

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GAME VISUAL NOVEL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMA NEGERI 20 SURABAYA**

**Dhinendra Choirum Min Alfi Syach**

(Universitas Negeri Surabaya, Indonesia) dhinendra.choirum@gmail.com

**Listyaningsih**

(Universitas Negeri Surabaya, Indonesia) listyaningsih@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Pembelajaran saat ini memerlukan media yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Adanya teknologi mempermudah guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran yang paling sesuai untuk peserta didik, salah satunya adalah *game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* dengan genre *Visual Novel* pada materi Penerapan Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari serta untuk mengetahui kelayakan dan juga respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan teori kerucut pengalaman Edgar Dale sebagai landasan teori. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*) Uji coba dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta untuk subjek uji coba terbatas dipilih peserta didik kelas XI SMAN 20 Surabaya karena minat belajar siswa dengan menggunakan teknologi cukup tinggi berdasarkan pengamatan ketika pelaksanaan PLP. Berdasarkan hasil uji validasi ahli dari segi media mendapatkan nilai rata-rata 4,1 dalam kategori sangat layak, dari segi materi mendapatkan nilai 4,3 serta hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh peserta didik kelas XI dengan jumlah 30 anak didapatkan nilai 4. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game Visual Novel* yang sedang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *game*, *Visual Novel*, pendidikan

### **Abstract**

*The current learning system necessitates instructional media that can meet the needs of learners. The existence of technology facilitates teachers in designing and creating instructional media that is most suitable for students, one of which is the use of games. This Research and Development (R&D) study aims to develop a game-based instructional media with a Visual Novel genre, expected to facilitate students in comprehending the material, which is the Implementation of Pancasila in Daily Life. Additionally, the study seeks to assess the feasibility and the response of students towards the developed instructional media. The development process is carried out using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation), grounded in the cone of experience theory by Edgar Dale. Validation is conducted by media and subject matter experts, and for limited trial subjects, students from the 11th grade of SMAN 20 Surabaya are selected due to their high interest in learning with technology, as observed during the PLP implementation. Based on the validation results, the developed instructional media received an average score of 4.1 in the highly feasible category for media and 4.3 for the subject matter. The limited trial conducted by 30 students from the 11th grade yielded a score of 4. The results of the conducted tests lead to the conclusion that the Visual Novel game-based instructional media being developed is deemed suitable for use in the subject of Pancasila Education.*

**Keywords:** Learning Media, Game, Visual Novel, Civic Education

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam pembelajaran sehari-hari, kegiatan belajar mengajar dirasa kurang efektif ketika tidak ada media pembelajaran yang dapat membantu guru mentransfer ilmu yang diberikan kepada murid. Kegiatan belajar mengajar juga merupakan bentuk komunikasi, dimana guru sebagai sumber informasi sedangkan murid adalah penerima informasi. (Muhson, 2010). Dampak positif dari media dalam proses komunikasi serta kegiatan pembelajaran adalah (1) penyampaian materi menjadi lebih sistematis (2) kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan lebih interaktif

(3) mempersingkat waktu yang diperlukan untuk mengajarkan materi (4) meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar juga meningkat (5) menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi yang diajarkan (6) peran pendidik bisa menuju kearah yang lebih positif. Penggunaan media pembelajaran juga mempengaruhi motivasi peserta didik ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik, semakin tinggi motivasi peserta didik maka keinginan untuk mempelajari lebih materi yang diberikan sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih maksimal. (Nashar, 2004) Dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik, guru dan murid akan

bisa melakukan interaksi yang semakin beragam dan aktif sehingga potensi yang dimiliki peserta didik dapat dimanfaatkan secara maksimal (Yolanda, 2019)

Perkembangan teknologi turut serta membawa perubahan terhadap metode pembelajaran di sekolah, dimana yang sebelumnya pembelajaran hanya mengandalkan lisan (penjelasan dari guru) dan juga teks (menggunakan buku ajar) menjadi lebih berkembang karena saat ini teknologi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, kita mengandalkan berbagai macam teknologi untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar serta membuatnya lebih efektif. Menurut Potter (2001:53) terdapat 3 gaya belajar peserta didik yaitu gaya belajar visual dimana pembelajaran menitikberatkan pada ketajaman penglihatan, gaya belajar auditorial yaitu gaya belajar yang mengandalkan pendengaran untuk membantu memahami materi yang diajarkan serta gaya belajar kinestetik dimana peserta didik lebih mudah menerima materi dengan cara gerakan, pekerjaan serta sentuhan. Dengan adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat mengakomodir berbagai gaya belajar tersebut sehingga tercipta pembelajaran yang efisien. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aurora & Effendi (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

Saat ini telah banyak digunakan berbagai media berbasis teknologi di dalam kelas, contoh yang paling umum adalah penggunaan media *PowerPoint* dan juga video pembelajaran. Penggunaan media *e-learning* mulai dilakukan secara masif pada saat pandemi COVID-19 terjadi di seluruh dunia. Pembelajaran tatap muka tidak bisa dilakukan karena adanya pembatasan sosial (*social distancing*) membuat harus dilakukan perubahan pembelajaran secara jarak jauh (*distanced learning*). Penggunaan media belajar berbasis teknologi tersebut membawa banyak dampak dan juga perubahan di dunia pendidikan terutama di Indonesia, menurut Wijaya (2020) penerapan *e-learning* di Indonesia masih terdapat banyak kendala, misalnya kendala sinyal dan akses internet yang kurang memadai di beberapa daerah di Indonesia, mahasiswa yang merasa hanya memahami beberapa persen materi yang telah diberikan dibanding dengan pembelajaran tatap muka serta pemanfaatan yang kurang optimal sebab komunikasi tanya jawab sebagian hanya dilakukan melalui chat, sehingga pembelajaran jarak jauh dirasa tidak dapat menggantikan pembelajaran tatap muka sebab ada beberapa mata pelajaran yang mengharuskan praktek namun terkendala karena tidak bisa dilakukan secara langsung, hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* di Indonesia masih belum sepenuhnya sempurna mengingat waktu yang terbatas

untuk persiapan namun diharapkan penerapan *e-learning* pada masa pandemi dapat menjadi batu loncatan untuk mempersiapkan pembelajaran berbasis teknologi semakin matang di masa yang akan datang.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan berbagai teknologi terbaru dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah *game* dengan melalui proses *gamification*. *Gamification* adalah gabungan dari kata "*game*" dan "*fication*" yang berarti membuat atau menyebabkan sesuatu, sehingga *gamification* adalah penggunaan permainan dalam konteks *non-game*. Menurut Novaliendry (2014) perkembangan *game* yang semakin pesat memunculkan pemikiran bahwa *game* dapat diterapkan di dunia pendidikan untuk menjadikan *video game* sebagai media edukasi yang efektif dan interaktif. Remaja saat ini sudah tidak asing dengan *game*, bahkan banyak dari mereka kecanduan bermain permainan *video game*, Penelitian Pelawi, Hutagalung & Rerinia (2021) menunjukkan banyak dampak negatif dari kecanduan *game* online, dalam hal kesehatan remaja yang kecanduan bermain *game* akan mempengaruhi kesehatannya karena akan kurang pergerakan, dalam hal psikologis dapat menyebabkan secara tidak langsung menirukan perilaku tidak baik yang ada di dalam *game* tersebut, dalam hal akademik akan mengurangi konsentrasi peserta didik didalam kelas karena selalu memikirkan tentang *game* yang mereka mainkan, sedangkan dalam hal sosial remaja yang sudah kecanduan bermain *game* akan terlalu fokus dengan *game* yang dimainkan sehingga mengacuhkan hal hal sosial disekitar mereka.

Meskipun banyak dampak negatif dari bermain *game*, terutama apabila sampai menjadi sebuah adiksi, seperti perilaku bolos sekolah, penggunaan uang jajan yang tidak sebagaimana mestinya karena digunakan untuk membeli *voucher game* dan untuk bermain di warnet, banyak juga dampak positif dari bermain *game*. Fahlepi (2018) menjelaskan berbagai dampak positif dari bermain *game* adalah membuat peserta didik dapat mengasah kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu, mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif. Selain itu peserta didik juga dapat belajar bahasa asing dengan bermain *game* sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa asing, terutama bahasa inggris. Kesimpulan yang dapat diambil adalah, bermain *game* tidak hanya menimbulkan hal buruk, namun selama bermain sesuai porsi waktunya dan tidak sampai kecanduan bermain *game* adalah salah satu cara yang menyenangkan untuk meningkatkan kreatifitas, analisis serta pemecahan masalah untuk anak.

Kategori *game* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *game Visual Novel*. *Visual Novel* adalah salah

satu genre *game* yang mengharuskan pemain untuk memilih alur ceritanya sendiri (novel) melalui tampilan ilustrasi yang ada di dalam *game* (visual). Lynch dan Simpson (2010) menjelaskan bahwa *storytelling* memberikan kesempatan untuk interaksi sosial murid yang lebih luas, terutama meningkatkan rasa simpati dan komunikasi, dengan *Visual Novel* yang merupakan termasuk salah satu media bercerita/*storytelling* diharapkan juga akan meningkatkan minat peserta didik untuk mencari tahu lebih banyak lagi tentang cerita tersebut. Implementasi *game* dalam lingkungan yang bukan termasuk didalam lingkungan permainan disebut dengan *Gamification* dengan tujuan meningkatkan pengalaman yang lebih menarik bagi individu yang ada didalamnya. Selain itu terdapat banyak keuntungan *gamification* dibanding bentuk lain, yaitu rendahnya biaya untuk pengembangan serta peluang untuk konten pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan elemen *game* (G. Surendeleq, 2014)

Teori yang digunakan sebagai landasan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah teori kerucut pengalaman atau *cone of experience* oleh Edgar Dale. Dalam kerucut pengalaman yang dicipitakan oleh Dale dijelaskan mengenai pengalaman yang bisa diperoleh oleh peserta didik melalui jenis jenis media yang diberikan. Terdapat tiga kategori antara lain *Enactive*, *Iconic* serta *Symbolic*. Dimulai dari yang paling bawah adalah yang paling konkrit yaitu *enactive*, terdiri dari (1) pengalaman langsung (2) pengalaman yang direkayasa (3) partisipasi dramatis (4) demonstrasi atau pemberian contoh (5) kunjungan serta (6) pameran. kategori kedua yaitu *iconic* yang terdiri dari (7) gambar bergerak/televisi (8) rekaman dan gambar serta yang paling atas yaitu *symbolic* yang terdiri atas (9) simbol visual dan (10) simbol verbal (Dale, 1969).

Dengan menggunakan *game Visual Novel*, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada materi Penerapan Pancasila dalam Kehidupan Bernegara sebab siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui tugas atau tantangan yang ada didalam *game* karena siswa harus bertindak dan mengambil keputusan sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih *immersive* dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan juga retensi pengetahuan siswa. Peneliti memilih materi Penerapan Pancasila dalam Kehidupan Bernegara dalam elemen Pancasila sebab materi tersebut cocok untuk diterapkan pada media *Visual Novel*, selain itu pada penilaian harian materi tersebut menunjukkan hasil belajar siswa yang masih kurang dari KKTP. Oleh karena itu, penulis merasa termotivasi untuk menjalankan studi yang memusatkan perhatian pada pengembangan media

pembelajaran interaktif menggunakan *game Visual Novel* yang didasarkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk peserta didik kelas XI dengan pendekatan ADDIE. Sebagai hasil dari usaha ini, penulis telah melakukan penelitian dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Visual Novel* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 20 Surabaya".

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model ADDIE Branch yang terdiri dari lima langkah, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena lebih menekankan desain instruksional yang baik, pengembangan yang terstruktur serta evaluasi yang berkelanjutan sehingga media yang dikembangkan dapat menjadi lebih sempurna lagi. Tahapan yang dilakukan guna menghasilkan produk akhir antara lain (1) tahap analisis dimana dilakukan beberapa langkah antara lain (a) proses identifikasi kebutuhan peserta didik yang diketahui bahwa terdapat beberapa masalah yang dihadapi peserta didik yaitu penggunaan media pembelajaran oleh guru yang kurang interaktif bagi peserta didik yang membuat minat peserta didik untuk belajar rendah, selain itu berdasarkan hasil penilaian harian pada elemen Pancasila dalam materi penerapan dan implementasi pancasila peserta didik menunjukkan hasil yang kurang memuaskan sebab masih berada dibawah nilai KKTP yaitu 78. (b) penentuan capaian pembelajaran, dalam langkah ini, dilakukan identifikasi terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui penggunaan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

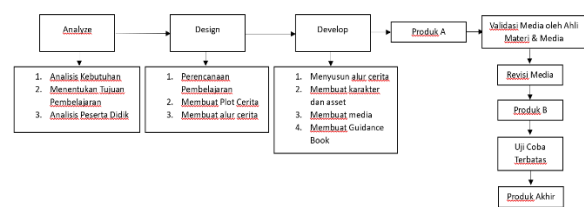
Dalam pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran *game Visual Novel* dapat membantu peserta didik untuk belajar mengenai penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari hari sehingga dapat menjadi warga negara yang baik dengan mengajarkan nilai-nilai Pancasila melalui materi Implementasi Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara melalui media *game Visual Novel*. (c) analisis kesiapan peserta didik, tahap ini dilakukan supaya pengembang mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik serta kesiapannya untuk menerima media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), terlihat peserta didik mulai bosan ketika guru menyampaikan materi secara verbal, namun ketika diberikan materi dengan visual menggunakan Kahoot nampak peserta didik lebih tertarik dengan materi yang diberikan. Berdasarkan

pengamatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual yang interaktif lebih menarik bagi peserta didik dibandingkan materi verbal dan teks.

Selain itu, untuk kesiapan peserta didik dalam menerima media *game Visual Novel* dapat dikatakan sudah baik dikarenakan seluruh peserta didik sudah memiliki ponsel Android yang dapat digunakan untuk mengunduh dan memasang *game Visual Novel* yang sedang dikembangkan serta seluruh peserta didik dapat mengoperasikan perangkatnya masing masing dengan mahir. (2) tahap perancangan dimana dilakukan perencanaan secara terperinci mengenai materi ajar, strategi, metode serta penggunaan media pembelajaran. (3) tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk pembelajaran berdasarkan desain dan *prototype* yang telah dibuat pada tahap perancangan, adapun langkah langkah yang dilakukan antara lain menyusun *storyline* yang lebih terstruktur sehingga cerita lebih intuitif dan *game* lebih menyenangkan untuk dimainkan, namun masih sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan, membuat karakter, asset, texture dan dialog masing masing karakter sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat, serta mengumpulkan bahan bahan pendukung seperti background music, sound effect dan lain lain, mengembangkan *game* dengan menggunakan *Ren'Py*, Pengembangan *game* menggunakan *Ren'Py* karena gratis dan open source, mudah untuk digunakan sebab menggunakan bahasa pemrograman *Python*. Selain itu *Ren'Py* mendukung multi-platform support sehingga *game* dapat dimainkan di berbagai platform seperti *Android*, *iOS* serta komputer dengan sistem operasi *Windows/Linux/Mac OS* tanpa perlu spesifikasi yang tinggi serta membuat *guidance book* atau buku panduan mengenai permainan yang sedang dikembangkan, *guidebook* ini digunakan untuk memahami bagaimana cara kerja permainan sehingga memudahkan subjek uji coba untuk menjalankan permainan. (4) Tahap implementasi bertujuan untuk mempersiapkan suasana pembelajaran dengan mensimulasikan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Menurut Branch (2009), tahap ini memiliki tujuan untuk mempersiapkan susasana pembelajaran dengan mensimulasikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan uji coba terbatas, Pada tahap ini dilakukan validasi ahli, validasi ahli adalah tahap penting dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat membantu pengembang untuk memperbaiki produk awal dan memastikan bahwa produk tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Ahli materi akan menilai keakuratan isi materi, sedangkan ahli media akan menilai aspek-aspek teknis dalam media pembelajaran seperti desain visual dan penggunaan

teknologi. Setelah dilakukan validasi ahli, pengembang akan mendapatkan masukan dan saran dari ahli-ahli tersebut yang akan digunakan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba pada peserta didik. Tahap ini meliputi proses implementasi produk pembelajaran dan evaluasi terhadap proses implementasi tersebut. (5) tahap evaluasi, dimana tahap ini merupakan tahap akhir pada model ADDIE untuk mengukur kualifikasi dan kelayakan media pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.

Prosedur yang dilakukan pada tahap ini mencakup unsur unsur seperti kelayakan media, efektifitas dari media dan juga evaluasi pembelajarannya (Branch, 2009) Pada tahap Evaluasi, dilakukan evaluasi terhadap produk pembelajaran yang telah diimplementasikan, guna mengetahui efektivitas dan efisiensi dari produk pembelajaran tersebut. Evaluasi ini mencakup evaluasi media terhadap tujuan pembelajaran, efektivitas media pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil evaluasi tersebut kemudian dapat digunakan untuk perbaikan dan Penelitian dilakukan di SMAN 20 Surabaya, Jl. Medokan Semampir Kec. Sukolilo Kota Surabaya. Lokasi tersebut dipilih sebab berdasarkan pengamatan pada kegiatan PLP menunjukan bahwa minat belajar peserta didik lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dibanding dengan metode ceramah. Terdapat empat tahapan desain penelitian antara lain dilakukan validasi media pembelajaran, revisi formatif, uji coba terbatas dan yang terakhir dilakukan revisi. Terdapat tiga subjek penelitian yang akan menilai validitas dan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, Agus Satmoko Adi, S.S., M.Si., ahli media, Septina Alrianingrum, S.S., M.Pd. serta peserta didik kelas XI SMAN 20 Surabaya. Berdasarkan lima tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun langkah langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dijelaskan dalam bagan sebagai berikut :



Bagan 1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Desain uji coba yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran antara lain (1) melakukan validasi media pembelajaran dengan tujuan validasi media pembelajaran

adalah untuk memastikan bahwa media yang digunakan dalam konteks pembelajaran memenuhi standar kualitas dan efektivitas. Validasi dilakukan melalui proses penilaian yang sistematis dan objektif terhadap media pembelajaran, baik sebelum maupun selama penggunaannya dengan menggunakan angket validasi. Angket tersebut dilengkapi dengan kolom catatan, kritik dan saran yang dapat digunakan sebagai perbaikan media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah diperbaiki kemudian diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik dalam rangka revisi formatif. (2) Produk yang telah diperbaiki atas saran ahli, kemudian menuju tahap revisi formatif dengan uji coba kelompok kecil (small group trial) untuk mengidentifikasi kekurangan produk berdasarkan penilaian peserta didik. Kekurangan tersebut kemudian direvisi untuk mendapatkan produk akhir media pembelajaran. Dengan melakukan revisi formatif secara berkelanjutan, pengembang media pembelajaran dapat memastikan bahwa media tersebut terus diperbaiki dan disesuaikan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (3) Uji coba terbatas dilakukan kepada subjek uji coba yaitu peserta didik dan guru. Uji coba terbatas dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan umpan balik atau feedback sehingga media dapat disempurnakan, selain itu uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. (4) Tahap revisi kedua ini dilakukan setelah media diuji coba secara terbatas kepada beberapa siswa dan guru, masukan yang diterima dalam ujicoba terbatas digunakan untuk memperbaiki media sehingga ketika dilakukan implementasi pada kegiatan belajar mengajar media telah sesuai dengan hasil kritik dan saran dari para responden ujicoba terbatas. Untuk menentukan apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan layak dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya, diperlukan teknik analisis data validasi. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan dikonversikan ke data kualitatif agar dapat diketahui kelayakan produk media pembelajaran, berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan. Angket yang diberikan mengandung skor berdasarkan skala Likert dengan keterangan yang ada dibawah ini:

Tabel 1. Skor Skala Likert

Butir Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Kurang Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Rumus menghitung rata-rata aspek penilaian, antara lain

$$A_i = \frac{\sum I_{ij}}{n}$$

Keterangan:

$A_i$  = rata-rata skor tiap aspek

$I_{ij}$  =  $\sum$  Skor indikator  $j$  dalam aspek  $i$

$n$  = banyaknya indikator  $j$  dalam aspek  $i$

Sumber: (Widoyoko, 2018:113)

Rumus menghitung rata-rata kelayakan, antara lain

$$K_y = \frac{\sum A_i}{n}$$

Keterangan:

$K_y$  = rata-rata kelayakan

$A_i$  =  $\sum$  Skor rata-rata tiap aspek  $i$

$n$  = banyaknya aspek dalam angket

Sumber: (Widoyoko, 2018:113)

Hasil dari penghitungan rata rata kelayakan berdasarkan dari penilaian subjek uji coba dikonversi berdasarkan tabel dibawah :

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Butir Skor	Rerata Skor	Kualifikasi
5	> 4,2 s/d 5,0	Sangat Layak
4	> 3,4 s/d 4,2	Layak
3	> 2,6 s/d 3,4	Kurang Layak
2	> 1,8 s/d 2,6	Tidak Layak
1	1,0 s/d 1,8	Sangat Tidak Layak

Instrumen penelitian dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang validitas media serta materi pembelajaran melalui penilaian dari ahli dan praktisi. Data yang diperoleh dari instrumen ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi pada media pembelajaran, dengan fokus pada model pengembangan ADDIE, sehingga dapat ditingkatkan dan dianggap sesuai untuk digunakan.

Instrumen angket validitas media difungsikan untuk mengumpulkan informasi mengenai validitas media pembelajaran melalui penilaian dari ahli media. Pada lembar validasi media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria atau indikator yang dievaluasi oleh dua validator, seperti optimalisasi tujuan pembelajaran, keefektifan media, ketersediaan media yang digunakan, kualitas teknik media, dan karakteristik peserta didik. Selain angket untuk validitas media pembelajaran, berikut angket untuk validitas materi. Instrumen validitas materi diatas digunakan untuk mengukur validitas dari materi yang tertera didalam media pembelajaran yang dikembangkan, berdasarkan penilaian dari ahli materi dilakukan revisi formatif sehingga media pembelajaran siap untuk

dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas XI SMAN 20 Surabaya.

Instrumen angket penilaian media untuk subjek uji coba terbatas difungsikan untuk mengumpulkan informasi mengenai validitas media pembelajaran melalui penilaian dari ahli dan praktisi. Hasil dari instrumen tersebut menjadi dasar untuk melakukan revisi pada media pembelajaran dengan mengikuti model pengembangan ADDIE agar lebih layak digunakan. Pada lembar validasi media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria atau indikator yang dievaluasi oleh dua validator, seperti optimalisasi tujuan pembelajaran, keefektifan media, ketersediaan media yang digunakan, kualitas teknik media, dan karakteristik peserta didik. Setiap kriteria atau indikator dilengkapi dengan instrumen penilaian tersendiri. Ketiga validator diminta untuk memberikan skor sesuai dengan pilihan yang telah disediakan, seperti sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Selanjutnya, validator diminta untuk memberikan penilaian dan kesimpulan dalam kategori apakah media pembelajaran tersebut dapat diterapkan tanpa revisi, diterapkan dengan revisi kecil, atau masih belum dapat diterapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media ini adalah berupa software atau perangkat lunak *game* dengan genre *Visual Novel* dengan judul “Kisah Bayu: Menelusuri Pancasila di Sekolah Baru”. Pengembangan media pembelajaran ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluation*)

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Terdapat lima tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan media yaitu pertama tahap analisis, Pada tahap ini, data yang relevan dikumpulkan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Hasil observasi saat program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik pada pembelajaran konvensional seperti ceramah dan membaca buku, tetapi lebih tertarik pada metode pembelajaran berbasis *game* seperti Kahoot. Contohnya, Afriza, seorang siswa kelas XI, menyatakan bahwa menggunakan media *game* membuatnya lebih tertarik karena interaktif, memungkinkannya terlibat langsung dan mendapatkan reward saat memenangkan permainan. Selain itu, hasil penilaian harian menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi implementasi Pancasila, dengan hanya 20 dari 43 siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKTP. Dari

observasi dan wawancara ini, disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Setelah menentukan kebutuhan siswa, dilakukan penentuan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan pembelajaran pada materi Pancasila adalah mampu menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka pada elemen Pancasila Fase F. Analisis kesiapan siswa dilakukan untuk menilai kesiapan mereka dalam menerima media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil angket pra-penelitian menunjukkan bahwa kesiapan siswa dalam menerima media pembelajaran cukup baik, karena semua siswa telah memiliki perangkat yang dibutuhkan.

Selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan, pada tahap perancangan media pembelajaran, fokus utama adalah merencanakan isi konten, penerapan media dalam pembelajaran, serta rencana pembelajaran yang akan dilakukan. Langkah pertama adalah menentukan materi dasar untuk konten media pembelajaran, yang didasarkan pada tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 20 Surabaya. Materi yang dipilih adalah Penerapan Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara pada fase F. Materi ini dipilih karena implementasinya yang mudah dalam bentuk cerita bergambar atau *Visual Novel*, sehingga diharapkan dapat diterapkan secara efektif. Dalam tahap ini, ditetapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan harus mandiri, yang berarti tidak bergantung pada materi pendukung lainnya. Setelah pemilihan materi, dilakukan penulisan cerita atau storyline yang menjadi inti dari media pembelajaran *game Visual Novel*. Cerita harus terkait erat dengan materi yang dipilih, yaitu penerapan Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dan harus memiliki alur yang jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Latar belakang sekolah dipilih sebagai latar utama dari media ini karena dianggap paling sesuai dan mudah terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Proses penulisan cerita dimulai dengan pembuatan prolog untuk membentuk kerangka cerita yang ingin disampaikan melalui media *game Visual Novel*. Selain itu, perencanaan proses pembelajaran juga dilakukan dalam tahap ini, dengan menggunakan modul ajar sebagai pedoman dalam menyusun tahap-tahap pembelajaran yang akan dilakukan di kelas. Uji coba dilaksanakan dalam satu pertemuan, dimulai dengan kegiatan pendahuluan untuk mempersiapkan peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Kemudian dilakukan pembacaan doa, penyampaian tujuan pembelajaran, dan teknis pembelajaran. Kegiatan inti melibatkan penjelasan prolog cerita dan teknis dari media yang dikembangkan,

dilanjutkan dengan memainkan media tersebut oleh peserta didik selama 40 menit. Kegiatan penutup melibatkan pengisian lembar evaluasi pembelajaran oleh peserta didik, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa baik materi dalam cerita *Visual Novel* dapat tersampaikan dan dipahami oleh peserta didik.

Setelah menyelesaikan tahap perancangan, pengembangan media dilanjutkan ke tahap Development atau pengembangan. Tahap ini akan melibatkan pembuatan dan pengembangan secara teknis dari media pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap Development atau pengembangan merupakan lanjutan dari konsep-konsep yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, dengan tujuan mengubah konsep menjadi media yang fungsional. Salah satu langkah pertama dalam tahap ini adalah pembuatan asset dan texture, seperti visual karakter, latar belakang, dan musik latar atau background music (BGM) untuk media *game* yang dikembangkan. Pembuatan karakter dilakukan menggunakan software Mannequin yang dibeli melalui marketplace Steam karena kemudahannya dalam menciptakan karakter sesuai dengan kebutuhan pengembang. Selain itu, Adobe Photoshop 2023 digunakan untuk mengedit karakter dan membuat latar belakang agar sesuai dengan alur cerita dan tema yang diinginkan. Untuk musik latar, aplikasi Garageband digunakan bersama dengan unduhan beberapa royalty-free music dari internet, yang dipilih berdasarkan situasi dan kondisi cerita dalam media yang sedang dikembangkan.

Untuk mengembangkan media *game Visual Novel*, pengembang menggunakan beberapa software seperti Ren'Py dan TyranoBuilder *Visual Novel*. Kedua software ini dipilih karena kemudahannya dalam mengembangkan *game Visual Novel* serta ketersediaan dokumentasi dan panduan yang melimpah di internet. Visual Studio Code digunakan untuk menulis kode atau coding karena media pembelajaran *game Visual Novel* dibuat dengan bahasa pemrograman Python dan Javascript. Dalam proses pengembangan, penggunaan perangkat keras juga sangat penting. Sebuah laptop dengan spesifikasi sistem operasi Windows 11, Core i7 Processor, dan RAM 16 GB menjadi perangkat utama untuk pengembangan media, termasuk pembuatan storyline, asset, texture, dan pengembangan *game*. Sementara itu, perangkat lain digunakan khusus untuk membuat musik latar atau background music, sehingga kedua perangkat tersebut saling bekerja sama untuk menciptakan media pembelajaran yang lengkap.

TyranoBuilder *Visual Novel* menjadi perangkat lunak utama dalam pengembangan *game*, memungkinkan pengaplikasian cerita dalam bentuk visual sehingga tercipta *game Visual Novel*. Kelebihannya, TyranoBuilder memungkinkan pengembang untuk melakukan export *game* ke berbagai sistem operasi seperti Windows,

Android, dan iOS, sehingga media dapat diakses melalui berbagai perangkat yang dimiliki siswa. Media yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian awal (splash screen) merupakan tampilan awal yang dilihat oleh pengguna media ketika pertama kali menjalankan aplikasi.

Dalam bagian ini terdapat beberapa elemen seperti judul, background dan dua tombol yaitu *new game* yang berfungsi untuk memulai *game* baru dan juga *load game* yang berguna untuk melanjutkan progress permainan yang disimpan, tampilan utama yang menjadi antarmuka permainan utama (main interface) bagian ini merupakan bagian utama dari *game Visual Novel* yang memuat dialog dari tokoh, visual karakter dan juga background atau latar belakang dari masing-masing cerita, gambar latar belakang dapat berubah ubah sesuai alur cerita yang sedang berjalan., dan menu utama yang didalamnya terdapat beberapa tombol yang digunakan sebagai jalan akses pemain untuk mengakses beberapa menu untuk memudahkan navigasi dari pengguna. Berbeda dengan splash screen, tampilan menu dapat secara langsung diakses dengan menekan tombol quick menu yang terdapat dibagian kanan bawah pada main interface.



Gambar 1. Tampilan Utama Permainan

### Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Analisis kelayakan media pembelajaran digunakan sebagai tolak ukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diterapkan kedalam pembelajaran. Langkah analisis kelayakan juga termasuk dalam proses implementation dan evaluation dalam model ADDIE. Desain uji coba dari pengembangan media pembelajaran ini terdapat empat tahapan, yaitu (1) validasi oleh ahli media dan ahli materi, (2) melakukan revisi formatif sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media dan materi, (3) melakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan oleh beberapa siswa kelas XI SMA Negeri 20 Surabaya (4) melakukan revisi

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan rancangan media pembelajaran sesuai dengan aspek aspek yang telah ditentukan. Aspek yang diuji dari media ini antara lain aspek materi dan juga media, kedua aspek ini diuji oleh penguji ahli yang masing-masing berpengalaman

di bidangnya. Pengujian aspek media dilakukan oleh Septina Alrianingrum, S.S., M.Pd sedangkan pengujian pada aspek materi dilakukan oleh Agus Satmoko Adi, S.S., M.Si. Pada tahap ini para ahli menilai kelayakan media berdasarkan indikator-indikator yang telah disusun serta menyampaikan kritik dan saran melalui angket yang telah diberikan. Kritik dan saran yang disampaikan ahli dijadikan masukan untuk perbaikan media. Apabila media telah selesai diperbaiki, maka media telah dianggap siap untuk diujicobakan kepada peserta didik. Berikut hasil dari uji validasi dan uji coba terbatas

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Media

Aspek	Nilai	Keterangan
Relevansi Media	4,6	Sangat Layak
Kualitas Teknis	4	Layak
Kualitas Tampilan	4	Layak
Motivasi Belajar	4	Layak
Nilai Rata Rata	4,15	Layak

Hasil dari uji validasi media menunjukkan nilai yang cukup baik, dengan aspek relevansi media mendapatkan nilai 4,6, kualitas teknis dan tampilan masing-masing mendapatkan nilai 4, serta motivasi belajar juga mendapat nilai 4. Namun, terdapat beberapa saran yang disampaikan oleh ahli media, salah satunya adalah mengenai tampilan karakter yang sebaiknya mencerminkan profil pelajar Indonesia agar lebih sesuai dengan konteks fisik dan ke-Indonesia-an. Berdasarkan kritik dan saran tersebut, dilakukan beberapa perubahan, seperti modifikasi karakter agar lebih sesuai dengan masukan dari ahli media.

Setelah media dilakukan modifikasi sesuai dengan masukan ahli media, dilanjutkan dengan melakukan uji ahli materi untuk memastikan kualitas dan kesesuaian materi dengan standar pembelajaran yang diinginkan.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Materi

Aspek	Nilai	Keterangan
Kesesuaian isi dan Tujuan	4	Layak
Kelengkapan Sajian Cerita	4,3	Sangat Layak
Motivasi Belajar	4,75	Sangat Layak
Nilai Rata Rata	4,35	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diuji coba terbatas pada peserta didik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kritik dan saran

yang diajukan oleh para ahli. Salah satunya adalah terkait dengan materi, di mana setiap pilihan jawaban harus menunjukkan kesesuaian atau ketidaksesuaian perilaku dengan nilai-nilai Pancasila serta menampilkan butir-butir Pancasila yang relevan dengan pilihan tersebut. Sebagai perubahan, ditambahkan *confirmation box* yang menunjukkan apakah peserta didik memilih opsi yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila atau sebaliknya. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan kepada 30 siswa kelas XI-6 SMA Negeri 20 Surabaya. Uji coba ini dilakukan sebagai bentuk revisi formatif sehingga dapat diketahui respon peserta didik terhadap media yang sedang dikembangkan serta untuk mendapatkan kritik dan saran dari peserta didik sebab media ini juga akan digunakan oleh peserta didik tersebut, sehingga dengan mendapatkan masukan dari peserta didik diharapkan menjadikan implementasi media lebih efektif. Uji coba dilakukan secara luring pada tanggal 19-26 September 2023, pada pelaksanaan uji coba terbatas ini peserta didik diberikan buku panduan dan menjalankan media pembelajaran, kemudian peserta didik diberikan angket respons untuk menilai kelayakan media sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, selain itu peserta didik dapat memberikan kritik dan saran melalui angket yang telah diberikan untuk dilakukan penyempurnaan media.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Terbatas kepada Peserta Didik

Aspek	Nilai	Keterangan
Kualitas isi dan Tujuan	4,3	Sangat Layak
Kualitas teknik	4,2	Sangat Layak
Kualitas tampilan dan tayangan	4,1	Layak
Motivasi Belajar	4,3	Sangat Layak
Kesesuaian Bahasa	4,45	Sangat Layak
Nilai Rata Rata	4,27	Sangat Layak

Hasil ujicoba terbatas didapatkan nilai rata rata di angka 4,27 sehingga berdasarkan skala penilaian, media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Para peserta didik juga memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat dijadikan masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran ini. Aspek utama yang perlu diperbaiki berdasarkan kritik dan saran dari peserta didik yaitu dari segi interaksi permainan, perbaikan karakter maupun animasi sehingga lebih realistis serta penambahan cerita dan konflik.



Apabila kita kaitkan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale, berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan terdapat elemen elemen dalam media pembelajaran ini mewakili beberapa tingkatan dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, antara lain (1) pengalaman nyata (*real experiences*) dimana elemen ini mewakili pengalaman belajar yang paling konkret. Pada tingkatan ini, siswa secara langsung terlibat dalam situasi nyata atau simulasi yang mendekati realitas yang diwujudkan melalui interaksi langsung dengan karakter dan cerita didalam *game*, pilihan pilihan yang harus diambil oleh pemain yang berdampak pada jalannya alur cerita serta simulasi situasi kehidupan nyata dalam *game* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu-isu tertentu. (2) pengalaman simulasi (*simulated experience*) dimana pada tingkatan ini, siswa mengalami pengalaman dalam lingkungan yang lebih terkendali dan terstruktur. Dalam *game Visual Novel*, elemen ini diwujudkan dengan cara cara seperti memberikan simulasi dan situasi atau masalah tertentu dalam alur cerita alur cerita *game*, menampilkan karakter dan dialog-dialog yang realistis untuk membangun interaksi dan identifikasi siswa terhadap tokoh-tokoh dalam cerita, menyajikan situasi situasi dalam *game* yang mengharuskan pemain untuk mencari solusi atau membuat keputusan dalam konteks cerita yang telah disusun. (3) pengalaman berimajinasi (*imaginative experience*), pada tingkatan ini peserta didik mengalami pengalaman yang lebih abstrak melalui imajinasi dan khayalan yang diimplementasikan dengan cara menyajikan cerita yang kreatif dan imajinatif untuk memikat imajinasi pemain, mendorong pemain untuk merenung memprediksi atau menginterpretasi perkembangan cerita selanjutnya dan memberikan natsi dan deskripsi yang kaya untuk membangkitkan sensasi dan perasaan siswa (4) pengalaman simbolis (*symbolic experiences*) yang mencakup pengalaman melalui simbol-simbol dan abstraksi. Dalam *game Visual Novel*, elemen ini dihadirkan dengan cara menggunakan simbol-simbol atau metafora dalam cerita untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Menyediakan representasi visual dan suara yang mewakili gagasan dan emosi tertentu, menggunakan gaya artistik yang khas untuk menciptakan atmosfer dan suasana cerita. (5) pengalaman verbal (*verbal experiences*) dimana siswa terlibat dalam pengalaman yang paling abstrak melalui bahasa lisan atau tulisan yang diwujudkan melalui pemberian dialog dialog yang disampaikan oleh karakter dalam *game* yang berkaitan dengan materi, menyediakan teks cerita yang berisi informasi dan penjelasan mengenai latar belakang cerita, karakter, dan dunia dalam *game*, menggunakan bahasa yang sesuai untuk mengkomunikasikan ide-ide dan konsep didalam *game*. Dengan menggabungkan elemen-elemen di atas,

*game Visual Novel* yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dengan berbagai tingkatan pengalaman pembelajaran sesuai dengan tingkatan kerucut pengalaman Edgar Dale. Selain itu kualitas pembelajaran diharapkan akan meningkat karena peserta didik tidak merasa bosan untuk menggunakan media ini sebab permainan merupakan salah satu hiburan yang digemari oleh anak anak dan remaja.

#### **Respons Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran**

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, respons peserta didik terhadap media pembelajaran ini cenderung positif. Tingkat kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dinilai dengan nilai 4,06 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa puas dengan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil memenuhi harapan peserta didik dalam hal kualitas dan relevansi. Selain itu, tingkat antusiasme peserta didik dalam menerapkan media pembelajaran ini dalam pembelajaran sehari-hari yang mencapai nilai 4,5 menunjukkan bahwa mereka melihat nilai tambah dari penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran mereka. Salah satu testimonial dari peserta didik bernama Haikal Bintang menunjukkan penghargaan yang tinggi terhadap inovasi dalam media pembelajaran. Haikal menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sudah bagus dan inovatif, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Pernyataan ini mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Ketika pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Selain itu, testimonial dari peserta didik lain, Zakaria Wahyu, memberikan masukan yang bernilai tentang pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran tersebut. Zakaria menyatakan harapannya agar media pembelajaran lebih dikembangkan karena pengalaman pembelajarannya sangat menyenangkan dengan adanya dialog-dialog dan pilihan jawaban yang interaktif. Tanggapan Zakaria menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif yang dapat memicu kreativitas dan pemikiran kritis mereka. Pengembangan media pembelajaran dengan fitur-fitur yang lebih interaktif dan responsif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Pertama, pengembang perlu terus memperbarui konten dan fitur

media pembelajaran untuk menjaga agar tetap relevan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Kedua, penggunaan teknologi interaktif seperti simulasi, animasi, dan permainan edukatif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Ketiga, melibatkan peserta didik dalam proses pengembangan media pembelajaran dapat membantu memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Selain itu, penting juga untuk terus melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap media pembelajaran berdasarkan masukan dari peserta didik dan pendidik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat terus berkembang dan meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik. Dalam era digital ini, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Respons positif dari peserta didik seperti yang terlihat dalam hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Dengan terus mengembangkan dan meningkatkan media pembelajaran, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan efektif bagi peserta didik.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ini dipilih karena fokus pada desain instruksional yang baik, pengembangan yang terstruktur, dan evaluasi yang berkelanjutan untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game Visual Novel* dan mengevaluasi kelayakan media tersebut melalui uji validitas oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok kecil di SMA Negeri 20 Surabaya.

Hasil uji validitas materi dan media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak, dengan nilai rata-rata mencapai 4,3 untuk materi dan 4,1 untuk media. Setelah revisi formatif, media ini diujicobakan terbatas pada peserta didik kelas XI, dan hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan nilai rata-rata 4. Peserta didik memberikan beberapa kritik dan saran, seperti perbaikan interaksi permainan, karakter yang lebih menarik, animasi yang lebih realistis, dan penambahan elemen cerita dan konflik. Saran tersebut menjadi landasan penting untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan media

pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap Pendidikan Pancasila, serta memberikan panduan untuk pengembangan masa depannya.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti, antara lain (1) bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media pembelajaran *game Visual Novel* yang lebih interaktif dengan animasi dan tampilan yang lebih menarik lagi guna meningkatkan motivasi belajar siswa. (2) bagi guru, disarankan dapat lebih banyak mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi sebab berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa peserta didik lebih senang apabila dalam pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi dibanding model pembelajaran konvensional. (3) Bagi peserta didik diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang semakin menarik, keinginan untuk belajar dapat lebih meningkat lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1984. *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology
- Akrim. 2022. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Medan : UMSU Press.
- Amalo, E. A., Agusalim, I. D., & Murdaningtyas, C. D. (2017, 11 30). Developing *Visual Novel Game* With Speech-Recognition Interactivity To Enhance Students' Mastery On English Expressions. *Jurnal Sosial Humaniora*, 10(2), 129. [10.12962/j24433527.v10i2.2865](https://doi.org/10.12962/j24433527.v10i2.2865)
- Aurora, A., & Effendi, H. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>
- Branch, R. M. 1979. *Instructional Design: The ADDIE Approach* (R. Fenn, Ed.). Springer US.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach* (M. Weil, C. Dellacherie, & P. A. Meyer, Eds.). Springer.
- Bruno, L. P. 2017, 12 19. Interpreting/subverting the database: Character-conveyed narrative in Japanese *Visual Novel PC games*. *Mutual Images : A Transcultural Research Journal*, 3(6), 92-122. <https://doi.org/10.32926/2017.3.bru.inter>
- Camingue, Janelynn & Carstensdottir, Elin & Melcer, Edward. 2021. What is a *Visual Novel*?. *Proceedings of*

- the ACM on Human-Computer Interaction. 5. 1-18. 10.1145/3474712.
- Ciesla, R. 2019. *Game Development with Ren'Py: Introduction to Visual Novel Games Using Ren'Py, TyranoBuilder, and Twine*. Apress.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed., p. 108). Holt, Rinehart & Winston, New York: Dryden Press.
- Doni, F. R. 2019, 7 23. Dampak *Game* Online Bagi Penggunanya. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 1-5. 10.31294/ijse.v4i2.5972
- Fitriana, Y. 2019. The Effect of Problem Based Learning on Mathematical Critical Thinking Skills of Junior High School Students. 10.1088/1742-6596/1397/1/012082
- Lynch, S. A., & Simpson, C. G. 2010. Social Skills: Laying the Foundation for Success. *Dimensions of Early Childhood*, 38(2), 3-10.
- Masters, K. 2013, 11. Edgar Dale's Pyramid of Learning in medical education: a literature review. *Med Teach*, 35(11), 84-93. 10.3109/0142159X.2013.800636.
- Muhson, A. 2010, 12. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, 8(2). 10.21831/jpai.v8i2.949
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran (Vol. 2)*. Delia Press.
- Novaliendry, D. 2013, 9. Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Peserta didik Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Pelawi, S. 2021, 12 27. Pengaruh *Game* Online Terhadap Psikologi Remaja. *Sesawi: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87-101. 10.53687/sjtpk.v3i1.68
- Porter, B. D., & Hernacki, M. 2007. *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (25th ed.). PT Mizan Publika.
- Purnama, S. 2007. *Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Peserta didik Madrasah Tsanawiyah*.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Sari, P. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran Lamongan, Insud: *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Volume 01 (01)
- Subiyantoro, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Dengan Bot API Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMAN 12 Surabaya, Unesa: Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Volume 06 (02), 856-870*
- Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H.-K., & Kim, Y. S. 2014. The Role of Gamification in Education – A Literature Review. *Contemporary Engineering Sciences*, 7(29), 1609-1616. <http://dx.doi.org/10.12988/ces.2014.411217>
- Suryani, Nunuk. Achmad Setiawan., dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, Eko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, R., Lukman, M., & Yadewani, D. 2020. Dampak Pandemi Covid19 Terhadap Pemanfaatan E Learning. *Dampak Pandemi Covid19 Terhadap Pemanfaatan E Learning*, 9(2), 307-322. 10.33373/dms.v9i2.2543