

**MEDIA GAME VISUAL NOVEL PADA PEMBELAJARAN LOGIKA DAN  
ALGORITMA KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KONSEPTUAL SISWA SMK NON-TI**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana*

*Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer*



Disusun oleh

Primaningtias Rahmi Sukma

1807772

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2022**

**MEDIA GAME VISUAL NOVEL PADA PEMBELAJARAN LOGIKA DAN  
ALGORITMA KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KONSEPTUAL SISWA SMK NON-TI**

Oleh

PRIMANINGTIAS RAHMI SUKMA

NIM 1807772

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Primaningtias Rahmi Sukma

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus, 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Primaningtias Rahmi Sukma, 2022

**MEDIA GAME VISUAL NOVEL PADA PEMBELAJARAN LOGIKA DAN ALGORITMA KOMPUTER UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA SMK NON-TI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PRIMANINGTIAS RAHMI SUKMA

MEDIA GAME VISUAL NOVEL PADA PEMBELAJARAN LOGIKA DAN  
ALGORITMA KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KONSEPTUAL SISWA SMK NON-TI

disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



**Harsa Wara Prabawa, M.Pd.**  
NIP. 198008102009121003

Pembimbing II



**Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds.**  
NIP. 920200419941231201

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



**Dr. Wahyudin, M.T.**  
NIP. 197304242008121001

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Media Game Visual Novel pada Pembelajaran Logika dan Algoritma Komputer untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa SMK Non-TI” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Primaningtias Rahmi Sukma

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**MEDIA GAME VISUAL NOVEL PADA PEMBELAJARAN LOGIKA DAN ALGORITMA KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA SMK NON-TI**” ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk dijadikan landasan perbaikan yang berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Bandung, Agustus 2022

Primaningtias Rahmi Sukma

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyelesaian Skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT. Yang memberikan curahan rahmat dan karunia, serta pertolongan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan amanah selama kuliah.
2. Kedua orang tua yaitu Bapak Dedi Supriadi dan Ibu Entin Kartini, S.Pd yang selalu memberikan doa, dukungan, moral dan materil, serta selalu menjadi penyemangat utama dalam menempuh pendidikan tinggi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Harsa Wara Prabawa, M.Pd., selaku pembimbing 1 atas segala waktu, pikiran, dan tenaga yang dicurahkan serta masukan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds., selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, tenaga, dan saran kepada penulis selama proses penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi.
5. Bapak Dr. Wahyudin, M.T., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dan bantuan untuk penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Ibu Enjun Junaeti, M.Si., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta staf administrasi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer yang telah memberikan berbagai ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
8. Edwin Rega Prayogo, S.Pd., MM., orang terkasih yang sudah banyak membantu, menemani, memberikan semangat, membimbing penulis hingga bisa sampai tahap ini dan menyelesaikan pendidikan.
9. Kakak Kandung Elgi Pangestika Kurniasandi, Bobby Rahman, Lia Rahman dan Adik Kandung Nadya Tasya, Faidzar Al-Ghifari yang selalu memberikan doa dan dukungan, serta semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Cevi Hendra Rusmana, Ipah Saripah selaku om tante yang begitu sangat pengertian, selalu mendoakan, menyemangati penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.

11. CIHUY para sahabat terkasih (Tsabita Widya Septivani, Jasmine Tsania, Tamara Q. Aulia, Raraswati Deviana O, Ratu Khoerunnisa H) yang selalu menyemangati, membantu dan berjuang selama masa perkuliahan ini, dan menjadi sahabat yang baik bagi penulis.
12. Pretty Zhinta Khalifatunnisa sahabat yang selalu ada dan senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis selama menyelesaikan skripsi ini. Dan Anggun Permata Sari yang sudah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Ciwiy Pondok Ash Sofi (Masyita Insyira, Fauziah D, Anastasya) , ABS ARMY (anak kontrakan) yang senantiasa selalu membantu selama penelitian penulis.
14. Bapak Drs. Riza Munandar selaku Kepala Sekolah, Bapak Indra selaku Wakasek SMK PGRI 2 Cimahi, yang telah banyak membantu penulis.
15. Bapak M. Luthfy Ardiawan, S.Pd selaku guru pengampu SIMDIG SMK PGRI 2 Cimahi, yang telah banyak membantu penulis dalam penelitian skripsi ini.
16. Guru-guru dan seluruh siswa BDP-1, OTKP 3 SMK PGRI 2 Cimahi yang telah memberikan waktu, kesempatan, dan bantuan pada penulis menyelesaikan penelitian.
17. Teman-Teman seperjuangan SPARK mahasiswa Pendidikan Ilmu Komputer UPI 2018 yang selalu membantu dan solid selama masa perkuliahan.
18. Akang dan Tete KEMAKOM yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membimbing dan memberikan banyak pengalaman berharga.
19. Semua pihak yang turut membantu penulisan dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

*Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Semoga Allah SWT Memberikan imbalan berupa pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

# **MEDIA GAME VISUAL NOVEL PADA PEMBELAJARAN LOGIKA DAN ALGORITMA KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA SMK NON-TI**

oleh

Primaningtias Rahmi Sukma – primaningtiasrs@upi.edu

1807772

## **ABSTRAK**

**Abstrak**–Pemahaman konsep siswa sangatlah penting. Pada kenyataannya terdapat masalah yang mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep siswa di SMK terutama dalam materi Logika dan Algoritma Komputer. Hal ini disebabkan karena pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi oleh guru (*teacher oriented*) dan kurangnya alat bantu pembelajaran. Sehingga kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif dan logis kurang dapat dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Media Game Visual Novel pada Pembelajaran Logika dan Algoritma Komputer untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa SMK Non-TI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu SHM (Siklus Hidup Menyeluruh) yang mempunyai lima tahap yaitu, tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Dengan desain penelitian *Control Group Pretest-Posttest Design*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu: 1) Hasil peningkatan pemahaman siswa berdasarkan uji gain terdapat perbedaan nilai gain kelas kontrol sebesar 0,58 dan kelas eksperimen sebesar 0,71; 2) Respon siswa terhadap media game visual novel pada pembelajaran logika dan algoritma komputer menghasilkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 91.50% dengan kategori “Sangat Baik”. Kesimpulannya adalah media game visual novel pada pembelajaran logika dan algoritma komputer untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa SMK Non TI telah dikembangkan layak digunakan juga meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

**Kata Kunci:** Game visual novel, pembelajaran logika dan algoritma komputer, SMK Non – TI



**VISUAL NOVEL GAME MEDIA ON LEARNING LOGIC AND KOMPUTER  
ALGORITHMS TO IMPROVE CONCEPTUAL UNDERSTANDING OF  
NON-IT VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENTS**

by

*Primaningtias Rahmi Sukma – primaningtiasrs@upi.edu*

1807772

**ABSTRACT**

***Abstract**–Understanding students' concepts of importance. In fact, there are problems that result in the low understanding of students' concepts in SMK, especially in the matter of Logic and Komputer Algorithms. This is because the approach to learning is still dominated by teachers and the lack of learning aids. So that the ability to think holistically (thoroughly), creatively, objectively and less can be developed. This study aims to design Visual Novel Game Media in Learning Logic and Komputer Algorithms to improve Conceptual understanding of Non-IT Vocational High School Students. The development model used in this research is SHM (Complete Life Cycle) which has five stages, namely, analysis, design, development, implementation, and assessment stages. With the research design Control Group Pretest-Posttest Design. The results obtained from this study are: 1) The results of increasing students' understanding based on the gain test have a difference in the gain value of the kontrol class of 0.58 and the experimental class of 0.71; 2) Student responses to the visual novel game media in learning logic and komputer algorithms resulted in an average percentage of 91.50% with the "Very Good" category. The conclusion is that the visual novel game media on learning logic and komputer algorithms to improve the conceptual understanding of non-IT SMK students that have been developed is feasible to use as well as increasing students' conceptual understanding.*

***Keywords** : Visual novel games, the learning of logic and komputer algorithms concepts, non-IT majors Vocational Highschool*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR RUMUS .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4. Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.1 Peta Literatur .....	7
2.2 Media Pembelajaran .....	8
2.2.1 Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran.....	8
2.2.2 Macam – macam Media Pembelajaran .....	10
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.3 Game .....	12
2.3.1 Definisi Game .....	12
2.3.2 Jenis dan Genre Game .....	12
2.3.3 Komponen-komponen Penting dalam Game .....	14
2.3.4 Manfaat Bermain Game .....	16
2.3.5 Game Sebagai Media Pembelajaran .....	16
2.4 Game Visual Novel.....	17
2.5 Perbedaan Game, Game Edukasi, <i>Game-Based Learning</i> , dan Gamifikasi .....	18
2.6 Pemahaman.....	20

2.6.1 Dimensi Pengetahuan.....	20
2.6.2 Dimensi Proses Kognitif .....	26
2.6.3 Pemahaman sebagai bagian dari dimensi proses kognitif.....	27
2.6.4 Pemahaman Konseptual.....	29
2.7 Pembelajaran Logika dan Algoritma Komputer .....	30
2.7.1 Lingkup Materi Konsep Logika dan Algoritma Komputer.....	31
2.8 <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> .....	31
2.9 <i>TyranoBuilder</i> .....	33
2.10 Penelitian terkait .....	34
2.11 Metode Penelitian .....	36
2.11.1 Metode Penelitian R&D.....	37
2.11.2 Model Pengembangan SHM.....	37
2.12 Populasi & Sampel.....	37
2.12.1 Populasi.....	37
2.12.2 Sampel.....	38
2.12.3 <i>Probability Sampling</i> .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
3.1 Prosedur Penelitian .....	39
3.1.1 Tahap Analisis .....	41
3.1.2 Tahap Desain .....	41
3.1.3 Tahap Pengembangan .....	43
3.1.4 Tahap Implementasi.....	43
3.1.5 Tahap Penilaian.....	44
3.2 Desain Penelitian .....	44
3.3 Populasi dan Sampel .....	46
3.4 Instrumen Penelitian .....	47
3.4.1 Instrumen Studi Lapangan .....	47
3.4.2 Instrumen Validasi Ahli .....	48
3.4.3 Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia .....	50
3.4.4 Instrumen Tes Pemahaman Siswa.....	51
3.5 Teknis Analisis Data .....	51
3.5.1 Teknik Analisis Data Instrumen Lapangan .....	51
3.5.2 Teknik Analisis Data Instrumen Validasi Ahli .....	51
3.5.3 Analisis Data Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia.....	52

3.5.4 Teknik Analisis Data Instrumen Tes.....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
4.1 Hasil.....	58
4.1.1 Tahap Analisis .....	58
4.1.2 Tahap Desain .....	60
4.1.3 Tahap Pengembangan .....	65
4.1.4 Tahap Implementasi.....	82
4.1.5 Tahap Penilaian.....	83
4.2 Pembahasan Penelitian .....	85
4.2.1 Implementasi Media Game Visual Novel.....	85
4.2.2 Pengaruh Media terhadap Pemahaman Siswa .....	87
4.2.3 Respon Siswa terhadap Media.....	89
4.2.4 Kelebihan dan kekurangan.....	90
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>91</b>
5.1 Simpulan.....	91
5.2 Rekomendasi .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN 1 .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN 2 .....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN 3 .....</b>	<b>138</b>
<b>LAMPIRAN 4.....</b>	<b>208</b>
<b>LAMPIRAN 5 .....</b>	<b>231</b>
<b>LAMPIRAN 6.....</b>	<b>235</b>
<b>LAMPIRAN 7 .....</b>	<b>246</b>
<b>LAMPIRAN 8.....</b>	<b>251</b>
<b>LAMPIRAN 9 .....</b>	<b>282</b>
<b>LAMPIRAN 10.....</b>	<b>285</b>
<b>LAMPIRAN 11 .....</b>	<b>289</b>
<b>LAMPIRAN 12.....</b>	<b>291</b>
<b>LAMPIRAN 13.....</b>	<b>294</b>
<b>LAMPIRAN 14.....</b>	<b>301</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Literatur .....	7
Gambar 2. 2 Game .....	18
Gambar 2. 3 Gamifikasi .....	19
Gambar 2. 4 Game-Based Learning.....	19
Gambar 2. 5 Tampilan Software TyranoBuilder.....	34
Gambar 3. 1 Tahapan SHM .....	39
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan Multimedia .....	40
Gambar 3. 3 Desain Penelitian.....	46
Gambar 3. 4 Skala Interpretasi .....	52
Gambar 4. 1 Flowchart.....	65
Gambar 4. 2 Contoh fitur game, dialog berisi materi yang disamarkan .....	85
Gambar 4. 3 Alur Stage 1 sampai 4 .....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait .....	34
Tabel 3. 1 Pretest-Posttest Design.....	45
Tabel 3. 2 Aspek-aspek multimedia mania .....	48
Tabel 3. 3 Klasifikasi Kriteria Gain .....	53
Tabel 3. 4 Klasifikasi Validitas Butir Soal .....	54
Tabel 3. 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	56
Tabel 3. 6 Klasifikasi Daya Pembeda .....	57
Tabel 4. 1 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras.....	60
Tabel 4. 2 Konten Materi dan Soal pada Game .....	60
Tabel 4. 3 Storyboard pada Game Visual Novel.....	63
Tabel 4. 4 Antarmuka Media .....	66
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media.....	76
Tabel 4. 6 Rata-rata semua aspek validasi media .....	78
Tabel 4. 7 Hasil Uji Instrumen Soal.....	80
Tabel 4. 8 Penilaian media oleh siswa berdasarkan kelas.....	83
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian terhadap Pemahaman Siswa .....	84
Tabel 4. 10 Nilai Gain Siswa .....	88
Tabel 4. 11 Nilai Respon Siswa terhadap media .....	89
Tabel 4. 12 Nilai Keseluruhan Gain dan Respon Siswa .....	89

## DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Rating Scale .....	51
Rumus 3. 2 Rumus Gain .....	53
Rumus 3. 3 Uji Validitas .....	54
Rumus 3. 4 Menentukan Reabilitas .....	55
Rumus 3. 5 Menentukan Tingkat Kesukaran .....	55
Rumus 3. 6 Daya Pembeda .....	56

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2012). *Pentingnya Pemahaman Konseptual dan Prosedural dalam Belajar Matematika*. Universitas Islam Malang.
- Agos Jr, C. T., Bal-Ut, M. L. C., Calam, L. G., Cantuba, R. N., & Aspay, M. M. H. V. E. M. R. (2013). Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 2(9), 259–266. [www.ijstr.org](http://www.ijstr.org)
- Agustin, R. D. (2017). Komponen Konsep dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, III(2).
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 131–136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- Alexander, P. A., Schallert, D. L., & Hare, V. C. (1991). Coming to Terms: How Researchers in Learning and Literacy Talk about Knowledge. *Review of Educational Research*, 61(3), 315. <https://doi.org/10.2307/1170635>
- Anderson. (1983). Book review: Book review. *Criminology & Criminal Justice*, 11(3), 277–278. <https://doi.org/10.1177/1748895811401979>
- Anderson, L. W., Krathwohl Peter W Airasian, D. R., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *Taxonomy for Assessing a Revision Of Bloom'S Taxonomy Of Educational Objectives*. <https://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Anderson-Krathwohl - A taxonomy for learning teaching and assessing.pdf>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Rafindo Persada.
- Barakbah, R. (2014). *Teknik Informatika dan Komputer Politeknik nik Elektronika Negeri Surab rabaya*.
- Bransford, Brown, & Cocking. (1999). How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School: Expanded Edition. In *Discovery*. National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/9853>
- Chiu, M.-H. (2000). Algorithmic Problem Solving and Conceptual Understanding of Chemistry by Students at a Local High School in Taiwan. *Proc. Natl. Sci. Counc. ROC(D)*, 11(1), 20–38. <https://www.researchgate.net/publication/237216516>
- D Nanda, T., & Kustijono, R. (2017). Efektivitas penggunaan komik untuk melatih keterampilan berpikir kritis. *Seminar Nasional Fisika (SNF) 2017, November*, 70–74. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/37>



- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. PT Gava Media.
- De Jong, T., & Ferguson-Hessler, M. G. M. (1996). Types and qualities of knowledge. In *Educational Psychologist* (Vol. 31, Issue 2, pp. 105–113). [https://doi.org/10.1207/s15326985ep3102\\_2](https://doi.org/10.1207/s15326985ep3102_2)
- Dochy, F. J. R. C., & Alexander, P. A. (1995). Mapping prior knowledge: A framework for discussion among researchers. *European Journal of Psychology of Education*, 10(3), 225–242. <https://doi.org/10.1007/BF03172918>
- Fitriana, N. S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *World Development*, 1(1), 1–15. <http://www.fao.org/3/I8739EN/i8739en.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2017.01.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.childyouth.2011.10.007%0Ahttps://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23288604.2016.1224023%0Ahttp://pdx.sagepub.com/lookup/doi/10>
- Hake, R. . (1999). *Analyzing change/gain scores*.
- Hikam, A. R., Kariada, N., & Santosa, K. (2013). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(2), 1–9.
- John C. Beck, & M. W. (2004). “Got Game.” *Texas Monthly On . . .*, 201–206. <https://doi.org/10.7560/718449-028>
- Komalasari, K. (2012). the Effect of Contextual Learning in Civic Education on Students ’ Character Development. *Asia Pasific Journal of Educators and Education*, 27(229), 87–103.
- Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Muinnah, I. R. (2019). *trategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin*.
- Munandri, D. R. (2012). PEMBUATAN VISUAL NOVEL DENGAN CAFÉ MINIGAME MENGGUNAKAN RENPY. *Dian Rizka Munandri*, 10(9), 32. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5224/1/UPS-QT03885.pdf>
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12). [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI.\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA Konsep %26 Aplikasi dalam Pendidikan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf)
- Munir, R., & Lidya, L. (2016). *ALgoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal, C, dan C++*. INFORMATIKA.
- Posamentier, A. S., Smith, B. S., & Stepelman, J. S. (2002). *Teaching secondary*

*mathematic techniques and enrichment unit.* Merrill Prentice Hall.

- Purnamasari, I. (2017). Penerapan metode accelerated learning berbantu multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMK. *Penerapan Embellishment Sebagai Unsur Dekoratif Pada Busana Modestwear, d*(2017), 1–30. <http://scholar.unand.ac.id/60566/>
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>
- Rizki, I., Eka, F., Kasih, P., & Mahdiyah, U. (2021). *Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran dalam Pengenalan Teknologi Komputer Menggunakan Aplikasi Ren ' py.* 77–84.
- Rusman, Deni Kurniawan, C. R. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi : mengembangkan profesionalitas guru Cepi Riyana.* Rajawali Pers. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=860054>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran.* Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Kencana.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Kencana Prenada Media Group.
- Sudrajat, A. (2009). *Pembelajaran Tuntas (Mastery-Learning).* <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2009/11/02/pembelajaran-tuntas-mastery-learning-dalam-ktsp/>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 308.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Suwarto. (2010). Dimensi Pengetahuan dan Dimensi Proses Kognitif dalam Pendidikan. *Widyatama*, 19(1), 76–91.
- Tahari F, J. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL NOVEL BERBASIS ANDROID UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN HASIL HEWANI KELAS XII TPHP SMK NEGERI 2 CILAKU CIANJUR.* 5–24.
- Tim Fakultas Teknik. (2004). *M e l a k u k a n P e n g k o d e a n P r o g r a m.*
- Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ' ul Fiqh Jilid I. *Teknika*, 5(2), 473–478. <http://journal.unisla.ac.id/pdf/11522013/RETNO.pdf>
- Wibowo, A. (2017). *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?* <https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre->

game-yang-mana-favorit-kamu

Widodo, A. (2006). Revisi Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal. *Buletin Puspendik*, 3, 18–26.

Yusuf, S. A., & Khasanah, U. (2019). Literature review. *Kajian Literatur Dan Teori Sosial Dalam Penelitian*.