

# Gamifikasi Pendidikan Akhlak Berbasis Visual Novel untuk Siswa SD Kelas Rendah

Muhammad Fariz Adnan Syaefullah

Program Studi Informatika

Universitas Islam Indonesia

Jl. Kaliurang KM 14,5 Sleman, Yogyakarta 55584

Indonesia

<sup>1</sup>17523072@students.uii.ac.id

Sheila Nurul Huda

Program Studi Informatika

Universitas Islam Indonesia

Jl. Kaliurang KM 14,5 Sleman, Yogyakarta 55584

Indonesia

sheila@uui.ac.id

**Abstract--** Pendidikan akhlak merupakan salah satu pilar penting di kehidupan manusia. Dalam bermasyarakat, bersosialisasi, berperilaku, dan berkomunikasi sepatutnya seorang manusia menerapkan akhlak yang baik. Seiring berkembangnya teknologi akses untuk berbagai tayangan termasuk tayangan negatif dapat dilakukan dengan mudah. Hal tersebut tentunya beresiko jika dikonsumsi dan ditiru oleh anak. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu pengembangan gim pendidikan akhlak dengan materi akhlak mulia atau *mahmudah*. Pada penelitian ini pengembangan gim dibuat menggunakan bentuk visual novel yang kemudian akan ditargetkan pada siswa SD kelas rendah (siswa kelas 1 sampai dengan 3). Model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation*) juga digunakan pada saat proses perancangan gim, hingga tahap pengujian menggunakan metode *black box*. Adapun hasil dari penelitian ini adalah pengembangan gim masih dalam pengerjaan dan untuk pengujian fungsionalitas gim, hasil yang didapatkan yaitu gim dapat berjalan dengan baik. Pada tahap selanjutnya akan dilakukan pengujian kepada pengguna.

**Keywords—** gamifikasi, pendidikan, pembelajaran, akhlak, siswa SD kelas rendah, visual novel, ADDIE

## I. PENDAHULUAN

Akhlak berarti tingkah laku, budi pekerti, dan tabiat yang terdapat dalam diri manusia dan berupa perilaku baik (*mahmudah*) dan buruk (*mazmumah*) [1]. Akhlak *mahmudah* merupakan pilar penting yang hendaknya dimiliki dan dipraktikkan oleh setiap manusia. Seperti yang tertuang dalam hadis riwayat Ahmad no. 8952 dan Al-Bukhari dalam Adaabul mufrad, Rasulullah bersabda “Sesungguhnya aku hanyalah diutus untuk menempurnakan akhlak yang luhur”.

Dalam menjalani kehidupan, penting kiranya untuk menerapkan perilaku yang baik dan menghindari yang buruk, namun seiring perkembangan zaman dan teknologi, setiap individu dapat dengan mudah mengakses, mempelajari dan meniru berbagai hal. Misalnya tayangan dari media televisi maupun *platform* digital, tentunya tidak semua isi atau konten di televisi maupun *platform* digital selalu positif, ada juga konten negatif seperti perkataan kotor, kekerasan, rasisme dan lainnya. Hal ini cukup beresiko jika ditonton oleh anak-anak, karena anak-anak cenderung akan meniru tontonan yang dilihatnya [2]. Maka dari itu penting kiranya untuk mengajarkan pendidikan karakter atau akhlak yang baik kepada anak-anak.

Terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak selama masa SD, pada masa ini anak mulai membentuk konsep dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret [3]. Adanya permainan dapat juga

menjadi sebuah media maupun solusi untuk meningkatkan motivasi anak dalam proses belajar. Dalam hal ini gamifikasi dapat diterapkan dengan menyatukan antara elemen gim dan pembelajaran sehingga terwujudlah proses pembelajaran yang menarik.

Metode untuk mengajarkan atau pembelajaran akhlak dapat berupa metode bercerita dan tanya jawab [4]. Pada model gim visual novel konsep yang diusung adalah cerita. Oleh karena itu, dengan menggunakan konsep serupa pengembangan gim visual novel dapat digunakan sebagai alternatif.

Pembelajaran dapat diterapkan sebagai alternatif untuk memberikan konten atau muatan akhlak, dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai akhlak yang baik atau akhlak yang mulia. Salah satu media yang dapat digunakan adalah cerita yang divisualisasikan dengan gambar-gambar yang menarik. Dengan begitu pengguna dapat lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media gim. Penelitian ini ditujukan untuk pengembangan gim visual novel pembelajaran akhlak. Dalam hal ini sasaran yang dituju adalah siswa kelas rendah atau siswa kelas 1 sampai dengan 3 SD.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Dasar Teori

#### a. Pendidikan Akhlak

Pendidikan merupakan sebuah proses membimbing manusia dari kebodohan, kegelapan dan pencerahan pengetahuan. Sedangkan akhlak adalah sikap yang sudah ada dalam diri manusia dan perwujudannya dilakukan secara spontan dalam perbuatan atau tingkah laku. Jika perbuatan itu baik menurut agama maka disebut akhlak yang mulia, jika sebaliknya maka disebut akhlak tercela atau *akhlaqul madzmumah*[5].

#### b. Gamifikasi

Gamifikasi adalah penggunaan ide dan elemen *game* dalam tampilan atau konteks yang berbeda dari *game* untuk mempengaruhi perilaku, meningkatkan komitmen dan motivasi pengguna[6]. Konsep gamifikasi telah banyak dilakukan di beberapa penelitian. Oleh karenanya lebih mudah untuk mengimplementasikannya, ditambah banyaknya temuan dari berbagai penelitian serupa pada bidang edukasi atau pendidikan.

### c. Visual Novel

Visual novel adalah salah satu bentuk gim yang memiliki elemen multimedia di dalamnya, beberapa diantaranya adalah gambar, video, teks, dan audio. Konsep dari gim ini adalah *Story-telling* atau menceritakan. Sesuai dengan konsepnya permainan ini berfokus mengisahkan cerita seolah-olah pemain terlibat kedalam kisah tersebut[7].

### d. Siswa SD kelas rendah

Siswa sekolah dasar kelas rendah adalah siswa yang berada dalam rentang kelas I sampai dengan kelas III dan rentang usianya 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun[8]. Pemilihan siswa SD kelas rendah sebagai sasaran juga didasari karena anak-anak suka meniru apa yang dilihatnya[2]. Dengan demikian menyediakan media berupa gim pendidikan diharapkan akan memberi dampak positif pada siswa.

### e. ADDIE

ADDIE atau kepanjangan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* adalah sebuah model instruksional yang pertama kali muncul pada tahun 1975. Model ini dikembangkan pada tahun 1978 oleh Dick dan Cary, Kemudian direvisi pada tahun 1981 oleh Russell Watson[9]. Pada penelitian ini model ADDIE digunakan sebagai acuan dalam tahapan perancangan sistem.

### f. Unity Engine

*Unity engine* adalah sebuah mesin gim atau alat perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah video, suara, gambar dan lainnya dengan tujuan untuk membangun sebuah gim. *Software* ini memiliki fitur *multiplatform* sehingga pengguna dapat mempublikasikan gim nya di berbagai *platform*[10]. Pada penelitian ini *game engine* digunakan untuk membuat gim visual novel yang nantinya akan di-*build* untuk *platform android*.

## B. Penelitian terkait

Pada bagian ini dilakukan pemaparan beberapa penelitian yang berkaitan dengan gim pembelajaran akhlak.

Penelitian dengan pokok bahasan pembelajaran atau pendidikan akhlak ditemui dibeberapa penelitian sebebelumnya. Penelitian [11] melakukan pengembangan gim yang bertemakan akhlakul karimah. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode *framework* MDA (*Mechanics, Dynamic, Aesthetics*). Selain itu beberapa elemen gamifikasi juga diterapkan pada penelitian ini.

Penelitian [12] melakukan pengembangan gim edukasi pembelajaran akhlak. Gim ini dikembangkan berbasis *virtual reality* dengan target *platform android*. Penelitian lainnya terkait media pembelajaran akhlak juga pernah dilakukan [13]. Penelitian tersebut dilakukan dengan mengembangkan permainan papan (*board game*) sebagai media pebelajaran. Pada implementasinya pengembangan gim ini masih dilakukan secara tradisional.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya terdapat beberapa hal yang dapat diimplementasikan seperti penerapan elemen gamifikasi, dan penggunaan *platform android*. Selain itu, beberapa hal yang belum ada juga dapat dikembangkan seperti penggunaan jenis permainan visual novel untuk pembelajaran akhlak.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Pengumpulan Data

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan dua metode yaitu studi literatur yang berupa sumber ilmiah dari internet, dan wawancara dengan satu narasumber guru dan satu orang tua. Pengumpulan data terkait pengguna (siswa) dilakukan melalui wawancara kepada orang tua. Pertanyaan yang diajukan terkait model pembelajaran yang disukai.

Pengumpulan data ini dilakukan untuk mencari kebutuhan yang nantinya akan dialami pada tahap kedua. Secara garis besar pengumpulan data ini terutama pada metode wawancara digunakan untuk mencari kebutuhan berupa materi yang sesuai dan hal atau figur yang melekat pada anak sekolah dasar.

### B. Analisis Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan dilakukan setelah kebutuhan terkumpul. Dari kebutuhan tersebut dapat ditemukan masalah yang memungkinkan untuk dibuat solusinya. Untuk mewujudkan solusi tersebut, beberapa kebutuhan juga dapat ditambahkan seperti kebutuhan perangkat lunak.

### C. Perancangan Sistem

Perancangan sistem atau perancangan gim, dalam kaitannya pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan model tersebut tahapan yang akan dilakukan di antaranya adalah *Analyze* yaitu mengambil dari tahap sebelumnya yaitu analisis kebutuhan, kemudian disederhanakan untuk memudahkan pembuatan materi. *Design*, pada fase ini dilakukan perancangan materi dan *storyboard*. *Develop*, pada fase ini dilakukan pengembangan dengan melakukan pengkodean. *Implementation*, pada fase ini yang terjadi adalah interaksi antara gim dan pengguna. *Evaluation*, pada tahap ini didapat keluaran yang menentukan apakah materi yang didapat sudah sesuai dengan materi awal atau sesuai tujuan[14].

Selain itu beberapa fitur juga dimasukan dalam pengembangan gim ini. Berikut beberapa fitur yang dirancang pengembangan gim.

- 1.) Baca cerita, merupakan fitur utama yang didalamnya terdapat cerita bermuatan akhlak.
- 2.) *Input* tulisan, merupakan fitur yang digunakan untuk mengajak pengguna dalam hal membuat atau menulis kalimat yang berupa penawaran bantuan dan pernyataan maaf. Dengan fitur ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengguna baik untuk belajar menulis maupun kreativitas membuat kalimat.
- 3.) *Mini game*. Tujuan dengan adanya fitur ini adalah memotivasi pengguna agar membaca cerita dan memilih jawaban dengan tepat. Dengan adanya fitur ini diharapkan dapat menjadi selipan agar pengguna tidak jenuh membaca.
- 4.) Kamera. Fitur ini terdapat pada jalan cerita. Tujuan fitur ini adalah mengajak pengguna untuk berinteraksi di luar gim namun tetap dalam alur permainan.
- 5.) Galeri, merupakan fitur yang digunakan untuk memuat hasil foto. Dengan fitur ini diharapkan dapat

memudahkan pengguna untuk melihat kembali foto yang tersimpan.

#### D. Pengujian

Pengujian dilakukan sebagai tahap akhir dari sebuah penelitian. Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan menguji beberapa fitur yang ada, dengan begitu dapat menjadi rujukan jika terdapat kesalahan, dalam hal ini pengujian dilakukan melalui metode *Blackbox testing*, yaitu pengujian spesifikasi fungsional program[15].

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini ditujukan untuk pengembangan gim visual novel yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran akhlak. pembahasan akan ditujukan pada tiga aspek yaitu analisis kebutuhan, perancangan sistem menggunakan model ADDIE, dan pengujian.

##### A. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan data yang terkumpul dari wawancara dan studi literatur. Untuk wawancara dilakukan kepada guru agama sekolah dasar dengan hasil wawancara yaitu kendala ketika mengajarkan materi akhlak kepada siswa yang berupa siswa kurang fokus dan kurangnya pembiasaan di lingkungan rumah. Wawancara kedua dilakukan kepada orang tua murid. Berdasarkan keterangan narasumber didapatkan hasil yaitu anak dari narasumber suka model pembelajaran dengan gambar yang menarik. Selain itu, didapatkan saran untuk membuat cerita islami dengan karakter sebuah gim.

Berdasarkan data yang telah terkumpul baik dari wawancara dan studi literatur ditemukan beberapa solusi.

1. Materi yang digunakan adalah akhlak baik (*mahmudah*) dan adab islami yang akan diimplementasikan ke dalam sebuah cerita.
2. Membuat media pembelajaran akhlak dengan gim visual novel
3. Penggunaan beberapa perangkat lunak pendukung seperti Unity, Clip Studio Paint, Medibang, dan Audacity.

Untuk kebutuhan lainnya yaitu penggunaan elemen gamifikasi seperti *challenge*, *feedback* dan *point*. Elemen *challenge* digunakan untuk menguji pengetahuan pengguna dalam gim ini diwujudkan dengan pilihan-pilihan yang menentukan alur, selain itu elemen ini juga terdapat di *mini game*. *Feedback*, untuk elemen ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi pengguna, dalam gim ini elemen ini ada ketika pengguna memilih pilihan. *Point*, sama seperti *feedback* dengan adanya *point* diharapkan dapat meningkatkan motivasi pemain untuk memilih pilihan yang tepat.

##### B. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Pada model ini tahap analisis dilakukan berdasarkan tahapan sebelumnya yaitu analisis kebutuhan. Berikut tahapan yang sudah dilakukan.

##### a) Design

Pada tahap ini dibuat sebuah rancangan kurikulum yang nantinya materi di dalamnya akan dimasukkan ke pengembangan cerita.


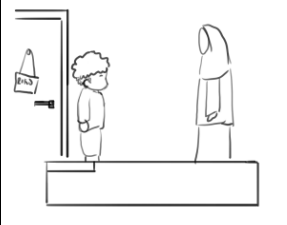

TABEL 1. TABEL RANCANGAN KURIKULUM

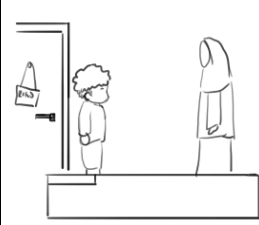
Chapter	Materi/Konten	Reward
Chapter 1	Akhlaq terhadap keluarga	Unlock permainan <i>flashcard</i>
	Beradab islami	Unlock permainan <i>food catcher</i>
	Rukun dan tolong menolong	
Chapter 2	Rajin	Unlock permainan <i>hidden object</i>
	Jujur	Unlock permainan <i>puzzle</i>
	Maaf dan sabar	

Pada tabel 1 terdapat beberapa materi yang bersumber dari kurikulum mata pelajaran PAI SD/MI pada literatur[4]. Pada rancangan pengembangan gim ini terdapat enam materi yang di sajikan. Dari materi tersebut akan dijadikan acuan utama untuk pembuatan cerita. Pemisahan cerita menjadi *chapter 1* dan *chapter 2* dilakukan untuk memberikan jeda agar pengguna tidak jenuh membaca. Setiap *chapter* dibagi menjadi tiga materi, dan di dalamnya terdapat pertanyaan pilihan. Pada bagian *reward* digunakan untuk memotivasi pengguna agar memilih jawaban yang baik atau positif.

Tahap lanjutan dari *Design* adalah pembuatan *storyboard* yang dibagi menjadi dua bagian yaitu *storyboard* alur cerita yang ditunjukkan pada tabel 2 dan *storyboard* tampilan gim ditunjukkan pada tabel 3.




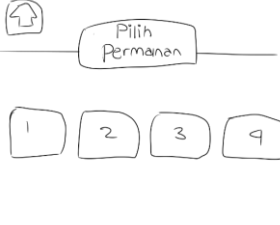
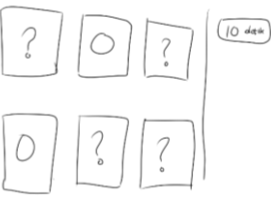
TABEL 2. STORYBOARD ALUR CERITA

NO	Storyboard	Keterangan
1		[Narasi] Riko sedang mengerjakan tugas
2		Kemudian ibu mengetuk pintu, ibu meminta bantuan riko untuk menjaga adiknya di rumah karena ibu mau pergi kepasar belanja kebutuhan rumah
3		[Menu pertanyaan] Bantu ibu menjaga adik ? [jawab] - baik ibu, - tidak bu adik nakal

4		(Pemain diarahkan untuk menyetujui) - Jika iya ibu memberikan pujian - Jika tidak ibu menasehati riko
---	---	---

Tabel 2 merupakan *storyboard* alur cerita. Pada tabel tersebut terdapat beberapa cuplikan awal dari *storyboard*. Cuplikan tersebut merupakan gambaran cerita yang nantinya akan diimplementasikan kedalam gim. Gim visual novel ini memiliki beberapa karakter. Dalam kaitannya pada tabel 2 terdapat dua karakter yaitu Riko sebagai tokoh utama dan ibunya sebagai karakter pendamping. Pada tabel 2 nomor 4 elemen gamifikasi *feedback* digunakan yaitu berupa nasihat dan pujian.

TABEL 3. STORYBOARD TAMPILAN GIM

Storyboard	
	
Tampilan menu utama, pada tampilan ini terdapat empat menu yaitu Main, Lanjut, Galeri, dan Permainan.	Tampilan menu <i>chapter</i> , merupakan submenu dari "Main", terdapat dua <i>chapter</i> yang dapat dibaca.
	
Tampilan galeri, pada tampilan ini terdapat dua gambar yang akan dimuat	Tampilan pilih permainan, terdapat empat permainan
	
Tampilan permainan <i>flashcard</i> , permainan mencocokkan gambar terdapat 3 jenis gambar berbeda, permainan ini dibatasi dengan waktu	

*Storyboard* tampilan gim ditunjukkan pada tabel 3. Didalam tabel tersebut terdapat beberapa rancangan tampilan atau antarmuka. Beberapa antarmuka yang ada pada tabel 3 diantaranya adalah menu utama, menu *chapter*, galeri, menu permainan, dan permainan *flashcard*.

### b) Develop

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan gim dengan menerapkan *storyboard* yang telah dibuat. Dari *storyboard* tersebut kemudian dibuatlah *asset* yang nantinya akan diimplementasikan kedalam gim. Berikut ini merupakan tampilan dari fitur yang ada.

#### 1.) Tampilan menu utama



Gambar 1. Tampilan menu utama

Gambar 1 merupakan tampilan awal atau menu utama. Didalamnya terdapat beberapa pilihan diantaranya ada Mulai, Lanjut, Galeri, dan permainan. Setiap pilihan atau menu akan mengarah ke Fungsionalitas masing-masing. Pertama tombol "Mulai" untuk fungsinya tombol ini digunakan untuk mengarahkan pengguna ke tampilan menu *chapter* seperti Gambar 2. Kedua, tombol "Lanjut" berfungsi untuk melanjutkan permainan, pada gim ini sistem penyimpanan yang di gunakan adalah *autosave* jadi untuk melanjutkan cerita pengguna akan dibawa ke titik atau save point yang terakhir kali dilewati. Ketiga, tombol "Galeri" digunakan untuk mengarahkan pengguna ke tampilan galeri yang di tunjukan pada Gambar 6. Keempat, tombol permainan digunakan untuk mengarahkan pengguna ketampilan menu permainan seperti pada Gambar 9.

#### 2.) Tampilan menu *chapter*



Gambar 2. Tampilan menu *chapter*

Gambar 2 merupakan tampilan menu *chapter*. Pada menu ini pengguna dapat memilih *chapter* untuk dibaca. Pada awalnya hanya *chapter* 1 yang aktif untuk itu pengguna harus menyelesaikan *chapter* 1 agar dapat membuka cerita di *chapter* 2. Pada Gambar 2 juga terdapat gambar buku dengan gambar latar di belakangnya. Buku dengan angka difungsikan untuk menunjukkan *chapter*, sedangkan gambar dibelakangnya merupakan pratinjau *background* yang ada pada masing - masing *chapter* tersebut. Dengan begitu diharapkan dapat memudahkan pengguna untuk membedakan antara *chapter* 1 dengan *chapter* 2.

### 3.) Tampilan narasi cerita dan dialog cerita

Beralih ke bagian cerita, ketika tombol menu “Baca” ditekan atau klik maka tampilan akan beralih ke *scene* cerita seperti pada Gambar 3.



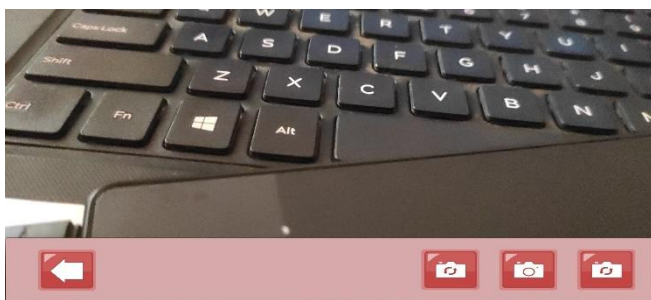
Gambar 3. Tampilan narasi cerita



Gambar 4. Tampilan dialog cerita

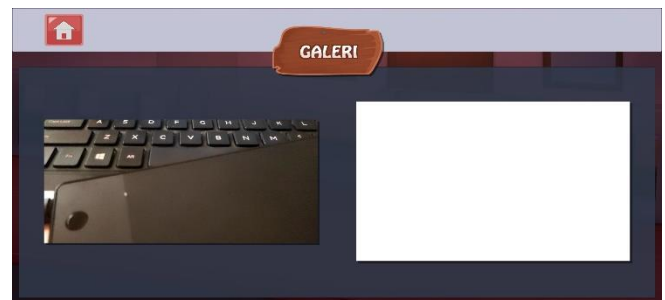
Pada Gambar 3 dan Gambar 4 dapat dilihat beberapa objek yang berupa kotak dialog, *background*, poin. Pada bagian kotak dialog di dalamnya terdapat teks yang dapat berupa narasi maupun dialog percakapan. *Background* digunakan sebagai penjelaras latar dan suasana, sehingga pengguna dapat lebih mudah memahami alur cerita. poin digunakan sebagai indikator perolehan poin. Diharapkan dengan adanya beberapa objek tersebut dapat memudahkan pemain untuk berinteraksi dengan gim.

### 4.) Tampilan fitur kamera dan galeri



Gambar 5. Tampilan kamera

Gambar 5 di atas menunjukkan antarmuka kamera, salah satu fitur dalam gim ini. Tampilan kamera akan muncul saat melewati bagian cerita tertentu. Pemain akan diarahkan untuk memotret kegiatan tertentu yang berkaitan dengan alur cerita. Aktivitas interaktif ini ditujukan untuk mengajak pengguna melakukan kegiatan seperti yang ada pada cerita, jadi pemain tidak hanya berinteraksi di dalam gim saja melainkan juga di luar.



Gambar 6. Tampilan galeri

Tampilan galeri ditunjukkan pada Gambar 6. Fitur ini digunakan untuk memuat foto hasil dari aktivitas interaktif. Dengan begitu pengguna dapat melihat kembali hasil foto dari aktivitas yang telah dilakukannya.

### 5.) Tampilan fitur input tulisan

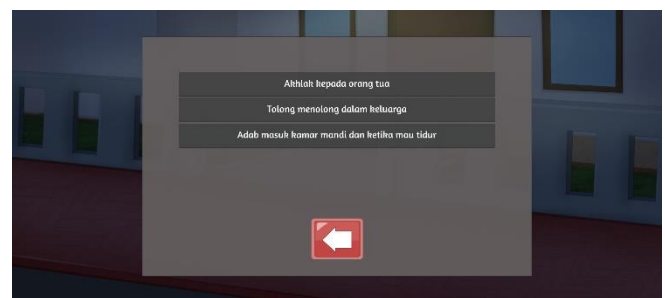


Gambar 7. Tampilan input pertanyaan

Tampilan pada Gambar 7 merupakan kotak input yang akan muncul pada adegan atau cerita tertentu. Pada tampilan ini terdapat dua objek utama yaitu *input field* dan tombol simpan. Kegiatan menulis ini adalah salah satu bentuk aktivitas interaktif antara pengguna dan gim. Pada kasus ini pengguna dituntut untuk memikirkan kalimat penawaran bantuan yang tepat.

### 6.) Tampilan akhir *chapter*

Gambar 8 menunjukkan tampilan akhir *chapter*. Tampilan ini berisi menu-menu kesimpulan atau rangkuman materi yang didapat ketika memainkan gim ini. Adanya tampilan ini dimaksudkan agar pemain dapat memahami dan mengambil intisari dari muatan akhlak yang terdapat pada cerita.

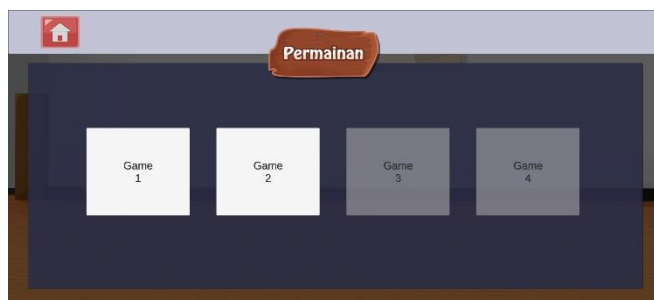


Gambar 8. Tampilan akhir *chapter 1*

### 7.) Tampilan fitur *Mini game*

Fitur *mini game* ini dibagi menjadi dua yaitu tampilan menu permainan pada Gambar 9 dan tampilan permainan pada Gambar 10. Pada tampilan menu permainan terdapat empat tombol. Setiap tombol tersebut digunakan untuk mengakses permainan yang berbeda. Tombol tersebut akan

aktif jika poin tercukupi. Tujuan dibuatnya menu permainan ini untuk mempermudah pemain jika ingin mengulang permainan.



Gambar 9. Tampilan menu permainan



Gambar 10. Tampilan permainan flashcard

Gambar 10 merupakan tampilan permainan *flashcard*. Dalam permainan ini pengguna diminta untuk mencocokkan empat pasang kartu dengan batasan waktu 10 detik. Desain kartu-kartu yang terdapat pada permainan ini dibuat menyesuaikan muatan akhlak. Oleh karena itu diharapkan selain bermain pengguna juga dapat mendapat pesan yang ada.

### C. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian *black box* dengan hasil yang dipaparkan dalam bentuk tabel, dapat dilihat pada tabel 4.

TABEL 4. TABEL PENGUJIAN BLACKBOX

Sasaran Pengujian	Hasil yang diharapkan	Keluaran	Kesimpulan
Klik tombol "Mulai"	Masuk ke Sub menu <i>Chapter</i>	Berhasil masuk ke Sub menu <i>Chapter</i>	Sesuai
Klik tombol "Baca"	Masuk ke scene cerita	Berhasil masuk ke scene cerita	Sesuai
Masuk ke sub menu <i>Chapter</i>	Jika baru pertama memulai permainan hanya tombol "Baca" pada <i>chapter 1</i> yang aktif sedangkan tombol "Baca" pada <i>chapter 2</i> tidak aktif	Jika baru pertama memulai permainan hanya tombol "Baca" pada <i>chapter 1</i> yang aktif sedangkan tombol "Baca" pada <i>chapter 2</i> tidak aktif	Sesuai
Klik tombol logo <i>home</i>	Kembali ke menu utama	Berhasil kembali ke menu utama	Sesuai
Masuk ke scene cerita	Muncul Gambar/backgr	Gambar/backgr ound dan kotak	Sesuai

	ound dan kotak dialog	dialog berhasil muncul	
Klik tombol logo garis 3 atau <i>option</i>	Muncul tombol <i>restart</i> , <i>backward</i> , <i>forward</i> , dan log percakapan	tombol <i>restart</i> , <i>backward</i> , <i>forward</i> , dan log percakapan berhasil muncul	Sesuai
Klik tombol "restart"	Mengulang ke <i>save point</i> awal dan log akan terhapus	Berhasil mengulang ke <i>save point</i> awal dan log akan terhapus	Sesuai
Klik tombol <i>backward</i>	Kembali ke <i>save point</i> terdekat	Berhasil kembali ke <i>save point</i> terdekat	Sesuai
Klik tombol Forward	Melanjutkan ke <i>save point</i> yang pernah di lewat	Berhasil Melanjutkan ke <i>save point</i> yang pernah di lewat	Sesuai
Memilih jawaban dalam cerita	Jika pilihan tepat poin bertambah 1 akan jika pilihan salah poin akan tetap dan tidak bertambah	Jika pilihan tepat poin bertambah 1 akan jika pilihan salah poin akan tetap dan tidak bertambah	Sesuai
Menyelesaikan <i>Chapter 1</i>	Tombol "Baca" pada <i>chapter 2</i> akan aktif	Tombol "Baca" pada <i>chapter 2</i> berhasil aktif	Sesuai
Klik tombol "Lanjut"	Melanjutkan permainan di <i>save point</i> terakhir	Berhasil Melanjutkan permainan di <i>save point</i> terakhir	Sesuai
Klik tombol "Galeri"	Muncul dua <i>UI image</i> untuk memuat hasil foto dan tombol <i>home</i> , jika sudah melakukan dua aktivitas interaktif foto pada setiap <i>chapter</i> maka dua <i>UI image</i> akan berubah menjadi foto	Muncul dua <i>UI image</i> untuk memuat hasil foto, jika sudah melakukan dua aktivitas interaktif foto pada pada setiap <i>chapter</i> maka dua <i>UI image</i> akan berganti menjadi foto	Sesuai
Klik tombol "Permainan"	Muncul menu permainan, dengan empat tombol permainan	Muncul menu permainan, dengan empat tombol permainan	Sesuai

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini ditujukan untuk pengembangan gim visual novel sebagai media pembelajaran akhlak. Adapun pengembangannya masih dalam proses pengerjaan. Proses pengerjaan yang telah dilalui dilakukan dengan menerapkan model ADDIE. Untuk pengujiannya dilakukan dengan menguji fungsionalitas gim atau melalui metode *black box testing*. Dari hasil pengujian tersebut, gim dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan. Untuk tahap selanjutnya akan dilakukan pengujian kepada pengguna.

Saran dari penulis adalah untuk pengembangan selanjutnya akan lebih baik bila ditambahkan menu “Koleksi” dan reward baru yang dapat berupa ayat dan *input* tulisan yang terdapat dalam gim. Dengan ditambahkan menu “Koleksi” diharapkan pengguna jadi lebih mudah untuk melihat *reward* yang telah terkumpul.

## REFERENSI

- [1] S. Habibah, “Akhlak Dan Etika Dalam Islam,” *J. Pesona Dasar*, vol. 1, no. 4, pp. 73–87, 2015.
- [2] M. Arsita, A. Hasyim, and M. M. Adha, “Pengaruh Tayangan Film Kartun terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar,” *J. Kult. Demokr.*, vol. 2, no. 7, pp. 1–12, 2014.
- [3] R. Trianingsih, “Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar,” *Al Ibtida J. Pendidik. Guru MI*, vol. 3, no. 2, p. 197, 2016.
- [4] Susiba, “Metode Pembelajaran Akidah Akhlak MI/SD,” *el-IbtidaiyJournal Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, p. 55, 2020.
- [5] A. Zamroni, “Strategi Pendidikan Akhlak Pada Anak,” *Sawwa J. Stud. Gend.*, vol. 12, no. 2, p. 241, 2017.
- [6] G. Kiryakova, N. Angelova, and L. Yordanova, “Gamification in education: Breakthroughs in research and practice,” *Ophthalmol. Break. Res. Pract.*, pp. 1–677, 2018.
- [7] A. Satrio and A. Gafur, “Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2017.
- [8] S. Purbarini Kawuryan, “KARAKTERISTIK SISWA SD KELAS RENDAH DAN PEMBELAJARANNYA,” 2011. .
- [9] G. Muruganantham, “Developing Of E-Content Package By Using ADDIE Model,” *Int. J. Appl. Res.*, vol. 1, no. 3, p. 52, p. 52–54, 2015.
- [10] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017.
- [11] S. Aysiah, A. Komarudin, and R. Yuniarti, “Desain Game Edukasi Bertema Penerapan Akhlakul Karimah Menggunakan Framework Mechanics Dynamics Aesthetics,” 2020.
- [12] Herfandi, I. M. Widiarta, and M. W. Firmansyah, “Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality,” *Jinteks*, vol. 2, no. 3, pp. 173–181, 2020.
- [13] D. Pratama, “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah,” *BaJET (Batujaya J. Educ. Technol.)*, vol. 3, no. 1, pp. 140–144, 2019.
- [14] S. Aminah, “Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram ),” *J. Ilm. Betrik*, vol. 9, no. 03, pp. 152–162, 2018.
- [15] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, “PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN),” vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.