



VALIDITAS MEDIA *GAME VISUAL NOVEL* “*BIMA’S ADVANTURE*” PADA MATERI LAPISAN ATMOSFER BUMI KELAS V SD

Zahra Salsabilla^{1*}, Suryanti²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 6 Maret 2025

Revisi 18 Maret 2025

Diterima 24 Maret 2025

Abstract

Students at the concrete operational stage have difficulty understanding abstract concepts. This issue can be addressed through the development of interactive and innovative learning media, such as visual novel games. The aim of this study is to develop and determine the validity of the visual novel game "Bima's Adventure" as a learning medium for the topic of Earth's atmospheric layers. This research is a development study (R&D) using the ADDIE model. Data collection instruments included material and media validation sheets to assess the validity of the learning media. The results showed that the validity of the "Bima's Adventure" visual novel game as a learning medium was 93% (very valid), and the validity of the material was 87% (very valid). Based on these results, the "Bima's Adventure" visual novel game is considered valid and can be used in the learning process.

Abstrak

Siswa pada tahap operasional konkret kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Masalah tersebut dapat diatasi dengan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, seperti *game visual novel*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui validitas media *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” pada materi lapisan atmosfer bumi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi materi dan media guna menguji kevalidan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan validitas media pembelajaran *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” sebesar 93% (sangat valid) dan validitas materi sebesar 87% (sangat valid). Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” dinyatakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Penulis Korespondensi:

*Zahra Salsabilla

*zahra.21115@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, dilihat dari perubahannya dari waktu ke waktu (Hakim & Yulia, 2024). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak besar terhadap kehidupan manusia, khususnya dalam ranah pendidikan dan proses pembelajaran (Sefriani et al., 2022). Kemajuan tersebut memungkinkan para pendidik dan siswa untuk memanfaatkan inovasi teknologi terkini dalam proses pembelajaran (Fricticarani et al., 2023). Salah satu wujud penerapan kemajuan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menunjang minat dan motivasi siswa dalam belajar (Wijayanti & Choirunnisa, 2024).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Suparlan, 2020). Carpenter dan Dale sebagaimana dikutip oleh Magdalena et al. (2021), menyatakan bahwa adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penggunaan media ini menjadi sangat penting terutama bagi anak-anak berusia 7–12 tahun, karena pada tahap ini mereka masih memerlukan objek-objek konkret untuk memahami konsep-konsep baru (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Salah satu mata pelajaran yang banyak mengandung konsep abstrak adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA adalah ilmu yang secara sistematis mempelajari lingkungan sekitar, mencakup pemahaman terhadap fakta, konsep, prinsip, hukum, serta proses penemuan (Aisah, 2020). IPA memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena semua kehidupan manusia, tidak lepas dari alam dan lingkungan sekitarnya (Syafliin, 2022). Penguasaan prinsip dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari sangat penting untuk mengembangkan keterampilan serta aspek kognitif siswa (Sintiawati et al., 2021). Namun, sebagian besar siswa merasa IPA adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan (Lestari & Saputra, 2022).

Hasil tersebut selaras dengan temuan studi pendahuluan yang diperoleh melalui proses wawancara dan observasi di SDN Sambikerep I/479 dan SDN Sambikerep II/480 Kota Surabaya. Berdasarkan temuan tersebut, diketahui bahwa siswa cenderung merasa bosan saat mengikuti pembelajaran IPA. Selain itu, hasil belajar IPA juga tergolong rendah terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti lapisan atmosfer bumi. Dalam

pembelajaran IPA, guru berperan sebagai penyampai utama materi dengan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok. Di samping itu, guru juga kadang memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai sarana latihan soal bagi siswa. Namun demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah di atas, diperlukan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan siswa. Terutama pada era perkembangan revolusi industri 4.0 saat ini, pendidik dituntut mampu menyelenggarakan pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi dan inovasi pembelajaran (Erisa et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang mampu suasana belajar yang positif, nyaman, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu media pembelajaran *game visual novel*.

Game visual novel merupakan bentuk permainan yang memadukan alu cerita naratif dengan elemen visual berupa gambar (Ali Mukti et al., 2024). Cavallaro (2010) mendefinisikan *game visual novel* sebagai *game* jenis fiksi interaktif yang menyajikan cerita layaknya novel namun disajikan dalam bentuk visual bergaya *anime* atau kartun Jepang. *Game visual novel* merupakan permainan yang menyampaikan alur cerita melalui percakapan antar tokoh, memungkinkan pemain merasakan langsung konflik dalam permainan seakan-akan mereka berperan sebagai tokoh utama dalam cerita tersebut (Anggraini & Fu, 2021). Menurut Putra et al. (2021), *game visual novel* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, karena disuguhkan dalam bentuk narasi yang menarik serta dilengkapi dengan audio yang mendukung alur cerita.

Berbagai penelitian menunjukkan kelayakan dari pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran *game visual novel*. Penelitian yang dilakukan oleh (Galindra et al., 2023) mengembangkan *game visual novel* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian tersebut yakni penggunaan media *game visual novel* dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan membantu siswa memahami materi pelajaran. Penelitian oleh (Jabali et al., 2020) mengembangkan *game visual novel* berbasis etnomatematika pada materi aljabar. Media yang dikembangkan terbukti valid, praktis, efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

Terdapat sejumlah penelitian relevan terkait pengembangan media *game visual novel*. Sukma & Kholiq (2021) telah mengembangkan media pembelajaran *game visual novel* melatih berpikir tingkat tinggi siswa SMA. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media *game visual novel* “SI VINO” berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi kinematika gerak lurus. Penggunaan media ini juga dapat melatih minat baca siswa serta nilai sosial yakni bekerja sama. Kekurangan dari pengembangan media “SI VINO” adalah masih terbatas pada teks dan gambar saja. Karena keterbatasan tersebut, media ini masih belum memuat unsur interaktif dan kurang mampu mengoptimalkan aspek mencipta.

Penelitian serupa oleh Galindra et al. (2023) yang mengembangkan *game visual novel* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang Sekolah Dasar. Hasilnya adalah media pembelajaran *game visual novel* menarik minat siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Berdasarkan nilai rata-rata yang didapatkan setelah penggunaan, media ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi. Namun, media yang dikembangkan hanya dapat dioperasikan menggunakan gawai/*smarthphone* karena berbentuk aplikasi.

Dalam beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran *game visual novel*, namun belum ada yang mengembangkan media *game visual novel* pada materi lapisan atmosfer bumi untuk kelas V SD untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Keterampilan berpikir tingkat tinggi memiliki peran penting bagi siswa karena membantu mereka dalam menganalisis dan memahami berbagai permasalahan, serta mendorong kemampuan menyampaikan ide secara logis, argumentatif, dan percaya diri, baik dalam bentuk tulisan, lisan, maupun tindakan (Hendriawan & Usmaedi, 2019; Mailani et al., 2022). Kemampuan ini dapat diterapkan melalui aktivitas pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai tokoh utamanya, hal ini dapat diintegrasikan melalui media *game visual novel* (Handayani & Suryanti, 2024).

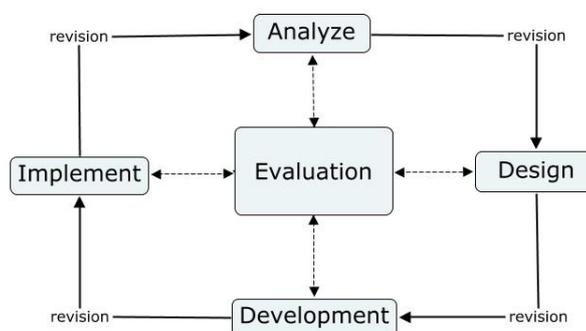
Media *game visual novel* “Bima’s Adventure” memiliki perbedaan dengan media yang telah ada sebelumnya. Ilustrasi karakter yang digunakan tidak bergaya *anime* Jepang, tetapi menggunakan ilustrasi karakter siswa sekolah dasar. Lalu terdapat penambahan fitur audio dan interaktifitas agar dapat digunakan untuk siswa dengan beragam gaya belajar (kinestetik, auditori, dan visual). Materi atau konten dalam media

“*Bima’s Adventure*” mengadaptasi dari permasalahan yang ada di lingkungan sekitar siswa.

Adapun judul penelitian yang diajukan yaitu Validitas Media *Game Visual Novel* “*Bima’s Adventure*” pada Materi Lapisan Atmosfer Bumi Kelas V SD. Validasi terhadap media pembelajaran merupakan langkah penting guna memastikan bahwa media yang dibuat benar-benar selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” pada materi lapisan atmosfer bumi kelas V SD dan mengetahui validitas media *game visual novel* “*Bima’s Adventure*”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Dick & Carey (1996) membagi tahapan model ADDIE menjadi lima tahap yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Namun, pada penelitian ini hanya menggunakan tiga tahapan yakni *Analyze*, *Design*, *Development* dan *Evaluation* karena tujuan penelitian terbatas pada validasi media pembelajaran.



(Ningrum et al., 2024)

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analyze*) untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan siswa. Tahap kedua yakni perancangan (*Design*) yang mencakup desain materi dan desain media (*Storyboard*) serta perancangan instrumen validasi. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*) yang bertujuan untuk merealisasikan media. Tahap ketiga meliputi pembuatan atau pengembangan media, dan uji validasi oleh ahli. Tahap terakhir adalah evaluasi (*Evaluation*) yang terdapat diakhir masing-masing tahap untuk kualitas dan kesesuaian media yang dikembangkan.

Uji Validasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media *game visual novel "Bima's Adventure"* sebagai media pembelajaran materi lapisan atmosfer bumi kelas V SD. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket lembar validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen validasi media menggunakan skala Likert. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase nilai kevalidan

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

100% : Konstanta

Tabel 1. Kategori Kevalidan

Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Muhsan et al., 2022)

HASIL

Tahap pertama yaitu analisis (*Analyze*) merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mencari tahu masalah dan hal yang dibutuhkan di lapangan. Hasil analisis diperoleh berdasarkan kegiatan wawancara dan observasi dengan guru kelas dan siswa kelas V SDN Sambikerep I/479 & SDN Sambikerep II/480 Surabaya pada tanggal 9 & 10 Oktober 2024. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa informasi yakni siswa sering merasa bosan saat mengikuti pembelajaran IPA.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai penyampai utama materi pelajaran. Metode pembelajaran yang sering guru gunakan adalah tanya jawab, diskusi kelompok dan ceramah. Bahan ajar yang dipakai adalah buku paket Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS) yang disusun oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud). Terkadang guru juga menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai bahan latihan soal bagi siswa. Namun, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas.

Selain itu, pencapaian hasil belajar kognitif IPA masih termasuk rendah, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti Bab 4 IPAS mengenai lapisan atmosfer bumi. Materi mengenai lapisan atmosfer bumi bersifat tidak dapat dilihat secara langsung, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan serta mengaitkan konsep tersebut dengan pengalaman nyata mereka.

Guru juga menyatakan bahwa siswa kelas V memiliki gaya belajar yang beragam yaitu auditori, visual, dan kinestetik. Hal ini menjadi tantangan bagi guru, karena guru harus mampu merancang strategi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan setiap gaya belajar siswa. Guru perlu memadukan media atau aktivitas pembelajaran yang melibatkan pendengaran, penglihatan, dan gerakan fisik agar semua siswa dapat terlibat aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat merangsang kemampuan auditori, psikomotorik, dan visual siswa untuk membantu mereka lebih memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil analisis, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu menghadirkan visualisasi konkret sehingga dapat mengaitkan konsep materi dengan pengalaman yang dimiliki siswa. Inovasi yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *game visual novel "Bima's Adventure"* materi lapisan atmosfer bumi.

Tahap kedua yakni perancangan (*Design*). Tahap desain meliputi perancangan materi, perancangan media, perancangan instrumen validasi dan evaluasi. Langkah pertama perancangan materi yaitu pemilihan materi penting yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Materi yang disajikan mencakup beberapa aspek yakni : struktur lapisan atmosfer bumi beserta fenomena yang terjadi di setiap lapisan, penyebab kerusakan atmosfer dan dampaknya, serta pemanasan global. Penyajian materi dikaitkan pada konsep yang akrab dan sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sumber utama materi yang digunakan adalah buku ESPS Airlangga serta bahan pendukung lain seperti jurnal dan artikel ilmiah serta sumber digital lain yang relevan.

Perancangan media berfokus pada penyusunan *storyboard* sebagai gambaran awal dalam mengembangkan alur cerita, tata letak serta aspek interaktif dalam media. Dilakukan juga penyusunan instrumen validasi. Penyusunan instrumen validasi didasarkan pada indikator yang telah dirancang sebelumnya. Proses evaluasi dilakukan bersama dosen pembimbing untuk Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media dan instrumen yang dikembangkan telah sesuai dan layak dilanjutkan pada tahap validasi.

Tahap ketiga yakni pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti merealisasikan rancangan media. Tahap ini meliputi pengembangan media dan validasi oleh para ahli. Media *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” dikembangkan menggunakan beberapa *platform* antara lain, *Canva* sebagai sumber visual (gambar), *Articulate Storyline* untuk membuat alur interaktif media, dan *website Itch.io* untuk mengakses media melalui jaringan internet.

Langkah awal dalam mengembangkan media “*Bima’s Adventure*” adalah mengumpulkan berbagai bahan pendukung, seperti gambar, ilustrasi, *background*, efek suara, dan video. Selanjutnya, peneliti menyusun gambar di *platform Canva*. Proses pengembangan secara lengkap, termasuk penambahan audio, efek suara, dan elemen interaktif, dilakukan melalui aplikasi *Articulate Storyline*. Setelah seluruh proyek selesai, media dapat diunduh dalam format HTML dan diunggah ke situs *Itch.io* agar dapat diakses secara *online* melalui tautan. Berikut adalah tampilan media “*Bima’s Adventure*”



Gambar 1. Media *Game Visual Novel* “*Bima’s Adventure*”

Tahap pengembangan dilanjutkan dengan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media. Validasi media dilakukan oleh ahli dalam pengembangan media dan alat bantu pembelajaran. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh ahli ranah pembelajaran IPA. Proses validasi dimulai dengan peneliti bersama validator menguji coba media *game*

visual novel "Bima's Adventure". Kemudian validator mengisi lembar angket validasi media yang telah disediakan peneliti. bersama validator menguji coba media *game visual novel "Bima's Adventure"*. Kemudian validator mengisi lembar angket validasi media. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori Kevalidan

No	Validator	Skor	Kategori
1	Ahli Media	87%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	93%	Sangat Valid

PEMBAHASAN

Menurut Piaget, anak usia 7-12 tahun berada dalam tahap operasional konkret dimana mereka sudah bisa menggunakan operasi dan logika, namun terbatas pada objek yang nyata dan konkret saja (Anditiasari & Dewi, 2021). Hal itu menyebabkan siswa sulit dalam mempelajari materi yang abstrak, contohnya materi lapisan atmosfer bumi. Kesulitan dalam memahami konsep abstrak dapat menyebabkan terjadinya miskonsepsi yang terus berlanjut. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan strategi yang tepat dalam menyampaikan konsep-konsep tersebut agar lebih mudah dipahami siswa (Habib dkk., 2020). Strategi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran *game visual novel "Bima's Adventure"* menyajikan materi yang disesuaikan dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi atau konten dalam media sesuai dengan situasi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, menjadikan pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Pembelajaran kontekstual membantu siswa mempelajari konsep IPA lebih baik dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan hasil belajar (Putri et al., 2023).

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran *game visual novel "Bima's Adventure"* dinilai sangat valid. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 7 butir pernyataan mendapatkan skor dengan kualifikasi sangat baik, sementara 13 butir pernyataan mendapatkan skor dengan kualifikasi baik. Beberapa pernyataan yang mendapatkan skor sangat baik antara lain (1) Pemilihan font yang tepat

dan mudah dibaca oleh anak – anak dan, (2) Media dapat digunakan oleh siswa dengan berbagai gaya belajar (visual, audiotori, dan kinestetik).

Pemilihan font dalam media harus tepat dan mudah dibaca oleh anak- anak. Hal ini penting untuk memastikan informasi atau materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Selaras dengan hal tersebut, Willya dkk. (2023) menyatakan bahwa pemilihan font yang tepat juga membuat siswa tertarik dalam membaca. Penggunaan font yang sederhana dan jelas juga membuat siswa lebih mudah memahami isi bacaan tanpa merasa kesulitan saat membaca.

Media pembelajaran *game visual novel “Bima’s Adventure”* dapat digunakan oleh siswa dengan gaya belajar visual, audiotori dan kinestetik. Menurut Putri dkk. (2020) umumnya, anak-anak memerlukan kombinasi berbagai gaya belajar untuk mendukung proses pemahaman informasi secara lebih maksimal. Oleh karena itu, media *game visual novel “Bima’s Adventure”* dirancang untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar melalui tampilan visual yang menarik, narasi, suara yang mendukung pemahaman, serta interaksi langsung dalam permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan pengambilan keputusan.

Merujuk pada hasil validitas, media pembelajaran *game visual novel “Bima’s Adventure”* mendapatkan kualifikasi yang sangat valid. Berdasarkan angket instrumen penilaian ahli materi yang terdiri dari 17 butir pernyataan. Penilaian tersebut mendapatkan hasil yaitu dengan 11 butir pernyataan mendapatkan skor dengan kriteria sangat baik dan 6 butir pernyataan mendapatkan skor dengan kriteria baik. Salah satu aspek yang mendapatkan skor sangat baik yaitu konten pada media sesuai dengan materi dan standar kurikulum yang berlaku.

Materi atau konten yang disajikan dalam media *game visual novel “Bima’s Adventure”* sudah sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku yakni Kurikulum Merdeka. Indikator, tujuan dan materi dalam media pembelajaran harus menjadi pertimbangan guru ketika memilih dan menggunakan media tersebut agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Dwiqi dkk., 2020). Dengan demikian, keselarasan antara media dan kurikulum menjadi kunci utama dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

Media pembelajaran *game visual novel “Bima’s Adventure”* memiliki tampilan yang menarik. Desain visual pada media disesuaikan dengan karakteristik siswa, seperti

penggunaan warna cerah, gambar karakter yang ramah, dan alur cerita yang mudah dipahami. Media *game visual novel* memungkinkan siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang terkait langsung dengan cerita yang terjadi dalam permainan (Øygardslia et al., 2020). Media *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” yang dikembangkan memuat materi IPA lapisan atmosfer bumi yang dikemas menjadi sebuah cerita naratif dilengkapi dengan audio. Penyajian materi dalam bentuk cerita yang menarik bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penggunaan alur, karakter dan dialog membantu menghubungkan materi dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mempelajari konsep materi secara lebih mendalam.

Media pembelajaran *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif. Siswa terlibat aktif dalam mengeksplorasi alur cerita, mengambil keputusan, serta menyelesaikan tantangan dalam media. Media pembelajaran interaktif dapat mendorong partisipasi siswa, karena siswa didorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Auliya et al., 2023). Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Media pembelajaran *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” pada mata pelajaran IPA materi lapisan atmosfer bumi dikembangkan dengan model ADDIE. Berdasarkan hasil uji validasi dapat diketahui bahwa media pembelajaran *game visual novel* “*Bima’s Adventure*” mendapatkan skor sebesar 87% (ahli media) dan 93% (ahli materi). Hasil validasi media mendapatkan perolehan skor persentase pada interval 81%-100% termasuk pada kategori sangat valid dan dapat digunakan sebagai media yang mendukung kegiatan pembelajaran IPA.

REFERENSI

- Aisah, S. (2020). Analisis Pemahaman Guru Tentang Konsep Hakikat IPA dan Pengaruhnya Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Al-Mubin: Islamic Scientific Journal*, 3(1), 16–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.51192/almubin.v3i1.66>
- Ali Mukti, F., Nanda Andrianto, dan, & Rachman, A. (2024). Game Edukasi Visual Novel Pengenalan Sejarah Peristiwa Rengasdengklok. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1). <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2024-1.4851>
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Anggraini, D., & Fu, M. (2021). Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Journal of Information System and Technology*, 2(3), 1–9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10140/9309>
- Auliya, A. F., Fitriyani, E., Nurunnisa, M., & Martini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 963–968. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the Visual Novel : Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of animation and computer games* (1st ed.). McFarland.
- Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 7(1), 123–135. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3066>
- Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Mutiara Rosdalina, G. (2023). Strategi Pendidikan untuk Sukses di EraTeknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56.
- Galindra, G., Adnan, F., & Putra, A. (2023). Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Informatics Journal*, 8(1), 76. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/INFORMAL/article/view/31540>

- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan SaatIni. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Handayani, A. F. D., & Suryanti. (2024). Pembelajaran STEAM Roll Up Pencil Case Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SD. *JPPGSD (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 12(7), 1367–1378.
- Hendriawan, D., & Usmaedi. (2019). Penerapan Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 2(2), 72–86. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.
- Jabali, S. G., Supriyono, S., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Aljabar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198>
- Lestari, P. E., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cyber Kinemaster Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 4(1), 434–441. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/2945/1918>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mailani, E., Setiawati, N. A., Surya, E., & Armanto, D. (2022). Implementasi Realistics Mathematic Education dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi/ HOTS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6813–6821. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2855>
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan.

- Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(1), 52–59. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>
- Ningrum, P. C., Novita, L., & Safitri, N. (2024). Pengembangan LKPD Digital Menggunakan Wordwall pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 456–468.
- Øygardslia, K., Weitze, C. L., & Shin, J. (2020). The Educational Potential of Visual Novel Games. *Replaying Japan*, 2, 123–134. <https://doi.org/10.34382/00013369>
- Putra, I. R. F. E., Kasih, P., & Mahdiyah, U. (2021). Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran dalam Pengenalan Teknologi Komputer Menggunakan Aplikasi Ren'py. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 5(1), 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/inotek.v5i1.909>
- Putri, K. D., Krisdiana, I., & Setiyowati, I. (2023). Penerapan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 1 Cengkok Ngronggot, Kab Nganjuk. *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2548–6950. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9105/4156>
- Sefriani, R., Sepriana, R., Radyuli, P., & Hakiki, M. (2022). Android-Based Blended Learning Media for Computer Maintenance Lectures. *Journal of Education Technology*, 6(1), 119–125. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.42514>
- Sintiawati, R., Sinaga, P., & Karim, S. (2021). Strategi Writing to Learn pada Pembelajaran IPA SMP untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Komunikasi Siswa pada Materi Tata Surya. In *Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 4, Issue 1).
- Sukma, A. K., & Kholiq, Abd. (2021). Pengembangan SI VINO (Physics Visual Novel) untuk Melatihkan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 123. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i2.3313>
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298–311. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1511–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3003>
- Wijayanti, N. T., & Choirunnisa, N. L. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif GAWAY (Games Wordwall Materi Gaya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *JPPGSD (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 12(7), 1379–1389.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>