

PENGEMBANGAN GAME VISUAL NOVEL PELAJARAN BAHASA INGGRIS SMA PADA MATERI EXPRESSION BERDASARKAN KURIKULUM 2013 UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN DAN MOTIVASI BELAJAR

Citra Devi Mudaningtyas, S.T., M.T, Elizabeth Anggraeni Amalo., Ph.D, Dr. Imam Dui Agusalm
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
e-mail: devi@pens.ac.id, lisa@pens.ac.id, imam_dui@pens.ac.id

ABSTRAK

Mata pelajaran bahasa Inggris menjadi bagian besar kurikulum pendidikan di Indonesia yang diajarkan dari tingkat dasar, menengah, dan tinggi. Untuk memenuhi kebutuhan pentingnya bahasa Inggris maka diperlukan media belajar yang dapat: 1. Menciptakan Kemandirian belajar, 2. Meningkatkan motivasi belajar, 3. Meningkatkan kemampuan dan pencapaian belajar. Game sebagai salah satu media elearning yang banyak diminati baik dari kalangan anak-anak hingga dewasa mampu menjadi kendaraan yang baik untuk disisipi dan kemudian menyampaikan materi ajar bahasa Inggris sekolah agar lebih menarik dan memotivasi. Dalam berbagai penelitian, game telah terbukti dapat digunakan untuk pengajaran bahasa dan disisipi konten kurikulum untuk tujuan pengajaran dalam sector formal seperti di sekolah. Untuk itu dalam penelitian ini akan dikembangkan game yang mengadopsi konten kurikulum sekolah yang difokuskan pada jenjang SMA khususnya kelas x. Game pada penelitian ini dirancang untuk dapat menyampaikan materi ajar Expression. Game dalam penelitian ini adalah game Visual Novel dan akan dikembangkan menggunakan metode Penelitian Pengembangan yang dilaksanakan pada tahap pertama, dan akan diuji keefektifannya pada tahap kedua menggunakan penelitian Experimental. Hasil game Visual Novel ini diharapkan dapat digunakan oleh seluruh guru SMA di seluruh Indonesia untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Visual Novel, Game, Bahasa Inggris, Expression

ABSTRACT

English has been a big part of education curriculum in Indonesia, and is taught from elementary level to the higher level of education. In order to fulfill the necessity of English teaching, it is required a kind of teaching media which can: 1. Create students' learning independency, motivate students, and improve students' achievements. Computer game is one of learning media mostly preferred by various ages that become good bridge to be mixed with educational contents. In many researches, games have been proven to be effective for language teaching blended with formal school curriculum. Hence, in this research it was built a Visual Novel game that was blended with "Expression", one of English materials taught in Indonesia Senior High School level. The game was developed through Research and Development Research Design and it was found that the game shared fruitful result.

Keywords: Visual Novel, Game, English, Expression

I. PENDAHULUAN

EXPRESSION (tindak tutur) adalah salah satu materi pelajaran bahasa Inggris dasar dalam kurikulum SMA. Materi ini berisi ungkapan - ungkapan dasar yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Materi *expression* tersebar dari kelas X hingga kelas XI meliputi asking and giving opinion, apologizing, greeting, gratitude, wishes, dan banyak lagi.

Pada penerapan pengajaran di kelas, materi *expression* kebanyakan disampaikan dalam contoh percakapan tertulis dimana siswa kemudian diminta

untuk memilih jawaban yang benar berupa pilihan respon sehingga pengajaran materi *expression* ini menjadi membosankan dan kurang bermakna. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar lebih lanjut penggunaan macam - macam ungkapan dalam bahasa Inggris.

Game yang mengandung tujuan edukasi dipercaya berpotensi untuk menyampaikan materi akademis lebih learner-centered atau sebuah pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih mudah, lebih menyenangkan, lebih menarik dan tentunya lebih efektif [1](Kafai, 2001).

Game berjenis Visual Novel adalah game yang memungkinkan untuk menyajikan materi *expression* bahasa Inggris. Game visual novel telah banyak digunakan untuk berbagai tujuan seperti yang telah dilakukan oleh [2](Yin, 2012) dalam penelitiannya yang berjudul Using an Interactive Visual Novel to Promote Patient Empowerment through Engagement. Pada awalnya, game visual novel digunakan oleh orang-orang Jepang untuk latihan berinteraksi sosial.

Di Indonesia sendiri game jenis visual novel sudah mulai dikembangkan untuk simulasi interaksi anak sekolah SMA. Seperti yang dikembangkan oleh novelvisual.com. Namun, game visual novel tersebut belum dikembangkan untuk tujuan edukasi secara akademik. Game visual novel memiliki potensi besar untuk ditambahkan konten pendidikan dalam hal ini adalah materi *Expression* bahasa Inggris, perlu dibuat sebuah game yang mencerminkan interaksi sosial sehari-hari namun disisipi keterampilan bahasa yang dilatih seiring penggunaan game visual novel tersebut. Diharapkan dengan penyajian materi bahasa Inggris *Expression* tingkat SMA menggunakan game interaksi sosial dengan jenis visual novel ini dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dan belajar menggunakannya untuk interaksi.

II. METODE PENELITIAN

Game *Visual Novel* dalam penelitian ini diteliti menggunakan desain Penelitian Pengembangan (R&D: Research and Development). Menurut Sugiyono (2010:407), Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [3]. Dalam penelitian ini terdapat anak penelitian yaitu Penelitian Experimental. Penelitian ini direncanakan untuk dua tahun penelitian. Tahap/tahun pertama akan dilakukan untuk pengembangan Game *Visual Novel* dan uji coba skala kecil untuk menyempurnakan kesalahan-kesalahan teknis pada game yang telah dibuat. Tahap/tahun kedua akan difokuskan pada Penelitian Experimental untuk mengetahui efektivitas Game *Visual Novel* tersebut.

Pembuatan Konten game *Visual Novel* pelajaran bahasa Inggris SMA materi *Expression* pada

penelitian ini meliputi:

1. Penyusunan materi dan konsep game yang disesuaikan dengan konten materi bahasa Inggris kelas x SMA khususnya materi *Expression*.
2. Pembuatan Game *Visual Novel* yang meliputi penyediaan asset pendukung seperti object 2D, dan kebutuhan multimedia lainnya yang mensupport interaktifitas game dan pemrograman menjadi game menggunakan *GameEngine Visual Novel Ren'Py*.

III. PROSEDUR PENELITIAN

Berdasarkan pemaparan Gambar 1., prosedur penelitian yang akan dilakukan antara lain :

a. Analisis

Pada tahap analisis adalah menganalisa kebutuhan yang diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang materi *Expression* pada mata pelajaran bahasa Inggris tingkat SMA khususnya kelas x yang akan disampaikan melalui game *Visual Novel*.

b. Perancangan Desain

Tahap perancangan desain adalah tahap perancangan sistem untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini diperlukan storyboard game *Visual Novel* materi *Expression* dimana alur pembelajaran materi *Expression* dimasukkan kedalam gameplay game *Visual Novel* ini. Gameplay pada game *Visual Novel* ini dirancang sedemikian rupa sehingga mencerminkan penggunaan materi *Expression*. Secara garis besar, pada tahap ini akan dibuat:

- Gameplay
- Desain karakter
- Storyboard game

c. Implementasi Desain

Tahap implementasi adalah proses penerjemahan perancangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya. Dalam pembuatan game *Visual Novel* materi *Expression* ini akan meliputi:

- Pembuatan aset karakter game
- Pembuatan Game menggunakan game engine *Visual Novel Ren'Py*.

d. Pengujian

Tahap ini adalah tahap dimana media pembelajaran ini di periksa. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan interface, kesalahan pada materi, maupun kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa satu per satu oleh pembuat secara manual dan nantinya akan diperiksa kembali oleh ahli

media dan ahli materi pada tahap validasi media pembelajaran berupa game visual novel ini.

e. Validasi Ahli

Tahap ini adalah tahap dimana media pembelajaran berupa game visual novel ini di uji atau dilakukan pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, kesalahan navigasi , kesalahan pada materi. langkah selanjutnya adalah tahap validasi oleh ahli atau expert judgment. Validasi media dilakukan oleh bapak Mohamad Safrodin, B.Sc., MT selaku dosen ahli media dan Game dari Prodi Teknologi Game Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, serta dosen ahli media dan Game dari Prodi Multimedia Broadcasting Politeknik Elektronika

f. Analisis

Pada tahap analisis adalah menganalisa kebutuhan yang diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang materi Expression pada mata pelajaran bahasa Inggris tingkat SMA khususnya kelas x yang akan

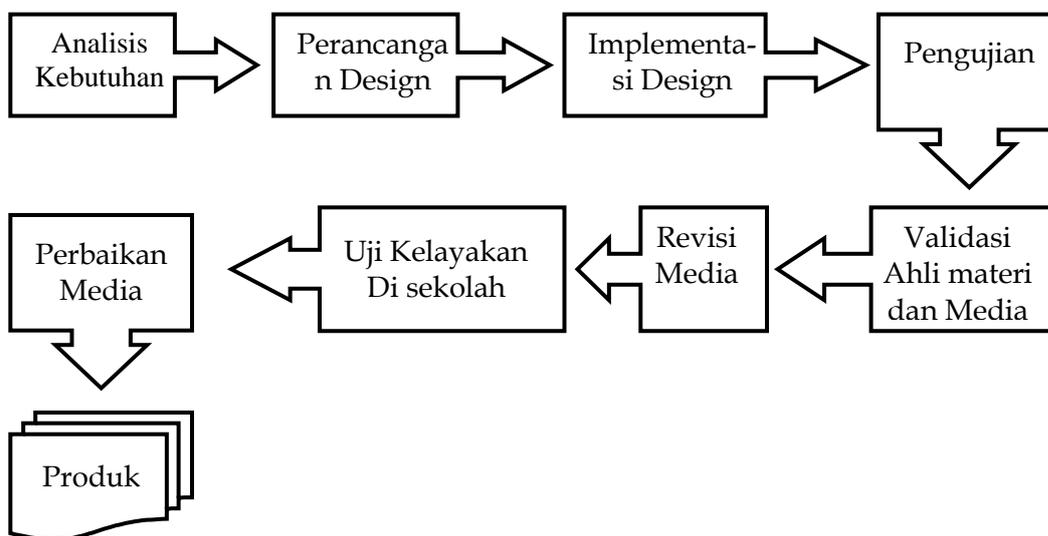
disampaikan melalui game *Visual Novel*.

g. Perancangan Desain

Tahap perancangan desain adalah tahap perancangan sistem untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini diperlukan storyboard game *Visual Novel* materi *Expression* dimana alur pembelajaran materi *Expression* dimasukkan kedalam gameplay game *Visual Novel* ini. Gameplay pada game *Visual Novel* ini dirancang sedemikian rupa sehingga mencerminkan penggunaan materi *Expression*.

Secara garis besar, pada tahap ini akan dibuat:

- Gameplay
- Desain karakter
- Storyboard game



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian Metode Research and Development

h. Implementasi Desain

Tahap implementasi adalah proses penerjemahan perancangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya. Dalam pembuatan game *Visual Novel* materi *Expression* ini akan meliputi:

- Pembuatan aset karakter game
- Pembuatan Game menggunakan game engine *Visual Novel Ren'Py*.

i. Pengujian

Tahap ini adalah tahap dimana media pembelajaran ini di periksa. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan interface, kesalahan pada materi, maupun kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa satu per satu oleh pembuat secara manual dan nantinya akan diperiksa kembali oleh ahli media dan ahli materi pada tahap validasi media pembelajaran berupa game visual novel ini.

j. Validasi Ahli

Tahap ini adalah tahap dimana media pembelajaran berupa game visual novel ini di uji atau dilakukan pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, kesalahan navigasi, kesalahan pada materi. langkah selanjutnya adalah tahap validasi oleh ahli atau expert judgment. Validasi media dilakukan oleh bapak Mohamad Safrodin, B.Sc., MT selaku dosen ahli media dan Game dari Prodi Teknologi Game Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, serta dosen ahli media dan Game dari Prodi Multimedia Broadcasting Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, Hasbi Assiddiqi, ST. MT. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh ibu Hepti Prihatini, S.Pd dan bapak Drs. Saleh Al Baiti, selaku guru SMA Negeri 2 Malang.

Tahap validasi merupakan pengujian awal pada penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah game visual novel yang dibuat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif atau tidak. Apabila game yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran interaktif siap untuk di implementasikan di lapangan. Sedangkan ahli materi untuk menilai kelengkapan dan kesesuaian game visual novel ini dengan materi *Expression* yang sesuai silabus, dan ahli media untuk menilai desain media. Responden dalam penelitian media ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Malang.

k. Revisi

Proses selanjutnya setelah validasi oleh ahli, game visual novel materi *Expression* ini direvisi berdasarkan masukan ahli. Jika game yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka game pembelajaran materi *Expression* ini siap untuk di implementasikan di lapangan.

l. Uji Kelayakan

Setelah Game visual novel materi bahasa Inggris *Expression* ini dinyatakan layak oleh para ahli, maka game diujicobakan di lapangan (dalam penelitian ini di SMA 2 Malang). Uji coba di sekolah responden uji coba media ini adalah siswa. Siswa mencoba Game yang telah dibuat dan memberikan tanggapan.

m. Perbaikan Game

Selanjutnya Game Visual Novel diujicobakan di sekolah dengan siswa sebagai responden. Proses berikutnya adalah perbaikan atas masukan dari siswa.

n. Produk

Produk yang dihasilkan adalah sebuah game edukasi pembelajaran *Expression* dalam bahasa Inggris yang sudah layak sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di SMA.

IV. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan game Visual Novel materi *Expression* menggunakan kuesioner. Kuesioner juga sering dikenal sebagai angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya [4]. (Sugiyono, 2009:199). Berdasarkan jenis angket, penelitian ini menggunakan kuesioner langsung dengan jawaban check list.

1. Instrumen untuk ahli media

Pada instrumen ahli media berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Berikut kisi-kisi untuk instrumen ahli media pembelajaran.

1. Navigasi

- a. Manfaat navigasi
- b. Ketepatan navigasi

2. Kemudahan

- a. Kemudahan pengoperasian
- b. Keterkaitan gambar dan materi
- c. Penggunaan bahasa mudah dimengerti
- d. Kemudahan pemilihan respon
- e. Kemudahan navigasi
- f. Kemudahan umpan balik bagi siswa

3. Tulisan (Teks)

- a. Kualitas teks
- b. Keterbacaan tulisan (teks)
- c. Ketepatan ukuran huruf
- d. Ketepatan warnahuruf
- e. Ketepatan jenis huruf
- f. Kualitas bahan ajar

4. Tampilan

- a. Kesesuaian tampilan
- b. Kejelasan tata letak gambar
- c. Penempatan konten

- d. Ketepatan penggunaan tema
- e. Kualitas tampilan desain
- f. Kesesuaian warna tulisan dengan background

2. Instrumen untuk ahli materi

Pada instrumen ahli materi berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang terdapat di dalam game visual novel materi bahasa Inggris Expression ini meliputi dari aspek pembelajaran, materi dan Kebenaran isi. Berikut kisi-kisi untuk instrumen ahli media pembelajaran.

1. Pembelajaran
 - a. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi
 - b. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar
 - c. Kejelasan petunjuk belajar
 - d. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi
 - e. Pemberian latihan untuk pemahaman konsep
 - f. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa
 - g. Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri
 - h. Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu
2. Materi
 - a. Kebenaran materi
 - b. Keterkinian materi
 - c. Kemenarikan materi
 - d. Keruntutan materi
 - e. Cakupan materi
 - f. Kemudahan untuk dipahami
 - g. Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa
 - h. Pemberian umpan balik
 - i. Ketepatan penggunaan bahasa
 - j. Kemudahan siswa memahami bahasa

3. Instrumen untuk siswa

Instrumen untuk pengguna ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, desain tampilan dan pemrograman. Berikut kisi-kisi instrument untuk siswa.

1. Motivasi
 - a. Perhatian
 - b. Minat
2. Kemenarikan
 - a. Kualitas tampilan
 - b. Memberi daya tarik pada siswa
3. Kemudahan
 - a. Kemudahan dalam memahami materi
 - b. Kemudahan dalam pengoperasian
4. Kemanfaatan
 - a. Memberi dampak pada siswa
 - b. Menambah keterampilan baru bagi siswa

V. TEKNIK ANALISA DATA

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi, ahli media dan skor hasil angket.

Data kuantitatif yang berasal dari angket ahli materi dan ahli media serta angket dari siswa kemudian dihitung skor rata-ratanya dengan rumus yang diadaptasi dari Arikunto (2006:264)[5]. Perhitungan rata-rata data kuantitatif kemudian di konversi menjadi nilai kualitatif berskala 5 dengan skala Likert pada acuan tabel konversi nilai yang diadopsi dari Sukardjo (2005)[6], sebagai berikut:

Tabel I
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif skala 1- 5

Interval Skor		Kategori
$x > X_i + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Layak
$X_i + 0,60 S_{bi} < x \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Layak
$X_i - 0,60 S_{bi} < x \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
$X_i - 1,80 S_{bi} < x \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
$x \geq X_i - 1,80 S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

- Rerata ideal (X_i) : $-x$ (skor maksimal + skor minimal)
- Simpangan Baku Skor Ideal (S_{bi}) : $-x$ (skor maksimal – skor minimal)
- X : skor rata-rata hasil implementasi
- Skor maksimal : 5
- Skor minimal : 1
- X_i : $-x (5+1) = 3$
- S_{bi} : $-x (5-1) = 0,67$

VI. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Salah satu luaran dari penelitian ini adalah prototype game Visual Novel Pelajaran Bahasa Inggris SMA Materi *Expression*. Pembuatan prototype game ini meliputi beberapa tahapan pembuatan yaitu: (1) storyline game, (2) pemrograman game, (3) karakter game, (4) aset game, (5) penggabungan aset dan pemrograman game, (6) ujicoba game. Masing-masing tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Pembuatan Storyline Game

Game visual novel memiliki ciri khas alur cerita percabangan yang dikenal dengan *butterfly effect*.

Karakter dalam game visual novel ini dibuat dengan model manga seperti halnya karakter pada kebanyakan game visual novel lainnya. Pembuatan karakter pada game ini melalui beberapa tahap yaitu *sketching*, *inking*, dan *coloring*. Sebuah karakter pertama dibuat dalam bentuk sketsa untuk menemukan bentuk dasar karakter. Setelah sketsa karakter didapatkan, langkah selanjutnya adalah proses inking dimana sketsa diproses secara digital untuk mendapatkan model karakter dalam bentuk *Line Art* yang siap dilanjutkan pada proses coloring secara digital.



Gambar 5. *Line art* karakter hasil inking (kiri) dan karakter yang telah melalui tahap *digital inking* (kanan)

4. Pembuatan Aset Game

Aset pada game visual novel ini meliputi; text dialog untuk interaksi karakter dan pemain game, background image, background music, dan voice over karakter game. Aset-aset tersebut merupakan pendukung selain karakter game yang nantinya digabungkan menjadi kesatuan sebuah game visual novel. Tahapan pembuatan masing-masing aset tersebut adalah sebagai berikut:

Teks dialog disajikan dalam bahasa Inggris dan dikembangkan berdasarkan alur percakapan sesuai dengan *storyline* yang telah dibuat. Percakapan pada *storyline* dikombinasikan dengan model expression yang terdapat pada materi bahasa Inggris SMA.

Background image dibuat secara digital menggunakan software *Adobe Photoshop* dengan bantuan alat media menggambar dan mewarnai secara digital yaitu *Wacom Cintiq HD*. Pembuatan background image dalam game visual novel ini menggunakan teknik digital painting.

Pada awal pembuatan background, ditentukan titik hilang / sudut pandang yang sesuai dengan arahan dari kemunculan player dan character yang akan diajak bicara. Prespektif juga sangat di butuhkan dalam pembuatan gambar background. Gambar ini menggunakan 1 titik hilang. Berikutnya adalah memasukan gambar- gambar object yang biasa dalam ruangan yang digunakan. Pada contoh gambar yang di gunakan adalah perpustakaan, maka dimasukan object-object yang dapat menggambarkan bahwa tempat tersebut adalah perpustakaan.

Background music pada pengembangan game visual novel ini menggunakan music *open-source* yang disediakan secara gratis oleh beberapa penyedia audio stock. Pemilihan background sound didasarkan pada situasi/mood tiap scene. Voice over digunakan untuk

mengisi suara respon dari karakter yang terdapat di dalam game. Voice over dilakukan oleh penutur asli bahasa Inggris. Voice over direkam berdasarkan naskah dialog yang dikembangkan berdasarkan *storyline*.

5. Penggabungan Asset dan Pemrograman Game

Semua aset game meliputi background image, voice over, tokoh karakter, text percakapan, dan lainnya digabungkan dengan platform game visual novel yang telah dibuat berdasarkan alur percakapan pada *storyline*. Masing masing aset akan dimasukkan kedalam library dan dipanggil oleh masing-masing block untuk ditampilkan dalam masing masing scene game visual novel.

6. Validasi Ahli dan Ujicoba

Game visual novel yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh beberapa ahli yaitu dari segi konten dan media. Validasi konten bertujuan untuk meninjau kesesuaian konten pada game dengan kurikulum bahasa Inggris SMA khususnya materi Expression. Validasi media bertujuan untuk meninjau kemudahan penggunaan navigasi dalam game dan segi visual karakter yang digunakan dalam game. Selanjutnya, game visual novel ini diujicobakan kepada siswa SMA untuk mengetahui respon mereka dalam menggunakan game visual novel ini. Masing-masing hasil validasi dan ujicoba dijelaskan sebagai berikut.

Tabel II
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Butir Indikator	Validator 1	Validator 2	Presentase (%)
1	Daya Tarik	5,6,7,8,9	20	20	90
2	Bentuk dan ukuran huruf	1,2,3,4	16	20	96,7
3	Layout dan warna	10,11,12,13	20	20	100
4	Audio	14,15,16	12	15	86,7
5	Pengorganisasian penyampaian	17,18,19,20	16	18	85
Jumlah Nilai Individu			84	93	
Tingkat kelayakan			Sangat Tinggi		88,5
Jumlah Nilai Kelompok			177		
Tingkat kelayakan			Sangat Tinggi		

Keterangan :

Validator 1 : Dwi Susanto M.T.

Validator 2 : M. Hasbi Assidiqi, M.T.

Berdasarkan nilai variabel sesuai hasil validasi ahli media yang dilaporkan pada table 5.1, maka dapat dideskripsikan analisis hasil temuan sebagai berikut:

- a) Nilai persentase “daya tarik” adalah 90 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.
- b) Nilai persentase “bentuk dan ukuran huruf” adalah 96,7 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.
- c) Nilai persentase “layout dan warna” adalah 100 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.
- d) Nilai persentase “audio” adalah 86,7 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.
- e) Nilai persentase “pengorganisasian penyampaian” adalah 85 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.

Hasil validasi oleh dua orang ahli materi menyatakan bahwa materi bahasa Inggris Expression yang digunakan di dalam game visual novel ini dinyatakan layak dengan score kelayakan 86,7% ditinjau dari kesesuaian dengan materi ajar Bahasa Inggris Expression untuk jenjang SMA.

Tabel III
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Butir Indikator	Validator 1	Validator 2	Persentase (%)
1	Kesesuaian dengan silabus	1,2,3	12	15	91,1
2	Kesesuaian dengan SAP	4,5,6,7,8,9,10	28	32	90,5
3	Kesesuaian Materi	11,12	8	9	90
4	Kesesuaian Evaluasi	13,14	8	10	86,7
5	Kesesuaian Peserta Didik	15	3	5	86,7
Jumlah Nilai Individu			59	74	
Tingkat kelayakan			Sangat Tinggi		86,7
Jumlah Nilai Kelompok			133		
Tingkat kelayakan			Sangat Tinggi		

Keterangan :

Validator 1: Hepti Prihantini, S.Pd

Validator 2: Drs. Saleh Al Baiti

Berdasarkan nilai variabel sesuai hasil validasi ahli materi yang dilaporkan pada table 5.2, maka dapat dideskripsikan analisis hasil temuan sebagai berikut:

- a) Nilai persentase “kesesuaian dengan silabus” adalah 91 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.
- b) Nilai persentase “kesesuaian dengan SAP” adalah 90,5 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.

- c) Nilai persentase “kesesuaian materi” adalah 90 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.
- d) Nilai persentase “kesesuaian evaluasi” adalah 86,7 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.
- e) Nilai persentase “kesesuaian peserta didik” adalah 86,7 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.

Tabel IV
Hasil Angket Uji Coba Produk

No	Indikator	Butir Indikator	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Persentase (%)
1	Kemudahan Game bagi siswa	2,5,6,7,8,9	29	30	30	24	94,2
2	Kebermanfaatan Game bagi siswa	1,3,4,10	20	20	20	16	95
Jumlah Nilai Individu			49	50	50	40	94,6
Tingkat kelayakan			Sangat Tinggi				
Jumlah Nilai Kelompok			189				94,5
Tingkat kelayakan			Sangat Tinggi				

Berdasarkan nilai variabel sesuai hasil uji coba produk yang dilaporkan pada table 5.3, maka dapat dideskripsikan analisis hasil temuan sebagai berikut:

- a) Nilai persentase “kemudahan game bagi siswa” adalah 94,2 % yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.
- b) Nilai persentase “kebermanfaatan game bagi siswa” adalah 95% yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakannya sangat tinggi.

VII. KESIMPULAN

Game visual Novel mampu menyampaikan materi bahasa Inggris khususnya Expression melalui model permainan percakapan interaktif antara pemain game dan karakter game.

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah membuat game visual novel untuk percakapan dengan bahasa Inggris yang menekankan pada interaksi secara langsung menggunakan input voice.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kafai, Y. 2001. The educational potential of electronic games: From games-to-teach to games-to-learn. <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/kafai.html>
- [2] Yin, L., Ring, L., & Bickmore, T. (2012, May). Using an interactive visual novel to promote patient empowerment through engagement. In Proceedings of

the International Conference on the Foundations of Digital Games (pp. 41-48). ACM.

[3] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

[4] Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

[5] Arikunto, Suharsimi : *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta: 2006.

[6] Sukardjo. (2005). *Evaluasi pembelajaran*. Diklat mata kuliah evaluasi pembelajaran. Prodi TP PPs UNY.