grade elementary school students who were randomly selected as respondents during the implementation stage were divided into groups that used learning media and groups that did not. According to the expert validation results, learning media are practicable to use and test on respondents. There were no problems in the learning media during the small group test, allowing it to be continued to the implementation stage or the big group test on research respondents. The respondents are put into two groups for comparison purposes: the group that received learning media and the group that did not. The average comparison value between the groups using learning media and the groups not using learning media differs by 2.9, showing that visual novel learning media is both useful and effective as a learning medium.

Keyword: *Learning Media, Game, Visual novel, ADDIE*

1. Pendahuluan

Metode pembelajaran serta media yang digunakan menjadi kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyawan, et al., [1] saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dan berbicara sendiri dengan temannya. Hambatan lain dari siswa yaitu siswa merasa bosan saat pembelajaran dan merasa bahwa pelajarannya sulit. Selain dari siswa, guru juga memiliki hambatan seperti, kurang mampunya menggunakan fasilitas penunjang berbasis IT serta cenderung fokus pada mata pelajaran lain [2] Ketidakefektifan suatu pembelajaran dapat diketahui pada proses evaluasi. Seperti yang dijelaskan oleh Kurniasari et al. [3] bahwa setelah proses evaluasi didapat bahwa efektivitas hanya sebesar 48% pada peserta didik SD kelas enam karena tugas yang diberikan terlalu banyak dan memberatkan. Selain itu terdapat faktor lain seperti perbedaan persepsi antara guru dan murid. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan dukungan suatu media pembelajaran yang tepat dengan mengombinasikan antara audio dan visual, sehingga peserta didik usia sekolah dasar dapat memahami dan mengakses pembelajaran dengan mudah dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Adanya permasalahan pada studi pendahuluan maka survei dilakukan secara langsung ke salah satu sekolah dasar yang terdekat. Survei dilakukan pada bulan Juni 2021 di SD Negeri 1 Rogojampi, Banyuwangi, Jawa Timur untuk mengetahui apakah permasalahan yang terjadi juga terjadi di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil survei secara langsung, terdapat permasalahan peserta didik kelas enam SD dalam menerima pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Inggris. Guru hanya membuat soal Latihan berdasarkan materi yang diambil dari internet untuk dikerjakan siswa dan kemudian diserahkan kepada guru. Selain itu media pembelajaran yang digunakan tidak efektif dan siswa kurang tertarik. Untuk itu penulis ingin memberikan inovasi pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Game* Visual Novel berbasis Android.

Visual novel adalah permainan interaksi yang di dalamnya terdapat karakter fiksi dengan alur cerita yang dapat dipilih sehingga akan memengaruhi kelanjutan cerita. Pengguna dapat membaca teks berupa kalimat sederhana berupa dialog pada layar bagian bawah dan memberikan respon jawaban berupa pernyataan untuk karakter. Android dipilih untuk menunjang proses pembelajaran, selain itu *smartphone* merupakan media komunikasi yang mudah digunakan dan bisa dibawa ke mana-mana dan digunakan pada semua tingkatan usia. Dalam mengembangkan *game* visual novel penulis menggunakan model pembelajaran paramorf yang

merupakan model simbolik menggunakan deskripsi verbal dengan model prosedural. Model prosedural pada rancangan sistem yang digunakan adalah ADDIE. ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada analisa mengenai interaksi antar komponen [4]. Metode ADDIE dipilih karena merupakan metode yang menekankan pada analisa mengenai bagaimana setiap komponen saling berkaitan serta terstruktur secara sistematis.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis tertarik untuk mengembangkan *game* visual novel berbasis android menggunakan metode ADDIE yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris, khususnya peserta didik kelas enam SD serta menilai efektivitas penggunaan *game* visual novel pada proses pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan di Rogojampi, Banyuwangi sejak November 2020 hingga Desember 2021. Objek pada penelitian ini merupakan sebuah media pembelajaran yang berupa *game* visual novel. Sedangkan subjek untuk penelitian ini merupakan peserta didik kelas enam SD di Rogojampi, Banyuwangi pada tahun pelajaran 2021/2022 Media yang digunakan sebagai dasar pembahasan adalah *game* visual novel. Metode sampling pada subjek penelitian ini menggunakan metode *random sampling*. Instrument pada penelitian ini menggunakan android, lembar validasi ahli (materi dan media), lembar observasi, serta soal penilaian saat uji lapangan. Tahapan dalam penelitian sesuai dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

a. Analisis

Tahapan analisis dimulai dengan riset permasalahan berdasarkan literatur dan melakukan survei secara langsung untuk mengonfirmasi sasaran. Survei dilakukan di SDN 1 Rogojampi, Banyuwangi yang dilakukan pada bulan Juni 2021. Proses konfirmasi dilakukan dengan salah satu tenaga pendidik terkait proses pembelajaran dan peneliti tertarik pada proses pengajaran materi muatan lokal termasuk mata pelajaran bahasa Inggris. Sementara itu berdasarkan hasil wawancara, guru hanya menjelaskan materi secara pasif dan tidak interaktif. Respon peserta didik dalam pembelajaran dapat menjadi indikator pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan.

Adanya permasalahan yang terjadi, dibutuhkan solusi yang dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang dijelaskan. Analisis kebutuhan sasaran dilakukan dengan pengisian kuesioner terbuka yang berisi pertanyaan yang menarik minat belajar seperti kesukaan dan hobi. Berdasarkan hasil dari kuesioner tersebut 78% siswa tertarik dalam bermain *game*. Oleh karena itu, muncul ide dalam menemukan solusi permasalahan yang dengan membuat sebuah *game*. Kemudian melakukan analisis terkait sumber daya (*software dan hardware*).

b. Desain

Tahap desain dimulai dengan inventarisasi kebutuhan seperti laptop sebagai alat pengembangan media, materi dalam media pembelajaran, membuat kerangka cerita, alur cerita, *story board, software, assets* (gambar karakter, *background, sound*, objek), alat dokumentasi, alat uji media pembelajaran, dan soal penilaian untuk membandingkan dua kelompok responden, serta sarana dan prasarana pendukung seperti ruang kelas untuk pengujian media pembelajaran.

Arah rancangan media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi yang ditetapkan pemerintah dengan mengacu pada buku bahasa Inggris "Grow with English 6" oleh Mukarto, et al., [5] yang meliputi materi ekspresi dan kegiatan saat liburan, sifat benda yang ada di rumah, ciri-ciri hewan, satuan harga dan buah, mengenal peralatan memasak, kemasan makanan dan pengelolaan sampah, serta teknologi di sekitar.

Dalam menentukan kriteria ahli diklasifikasikan menjadi ahli materi dan ahli materi dengan kualifikasi yang telah ditetapkan. Penilaian oleh ahli dilakukan dengan menggunakan angket validasi ahli. Angket validasi ahli materi meliputi aspek relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan kesesuaian sajian dengan tuntunan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Sedangkan angket validasi media meliputi aspek tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media.

c. Pengembangan

Pada tahapan pengembangan dimulai dengan mengembangkan materi menjadi alur cerita dan menyusun desain sistem dalam *game* mulai dari *start* hingga *game* berakhir. Setelah menjadi alur cerita, alur kemudian dikembangkan menjadi storyboard. Mengembangkan story board menjadi *game* visual novel dengan menggunakan *Godot game engine*. Dalam proses pengembangan story board menjadi *game* visual novel disusun pula uji validitas ahli sesuai dengan aspek yang ditetapkan pada tahap desain. Skala penilaian dalam uji validitas ahli mulai 1-5. Serta disusun pula soal penilaian yang akan diujikan pada implementasi.

Setelah *game* visual novel dikembangkan menjadi *file* APK maka dilakukan uji validitas ahli untuk menentukan kelayakan baik secara sistem maupun dari segi materi. Jika sudah mendapat predikat layak maka Langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan uji kelompok kecil untuk mengetahui adanya *error* saat proses

instalasi ataupun proses saat *game* berjalan. Jika ditemukan *error* maka dilakukan revisi atau perbaikan terhadap *game* edukasi. Namun, apabila proses berjalan dengan baik maka media tersebut layak untuk melanjutkan ke tahap implementasi atau penerapan produk pada sasaran.

d. Implementasi

Implementasi dilakukan pada responden yang sebenarnya. Responden berjumlah 30 responden yang merupakan siswa kelas 6 SD Negeri 1 Rogojampi, Banyuwangi. Tahap uji coba dimulai dengan membagi responden menjadi dua kelompok yang dipilih secara acak. Pada kelompok menggunakan media pembelajaran dinilai dengan pengenalan media, *install file* APK, kemudian melakukan uji coba media pembelajaran setelah itu dilakukan uji dengan soal penilaian. Sedangkan kelompok tanpa media pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran seperti biasanya atau dijelaskan oleh guru, setelah selesai dilakukan uji dengan soal penilaian. Dimana pelaksanaannya pada dua kelompok tersebut dilakukan pada waktu yang sama sebagai pembandingan untuk menentukan efektivitas produk.

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan akhir dalam metode perancangan media pembelajaran mengenai kualitas produk. Pada tahap ini pula dilakukan analisis data berdasarkan hasil angket validitas dari ahli dan hasil dari soal penilaian dua kelompok berbeda (satu dengan media pembelajaran dan satu tanpa media pembelajaran) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Analisis data menggunakan perbandingan antara hasil kelompok dengan menggunakan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran yang mana nilai selisih menjadi tolak ukur kelayakan dari media pembelajaran. Selain itu juga dari berdasarkan hasil angket validasi tentang media pembelajaran yang telah di rancang dengan kriteria yang dijelaskan pada tabel 1. sesuai dengan interval tingkat validitas menurut Guilford (1986) dalam Azizah, et al., [6] :

Tabel 1. Tabel tingkat validitas penilaian ahli materi dan ahli media

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % – 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0 % – 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
41,0 % – 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
21,0 % – 40,9 %	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Sumber: Guilford (1986) dalam Azizah, et al.

Rumus kalkulasi dalam menentukan kriteria dengan membagi skor hasil dengan skor total dikali 100%. Untuk ahli materi skor maksimal atau skor total adalah 100 (dengan 20 soal) dan untuk ahli media dengan skor maksimal 70 (dengan 14 soal). Selain itu dibahas pula mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang nantinya dapat menjadi saran atau perbaikan pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang.

3. Hasil dan Analisis

Hasil dan pembahasan yang dijelaskan di bawah ini sesuai dengan implementasi metode ADDIE yang digunakan dalam penelitian.

3.1. Desain

Berdasarkan kriteria ahli yang telah ditetapkan maka peneliti memilih Nurkholimah, S.Pd. pengajar bahas Inggris di SDN 1 Rogojampi sebagai ahli materi dan Iqbal Al-mahdi karyawan Shinta VR sebagai ahli media.

3.2. Pengembangan

3.2.1 Membuat Assets

a. Karakter *game*



Gambar 1. Karakter Utama Laki-Laki [14]



Gambar 2. Karakter Utama Perempuan [12]



Gambar 3. Karakter Ayah [14]



Gambar 4. Karakter Ibu [13]

Pada game ini terdapat karakter utama laki laki pada gambar 1, dan karakter utama perempuan pada gambar 2, selain itu ada juga karakter ayah pada gambar 3 dan karakter ibu pada gambar 4. Selain empat karakter yang sering muncul terdapat juga karakter pendukung lainnya seperti teman sekolah dan juga anggota keluarga karakter utama lainnya.

b. Background



Gambar 5. Dapur [17]



Gambar 6. Jalan Raya [18]



Gambar 7. Kebun Binatang [19]

Tiga diantara latar dalam game yaitu dapur pada gambar 5, jalan raya pada gambar 6, kebun binatang pada gambar 7. Selain itu, terdapat latar lain seperti, rumah, sekolah, supermarket, tempat parkir, dan juga kamar tidur.

c. Objek *game*

Objek gambar dalam game visual novel ini merupakan objek yang digunakan dalam dialog dan mini games sebagai pendukung agar siswa memahami materi. Objek gambar sendiri terdiri dari materi hewan yang terlihat pada gambar 8 dan gambar 9, materi teknologi pada gambar 10 dan gambar 11, materi peralatan dapur pada gambar 12 dan gambar 13, materi buah dan sayur pada gambar 14 dan gambar 15, serta materi pemilahan sampah yang terlihat pada gambar 16 hingga gambar 19. Objek pada gambar dibawah ini merupakan sebagian dari keseluruhan materi yang diterapkan dalam game visual novel.



Gambar 8. Jerapah [15]



Gambar 9. Cheetah [16]



Gambar 10. PS5 [21]



Gambar 11. Virtual Reality [24]



Gambar 12. Garpu [25]



Gambar 13. Sendok [25]



Gambar 14. Alpukat [22]



Gambar 15. Wortel [22]



Gambar 16. Sampah hijau [26]



Gambar 17. Sampah merah [26]

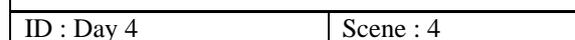
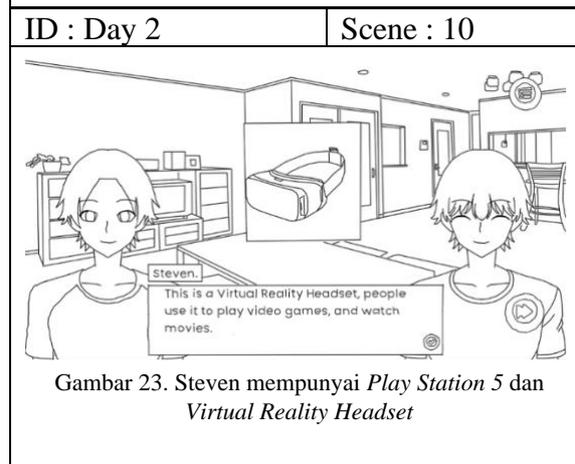
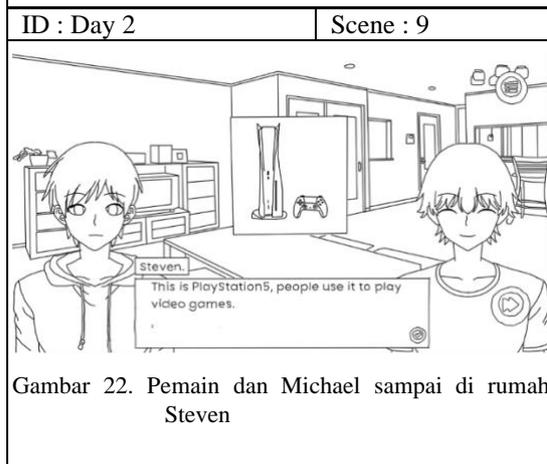
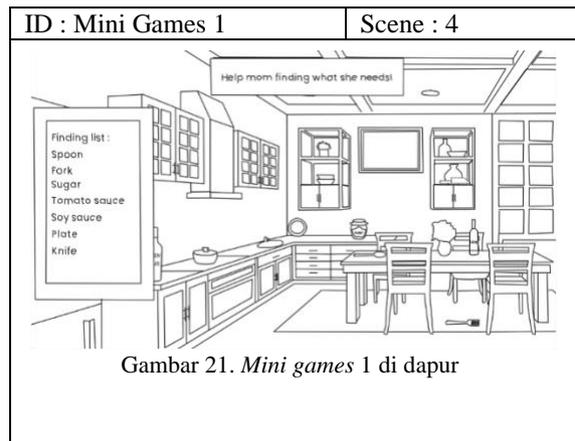
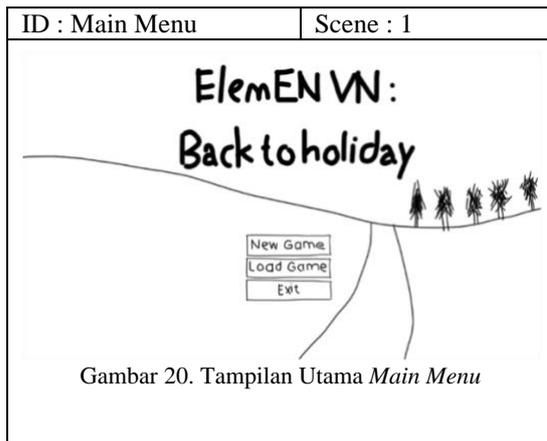


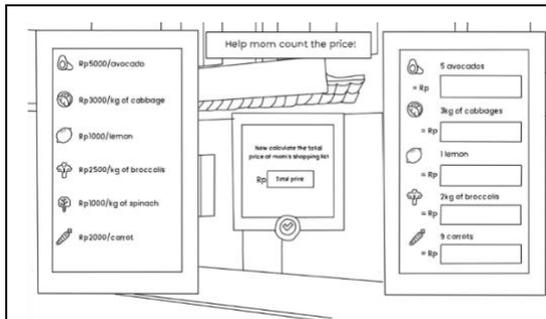
Gambar 18. Sisa apel [20]



Gambar 19. Botol [23]

3.2.2 Pengembangan alur cerita menjadi story board



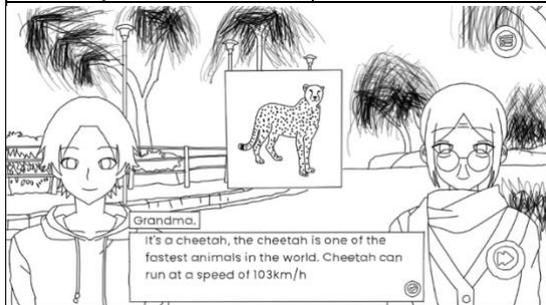


Gambar 24. Tampilan utama dari *mini games 2*, dimana kamu harus menghitung semua barang belanjaan ibu



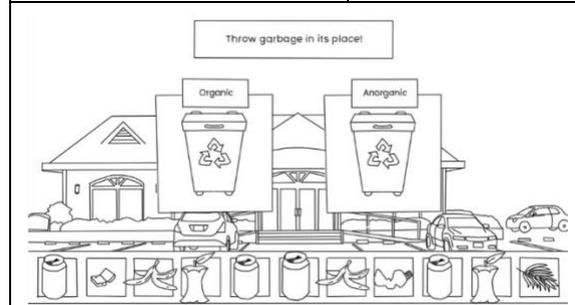
Gambar 25. Di kebun binatang kamu melihat hewan yang sangat tinggi, ternyata itu adalah jerapah. Jerapah memiliki leher yang sangat panjang

ID : Day 4 Scene : 5



Gambar 26. Lalu kamu melihat hewan yang terdapat bintik-bintik di tubuhnya. Ternyata itu adalah *cheetah*, *cheetah* merupakan salah satu hewan tercepat di dunia

ID : Mini Games 3 Scene : 7



Gambar 27. Tampilan utama dari *mini games 3*. Dimana kamu harus membuang sampah di tempat yang benar

3.2.3 Pengembangan story board menjadi game visual novel



Gambar 28. Tampilan Menu Utama Game



Gambar 29. Tampilan *Mini Games 1* membantu ibu menemukan alamat masak di dapur



Gambar 30. Tampilan materi teknologi di sekitar Playstation 5



Gambar 31. Tampilan materi teknologi di sekitar *Virtual Reality Headset*



Gambar 32. Tampilan *Mini Games 2* membantu ibu menghitung barang belanjaan di pasar



Gambar 33. Tampilan materi hewan jerapah di kebun binatang



Gambar 34. Tampilan materi hewan cheetah di kebun binatang



Gambar 35. Tampilan *Mini Games 3* membuang sampah sesuai tempatnya

3.2.4 Hasil validitas ahli

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli, materi dan media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan untuk media pembelajaran. Produk visual novel berdasarkan penilaian ahli dikatakan layak sebagai media pembelajaran dengan nilai validasi 84,61% dari ahli media dan 94,11% dari ahli materi. Namun, terdapat beberapa saran dari kedua ahli media yang dirangkum sebagai berikut:

- Pembuatan *game* lebih interaktif
- Penyesuaian *assets game* dengan objek penelitian
- Penyesuaian visual dengan usia subjek penelitian

3.2.5 Uji kelompok kecil

Uji kelompok kecil terdiri atas 10 peserta didik dengan karakteristik yang sama dengan sasaran penelitian. Peneliti mengirim *file* APK kepada peserta didik untuk di *install* di android masing-masing untuk diuji coba apakah memenuhi aspek kevalidan, keterandalan, dan kehasilgunaan. Berdasarkan uji kelompok kecil yang dilakukan, *file* APK sudah siap untuk digunakan untuk uji dikarenakan tidak ada *error* yang terjadi dan responden tertarik dengan media pembelajaran.

3.3. Implementasi

Implementasi dilakukan di SDN 1 Rogojampi pada siswa kelas 6 dengan jumlah siswa sebanyak 30. Siswa yang menjadi responden memiliki kriteria yang sama yaitu belum dijelaskan terkait materi. Siswa kemudian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok dengan media pembelajaran dan kelompok tanpa media pembelajaran. Penelitian dilakukan pada waktu yang bersamaan, peneliti menjelaskan materi pada kelompok media pembelajaran dan kelompok tanpa media pembelajaran dijelaskan oleh guru secara verbal. dengan bantuan papan tulis sebagai alat pendukung.



Gambar 36. Penggunaan Media Pembelajaran



Gambar 37. Pengerjaan Soal Tes Kelompok tanpa menggunakan media game

3.4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan merekap data hasil soal penilaian antara dua kelompok serta hasil dari lembar observasi. Nilai rata-rata dihitung dan kemudian dibandingkan antara kedua kelompok yang mendapati hasil nilai rata-rata kelompok menggunakan media pembelajaran lebih baik dibanding dengan kelompok tanpa menggunakan media pembelajaran. Kelompok dengan media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 8,8 sedangkan kelompok tanpa media pembelajaran nilai rata-rata yang didapat hanya 5,9. Selisih rata-rata antara keduanya sebesar 2,9. Berdasarkan hasil lembar observasi pembelajaran menggunakan media mendapat skor 30 dengan predikat sangat baik (tuntas) sedangkan pembelajaran tanpa media hanya mendapat skor 18 dengan predikat cukup (tidak tuntas). Sehingga adanya media pembelajaran dapat membangun suasana pembelajaran lebih interaktif dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran.

3.5. Pembahasan

Adanya media pembelajaran dapat mendukung keberlangsungan dari kegiatan pembelajaran. Hal tersebut seperti yang dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yakin [7] bahwa media pembelajaran dan minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar secara parsial. Dalam penelitian lain media pembelajaran merupakan suatu media pendidikan. Namun, tidak semua media pendidikan merupakan media pembelajaran [8]. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran mulai dari media realif, audio, visual diam, visual gerak, serta audio visual gerak yang dapat bermanfaat dalam memperlancar interaksi antara pengajar dan siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien [8]. Hal ini dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berbentuk visual novel. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nuria [9] menggunakan media visual berupa gambar yang sesuai dengan prosedur meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Rogojampi dengan mengembangkan media pembelajaran bahasa inggris menggunakan visual novel. Perbedaan hasil rata-rata antara kelompok menggunakan media pembelajaran dengan kelompok media pembelajaran memiliki selisih rata-rata sebesar 2,9. Visual novel juga efektif digunakan dalam media pembelajaran lain yang dikembangkan dalam penelitian Jabali, et al., [10] mendapati hasil bahwa dalam uji keefektifan dan analisis kemampuan pemahaman konsep mendapatkan nilai ketuntasan belajar sebesar 90% dan kemampuan pemahaman sebesar 83,7%. Dengan adanya visual novel sebagai media pembelajaran juga dapat melatih keterampilan siswa dalam berpikir kritis [11]. Terlihat perbedaan antara interaktif pada saat penelitian antara kelompok dengan menggunakan media pembelajaran dan kelompok tanpa media pembelajaran. Pada kelompok tanpa media pembelajaran cenderung pasif. Namun hal ini sangat berbeda dengan kondisi kelompok yang menggunakan media pembelajaran game visual novel yang lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Interaksi antar siswa juga terjadi seperti menanyakan apa yang tidak dipahami dalam *game* kemudian bertanya terkait *game* kepada peneliti.

4. Kesimpulan

- a. Produk visual novel berdasarkan penilaian ahli dikatakan layak sebagai media pembelajaran dengan nilai validasi 84,61% dari ahli media dan 94,11% dari ahli materi.

- b. Selisih rata-rata nilai perbandingan antara kelompok dengan menggunakan media pembelajaran dan kelompok tanpa media pembelajaran sebesar 2,9 yang artinya media pembelajaran visual novel layak digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif.
- c. Berdasarkan hasil lembar observasi pembelajaran menggunakan media mendapat skor 30 dengan predikat sangat baik (tuntas) sedangkan pembelajaran tanpa media hanya mendapat skor 18 dengan predikat cukup (tidak tuntas). Sehingga adanya media pembelajaran dapat membangun suasana pembelajaran lebih interaktif dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] A. Setyawan, Q. A. Novitri, S. R. E. Pratiwi, M. B. Walidain e M. A. K. Anam, "Kesulitan Belajar Siswa di Sekolah Dasar (SD)," vol. 1 (1), pp. 157-162, 2020.
- [2] M. A. Khoiruman, "Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Kajian Linguistik*, vol. 9 (2), pp. 55-60, 2021.
- [3] A. Kurniasari, F. S. P. Pribowo e D. A. Putra, "ANALISIS EFEKTIVITAS PELAKSANAAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) SELAMA PANDEMI COVID-19," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, vol. 6 (3), pp. 6-8, 2020.
- [4] Y. H. Rayanto e Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- [5] Mukarto, Sujatmiko, J. S. M. e W. Kiswara, *Grow With English 6*, Jakarta: Erlangga, 2017.
- [6] Z. F. Azizah, A. A. Kusumaningtyas, A. D. Anugraheni e D. P. Sari, "Validasi preliminary product Fung-Cube pada pembelajaran fungsi untuk siswa SMA," *JURNAL BIOEDUKATIKA*, vol. 6 (1), pp. 5-7, 2018.
- [7] M. A. Yakin, "Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, vol. 15 (2), pp. 111-113, 2021.
- [8] Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, vol. 3 (1), pp. 46-56, 2019.
- [9] I. Nuria, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Visual Pada Materi Upaya Meningkatkan Kualitas Kerja Mata Pelajaran Ekonomi Semester I Kelas XI Ma Negeri Nagekeo," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, vol. 5 (1), pp. 161-165, 2019.
- [10] S. G. Jabali, Supriyono e P. Nugraheni, "PENGEMBANGAN MEDIA GAME VISUAL NOVEL BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI ALJABAR," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, vol. 2 (2), pp. 191-196, 2020.
- [11] S. N. Yulandari e R. Kustijono, "Efektivitas penggunaan novel visual untuk melatih keterampilan berpikir kritis," *Seminar Nasional Fisika (SNF)*, vol. 1, pp. 72-74, 2017.
- [12] [Online]. Available: <https://sutemo.itch.io/female-character>.
- [13] [Online]. Available: <https://sutemo.itch.io/female-mature-anime-sprite>.
- [14] [Online]. Available: <https://sutemo.itch.io/male-character-sprite-for-visual-novel>.
- [15] [Online]. Available: <https://www.cleanpng.com/png-northern-giraffe-neck-zoo-animal-1985016/>.
- [16] [Online]. Available: <https://www.cleanpng.com/png-cheetah-png-file-65923/>.
- [17] [Online]. Available: <https://www.deviantart.com/gin-1994/art/Kitchen-visual-novel-BG-840000576>.
- [18] [Online]. Available: <https://www.deviantart.com/arsenixc/art/Tokyo-street-636792646>.
- [19] [Online]. Available: <https://www.deviantart.com/joeian/art/Park-background-260595416>.
- [20] [Online]. Available: <https://www.dreamstime.com/apple-core-icon-symbol-organic-waste-isolated-vector-image148826036>.
- [21] [Online]. Available: <https://www.playstation.com/en-us/ps5/buy-now/>.
- [22] [Online]. Available: <https://www.pngbyte.com/en/freepng-alewxz>.
- [23] [Online]. Available: <https://www.pngegg.com/id/png-bydgs>.
- [24] [Online]. Available: <https://www.pngwing.com/en/free-png-nawnt>.
- [25] [Online]. Available: <https://www.pngwing.com/id/free-png-bmfip>.
- [26] [Online]. Available: <https://www.shutterstock.com/image-vector/bin-plastic-four-colorful-recycle-bins-1306532353>.