

MEDIA GAME VISUAL PADA PENYAMPAIAN MATERI PERLINDUNGAN DATA PRIBADI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARYAWAN DI PT INFOMEDIA NUSANTARA

Muhammad Bahrudin¹, Zulhalim², Rumadi Hartawan³,

Program Studi Sistem Informasi¹, Program Studi Sistem Informasi²,
Program Studi Teknik Informatika³
STMIK Jayakarta, Jakarta Pusat 10430¹²³

19560023@stmik.jayakarta.ac.id¹, zulhalim@stmik.jayakarta.ac.id²,
rumadi@stmik.jayakarta.ac.id³

Received: January 15, 2024. **Revised:** March 25, 2024. **Accepted:** April 10, 2024
Issue Period: Vol.8 No.2 (2024), Pp 394-400

Abstrak: Pemahaman konsep karyawan di PT Infomedia Nusantara terutama dalam materi perlindungan data pribadi masih rendah. Hal ini disebabkan karena Pendekatan dalam penyampaian materi masih terlalu didominasi oleh *Team Leader* dan kurangnya alat bantu penyampaian materi. Sehingga kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif dan logis kurang dapat dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Media Game Visual Novel* pada penyampaian materi *Perlindungan Data Pribadi* untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Karyawan PT Infomedia Nusantara. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu MDLC (*Multimedia Development Live Cycle*). Dengan desain penelitian *Control Group Pretest-Posttest Design*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu: 1) Hasil peningkatan pemahaman karyawan berdasarkan uji *gain* terdapat perbedaan nilai *gain* kelas kontrol sebesar 0,58 dan kelas eksperimen sebesar 0,71; 2) Respons karyawan terhadap *media game visual novel* pada penyampaian materi *Perlindungan Data Pribadi* menghasilkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 91.50% dengan kategori "Sangat Baik". Kesimpulannya adalah *media game visual novel* pada penyampaian materi *Perlindungan Data Pribadi* untuk meningkatkan pemahaman konseptual karyawan telah dikembangkan layak digunakan juga meningkatkan pemahaman konseptual karyawan.

Kata kunci: *Game Visual Novel*, Materi *Perlindungan Data Pribadi*, PT Infomedia Nusantara

Abstract: In fact, there are problems that result in a low understanding of the concept of employees at PT Infomedia Nusantara, especially in terms of personal data protection. This is because the approach in delivering material is still too dominated by the *Team Leader* and the lack of tools for delivering material. So that the ability to think holistically (overall), creatively, objectively and logically cannot be developed. This study aims to design a *Visual Novel Game Media* for the delivery of *Personal Data Protection* material to Increase PT Infomedia Nusantara Employees' Conceptual Understanding. The development model used in this research is MDLC (*Multimedia Development Live Cycle*). With the research design *Control Group Pretest-Posttest Design*. The results obtained from this study are: 1) The results of increasing employee understanding based on the *gain* test show that the *gain* value for the control class is 0,58 and that for the experimental class is 0,71; 2) Employee responses to *visual novel game media* in the delivery of *Personal Data Protection* material resulted in an overall average percentage of 91.50% in the "Very Good" category. The conclusion is that the



DOI: 10.52362/jisamar.v8i2.1419

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

visual novel game media in the delivery of Personal Data Protection material to increase employee conceptual understanding has been developed to be suitable for use as well as to increase employee conceptual understanding.

Keywords: *Visual novel games, Personal Data Protection Material, PT Infomedia Nusantara*

I. Pendahuluan

Peringkat pendidikan Indonesia dari total 78 negara berada di peringkat ke-54 berdasarkan *World Population Review 2021* yang dikeluarkan oleh *US News and World Report* [1]. Permasalahan utama dalam pendidikan sering kali berkaitan dengan kualitas pendidikan itu sendiri, khususnya kualitas pembelajaran/penyampaian materi [2]. Pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi oleh guru/atasan. Atasan lebih banyak menempatkan karyawan sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik [3]. Sehingga kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif dan logis kurang dapat dikembangkan. Sehingga perlu adanya usaha untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep.

Pemahaman merupakan tahap awal untuk memiliki kemampuan yang lebih tinggi lainnya seperti kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, berpikir logis dan kemampuan lainnya. Pada konteks ini kemampuan pemahaman yang dimaksud adalah kemampuan pemahaman konsep yang merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki karyawan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Trianto dalam [4] pentingnya pemahaman konsep dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sikap, keputusan, dan cara-cara memecahkan masalah. Seorang karyawan akan mudah menyelesaikan permasalahan setelah memahami konsep dari materi yang ada. Sehingga karyawan mempunyai kemampuan mengingat dan mengaplikasikan keahliannya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan konsep yang benar.

Pada kenyataannya terdapat masalah yang mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep karyawan di PT Infomedia Nusantara dalam materi perlindungan data pribadi. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di PT Infomedia Nusantara Cabang BSD Tangerang Selatan bahwasanya penggunaan media masih minim untuk memfasilitasi atasan dalam proses penyampaian materi pada materi perlindungan data pribadi. Adapun dari wawancara dengan karyawan yang bersangkutan, diperoleh informasi bahwa selama proses penyampaian materi atasan hanya terpaku pada buku teks dan kurang melibatkan karyawan, sehingga karyawan merasa bosan dan tidak berminat untuk mengikutinya. Implikasinya, sebagian karyawan menganggap materi perlindungan data pribadi sulit untuk dipahami dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar karyawan. Hal tersebut diperkuat dengan nilai kuis pada materi perlindungan data pribadi hanya 20% karyawan yang nilainya memenuhi standar minimal. Pemahaman karyawan tentang materi perlindungan data pribadi sangat penting karena materi ini merupakan inti dan dasar dalam mempelajari keilmuan di bidang pekerjaannya. Perlindungan data pribadi tidak hanya digunakan saat berada di kantor saja, melainkan juga banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bila langkah-langkah dibidang keahlian yang mereka tekuni tidak sesuai atau tidak logis, maka tidak akan dapat hasil yang mereka inginkan.

Upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep materi salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yaitu penyampaian materi berbasis komputer menggunakan multimedia pembelajaran karena bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individu. [5] mengatakan perangkat lunak pembelajaran berbasis komputer bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang memanfaatkannya. Dalam kaitannya dengan penyampaian materi, tentunya multimedia memiliki beberapa bentuk pemanfaatan, diantaranya-Nya adalah *tutorial, drill and practice*, simulasi, percobaan dan *game* [6]. Saat ini *game* mulai dimanfaatkan sebagai salah satu media penyampaian materi untuk mendukung proses pembelajaran. [7] merekomendasikan agar visual novel game digunakan sebagai konsep dari sebuah pembelajaran, karena dapat membantu karyawan menikmati penyampaian materi yang terdapat di dalamnya. Visual novel *game* dapat membantu meningkatkan kualitas penyampaian materi lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu dirancang suatu media *game* visual novel sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berbasis media *Game* Visual Novel pada Penyampaian Materi Perlindungan Data Pribadi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Karyawan PT Infomedia Nusantara dengan tujuan a) Mengimplementasikan Media *Game* Visual Novel untuk materi Perlindungan Data Pribadi. b) mengukur peningkatan pemahaman karyawan pada materi Perlindungan Data Pribadi setelah menggunakan Media *Game* Visual Novel.c) Menganalisis respons karyawan terhadap Media *Game* Visual Novel untuk materi Perlindungan Data Pribadi.

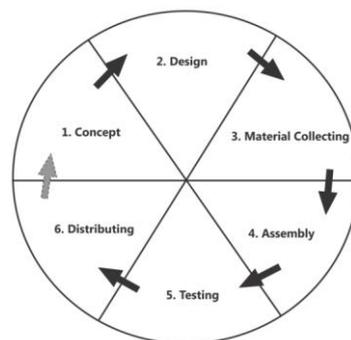
II. Metode Penelitian



DOI: 10.52362/jisamar.v8i2.1419

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Tempat yang diteliti adalah PT Infomedia Nusantara yang beralamat di Gedung Graha Telkom BSD Jl. Pahlawan Seribu No.1, Lengkong Wetan, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310. Kemudian penelitian ini dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan, yaitu pada tanggal Maret – Mei 2023. Paradigma yang digunakan untuk tes pemahaman berupa tes pilihan ganda pada pretest dan posttest. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan metode kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil pretest dan posttest adalah analisis data indeks gain. Analisis indeks gain ini digunakan untuk mengetahui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control Group Pretest Posttest Design*, karena dalam rancangan ini melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas eksperimen yang akan menerapkan media game visual novel sebagai alat bantu penyampaian materi perlindungan data pribadi menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*), media digunakan di luar proses pembelajaran. Untuk kelas kontrol menggunakan media konvensional dan model pembelajaran CTL. Namun sebelumnya kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diberikan pretest terlebih dahulu. Setelah pretest maka akan diberi perlakuan dan tahap akhir yaitu akan diberikan posttest. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan sistem *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) yang dikembangkan oleh [8]. Desain penelitian yang digunakan adalah *Control Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan model pengembangan MDLC, maka terdapat enam tahapan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Tahapan *Multimedia Development Live Cycle*

a) Pengonsepan

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis awal yaitu mulai dari studi literatur dan studi lapangan. Hasil yang didapatkan dari wawancara bersama *Team Leader* materi Perlindungan Data Pribadi PT Infomedia Nusantara BSD Tangerang Selatan yaitu dengan metode yang digunakan adalah *mix tutor* sebaya dengan *problem based learning*, dan media yang digunakan *Power Point* biasa. Proses penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Respons karyawan cukup baik selama penyampaian materi menggunakan metode tersebut, tetapi terkadang karyawan kebingungan karena kurangnya alat bantu pembelajaran. Permasalahan yang sering muncul adalah banyak karyawan tidak memperhatikan seperti melamun, mengantuk, dan mengobrol dengan temannya. Hal itu terjadi karena tidak ada alat bantu pembelajaran saat proses penyampaian materi berlangsung. Kemudian ketika ditanya saat proses penyampaian materi karyawan mengatakan paham dan mengerti, namun ketika diminta mengulang kembali apa yang telah dijelaskan karyawan kebingungan dengan alasan lupa. Dapat disimpulkan bahwa pada materi Perlindungan Data Pribadi PT Infomedia Nusantara BSD Tangerang Selatan diperlukan alat bantu pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep karyawan.

b) Perancangan

Tahap ini dimulai dari perancangan desain pembelajaran yaitu materi diambil berdasarkan Perlindungan Data Pribadi sesuai perolehan data observasi. Kemudian materi dijadikan alur dan konten dalam *game* visual novel. Materi berupa konten divalidasi oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian dengan IPK (*Indikator Pencapaian Materi*) juga menilai kedalaman materi. kemudian selanjutnya membuat rancangan diagram alur (*flowchart*) yang berisi alur media dari awal hingga akhir dalam bentuk simbol. Setelah *flowchart* dibuat selanjutnya adalah membuat rancangan antarmuka yang berisikan sketsa gambar, durasi, dan narasi untuk mendeskripsikan setiap *scene* berdasarkan penjabaran alur program yang didesain. Kemudian yang terakhir adalah membuat rumusan soal instrumen tes dengan tingkatan level kognitif yang dipilih C1 hingga C3.

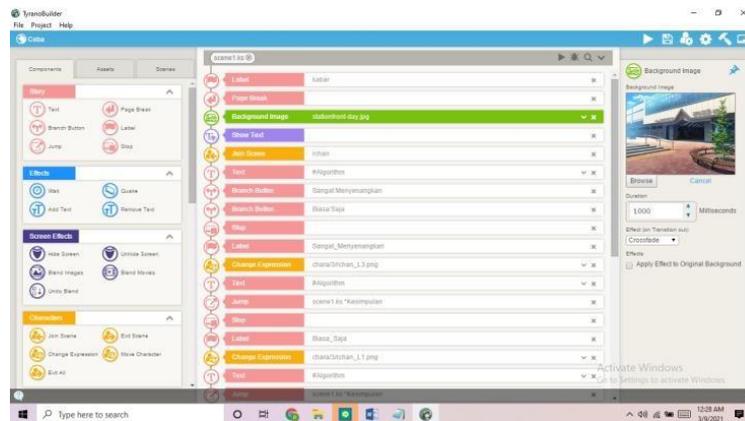


c) Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini melakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Perencanaan bahan yang dibuat dan dikumpulkan adalah objek 2D beserta *audio*, *background*, dan pendukung lain. Objek 2D yang akan dikumpulkan adalah seperti gambar karakter, pepohonan, gedung, jalan, dll. Sedangkan untuk *audio* yang akan digunakan adalah musik-musik ceria dan juga efek-efek suara. Sehingga nantinya *game* yang dibuat akan menarik dan tidak membosankan.

d) Pembuatan

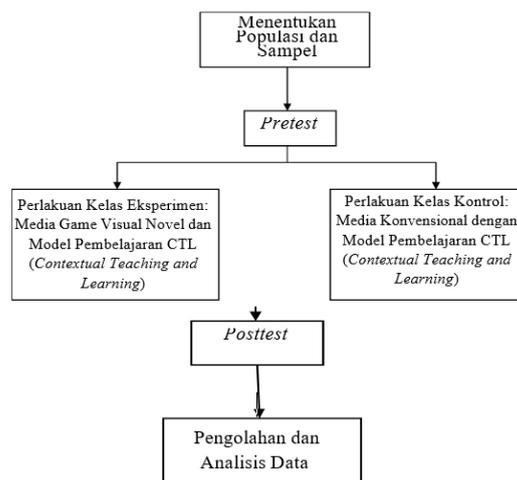
Pada tahap pengembangan ini perancangan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya diwujudkan ke dalam produk yaitu *game* visual novel berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat. Pada produksi *game* visual ini menggunakan *software tyranobuilder*. Setelah tahap produksi *game* visual selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan proses validasi media ke ahli media. Pada tahap ini, peneliti mendapat penilaian yang kemudian direvisi hingga akhirnya *game* visual novel dinyatakan layak digunakan oleh ahli media.



Gambar 2. 2 Tampilan Software TyranoBuilder

e) Pengujian

Tahap ini ialah tahap untuk menguji coba kan kepada subjek yang diteliti, yang diteliti ialah karyawan Telepon-1 sebagai kelas kontrol dan *Aplikasi Call-3* sebagai kelas eksperimen. Pelaksanaan tersebut dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan di kelas Eksperimen dan Kontrol. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan:



Gambar 2. 3 Desain Penelitian

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan diskusi awal dengan perkenalan ke karyawan, setelah melakukan perkenalan karyawan diminta untuk mengerjakan soal *pretest* pilihan ganda sebanyak 25 soal



untuk mengetahui tingkat pemahaman awal karyawan pada materi Perlindungan Data Pribadi. Setelah dilakukan *pretest*, untuk karyawan kelas kontrol diberikan info bahwa minggu depan akan dilaksanakan pembelajaran Perlindungan Data Pribadi, sedangkan untuk karyawan kelas eksperimen dilakukan proses instalasi atau pemasangan media *game* visual novel untuk dapat dimainkan di luar jam pembelajaran, dan diberikan info bahwa minggu depan akan dilaksanakan penyampaian materi Perlindungan Data Pribadi. Pada kelas eksperimen saat pemasangan selesai peneliti memberikan bimbingan terkait penggunaan media *game* visual novel.

Pada pertemuan kedua, karyawan kelas kontrol melakukan proses pembelajaran dengan metode konvensional bantuan media *Power Point* terkait materi Perlindungan Data Pribadi, sedangkan karyawan kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan mengaitkan materi Perlindungan Data Pribadi dengan *game* visual novel yang telah dimainkan oleh karyawan kelas eksperimen. Setelah kedua kelas selesai melakukan proses pembelajaran, karyawan kelas kontrol diberikan soal *posttest* untuk mengetahui nilai peningkatan karyawan dalam proses pembelajaran, sedangkan untuk kelas eksperimen dilakukan sama seperti kelas kontrol namun yang membedakan pada kelas eksperimen karyawan juga diberikan instrumen penilaian media terkait aspek-aspek dari media *game* visual novel yang telah dimainkannya.

f) Pendistribusian

Pada tahap ini ditunjukkan untuk mengolah data dari hasil tinjauan kelayakan media *game* visual novel yang telah dibuat. Tahap ini dilaksanakan untuk mengevaluasi penilaian karyawan terhadap media *game* visual novel dan mengetahui peningkatan pemahaman karyawan pada materi perlindungan data pribadi yang dibagi dalam tiga kelas (atas, tengah, dan bawah) pembagian kelas diambil berdasarkan nilai rata-rata karyawan pada surat keterangan hasil ujian kelulusan.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dua ahli media yaitu IT PT Infomedia Nusantara yaitu Bapak Fadhil S.Kom dan *Team Leader* Pemberi Materi Hendra Octyawan S.Kom. Isian instrumen didapat dari *Multimedia Mania 2003 - Judges Rubric Universitas Nort Carolina*. Hasil validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Rata-rata semua aspek validasi media

No	Aspek									
	Mekanisme		Elemen Multimedia		Struktur Informasi		Dokumen -tasi		Kualitas Konten	
1	NA	P	NA	P	NA	P	NA	P	NA	P
	15	93%	7	93%	15	94%	7	91%	48	93%
2	15	96%	8	98%	16	98%	8	100%	50	96%
Jumlah	30	189%	15	190%	31	192%	15	191%	98	189%
Rata-rata	94%		95%		96%		96%		94%	
95,01%										

Berdasarkan tabel 3.1, nilai yang didapat dari hasil validasi ahli media diperoleh Aspek Mekanisme sebesar 94%, Aspek Elemen Multimedia sebesar 95%, Aspek Struktur Informasi sebesar 96%, Aspek Dokumentasi sebesar 96%, serta Aspek Kualitas Konten sebesar 94%. Adapun hasil rerata yang diperoleh dari validasi ahli media tersebut adalah sebesar 95%, sehingga media ini dapat dikategorikan dengan predikat “Sangat Layak”.

3.2 Hasil Validasi Materi

Pengujian materi dilakukan dengan menganalisis keterkaitan antara Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, materi dengan konten dalam media oleh ahli media. Adapun angket yang digunakan pada pengujian ini berupa angket terbuka, sehingga hasilnya berupa data kualitatif. Pengujian dilakukan oleh 2 ahli



materi dari IT yaitu Fadhil S.Kom dan *Team Leader* yaitu Bapak Hendra Octyawan S.Kom. penilaian yang dilakukan oleh kedua ahli materi dinyatakan “Layak Digunakan” setelah adanya proses pengujian secara langsung.

3.3 Penilaian Karyawan Terhadap Media

Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui respon karyawan terhadap media *game* visual novel. Penilaian ini dilakukan oleh karyawan kelas eksperimen sebanyak 30 karyawan, instrumen yang digunakan untuk penilaian karyawan terhadap multimedia ini diadaptasi dari *Multimedia Mania 2003 - Judges' Rubric* yang dikeluarkan oleh *Multimedia Mania*.

Tabel 3. 2 Penilaian media oleh karyawan berdasarkan kelas

Kelas	Aspek									
	Mekanisme		Elemen Multimedia		Struktur Informasi		Dokumentasi		Kualitas Konten	
	NA	P	NA	P	NA	P	NA	P	NA	P
Atas	15	94	8	100	16	100	8	100	48	92
Tengah	80	91	44	100	80	91	40	91	262	92
Bawah	12	75	8	100	12	75	7	88	44	85
Rata-rata	86.55%		100%		88.64%		92.80%		89.51%	
91,50%										

Berdasarkan tabel 3.2, nilai yang didapat dari penilaian media oleh karyawan diperoleh Aspek Mekanisme sebesar 86%, Aspek Elemen Multimedia sebesar 100%, Aspek Struktur Informasi sebesar 88%, Aspek Dokumentasi sebesar 92%, serta Aspek Kualitas Konten sebesar 89%. Adapun hasil rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli media tersebut adalah sebesar 91,50%, sehingga media ini dapat dikategorikan dengan predikat “Sangat Baik”.

3.4 Penilaian Terhadap Pemahaman Karyawan

Pengambilan data pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan merupakan metode kuantitatif yang didapat dari hasil *pretest*, *posttest* dan indeks *gain* dari ketiga kelompok kelas. Adapun data yang dianalisis meliputi nilai maksimum, minimum, dan rata-rata. Hasil dari analisis data deskriptif ini dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3. 3 Hasil Penilaian terhadap Pemahaman Karyawan

KELAS KONTROL						KELAS EKSPERIMEN					
Kelompok	Keterangan	Pretest	Posttest	Gain	Kriteria Gain	Kelompok	Keterangan	Pretest	Posttest	Gain	Kriteria Gain
Atas	Nilai Maksimum	52	84	0,73	Tinggi	Atas	Nilai Maksimum	44	88	0,80	Tinggi
	Nilai Minimum	40	76	0,57	Sedang		Nilai Minimum	40	80	0,67	Sedang
	Rata-rata	46	81	0,65	Sedang		Rata-rata	41	85	0,75	Tinggi
	Jumlah Data	4					Jumlah Data	4			
Tengah	Nilai Maksimum	36	80	0,72	Tinggi	Tengah	Nilai Maksimum	36	84	0,79	Tinggi
	Nilai Minimum	28	64	0,47	Sedang		Nilai Minimum	24	76	0,63	Sedang
	Rata-rata	30	70	0,57	Sedang		Rata-rata	31	79	0,70	Sedang
	Jumlah Data	22					Jumlah Data	22			
Bawah	Nilai Maksimum	20	76	0,73	Tinggi	Bawah	Nilai Maksimum	20	80	0,76	Tinggi
	Nilai Minimum	12	60	0,50	Sedang		Nilai Minimum	16	72	0,67	Sedang
	Rata-rata	17	64	0,56	Sedang		Rata-rata	17	76	0,71	Tinggi
	Jumlah Data	4					Jumlah Data	4			
Rata-Rata		30	71	0,58	Sedang	Rata-Rata		31	80	0,71	Tinggi



Berdasarkan hasil pada tabel 4.8, peningkatan hasil tertinggi pada nilai rata-rata *pretest* maupun *posttest* untuk kelas kontrol terjadi pada kelompok atas yang diperoleh gain sebesar 0,65 yang mendapatkan kategori peningkatan *gain* yang “Sedang”. Sedangkan pada kelas eksperimen terjadi pada kelompok kelas atas yang diperoleh *gain* sebesar 0,75 dengan kategori predikat peningkatan *gain* yang “Tinggi”. Peningkatan juga terjadi pada kelompok tengah yaitu 0,57 yang mendapatkan kategori peningkatan *gain* yang “Sedang” pada kelas kontrol dan 0,70 yang mendapatkan kategori peningkatan *gain* yang “Sedang” pada kelas eksperimen dan yang terakhir kelompok bawah dengan *gain* sebesar 0,56 yang mendapatkan kategori peningkatan *gain* yang “Sedang” untuk kelas kontrol dan 0,71 yang mendapatkan kategori peningkatan *gain* yang “Tinggi” untuk kelas eksperimen.

IV. Kesimpulan

Media *game* visual novel telah berhasil dikembangkan dengan model MDLC. Dari hasil penilaian kelas kontrol dan kelas eksperimen, *pretest* pada kelas kontrol diketahui hasil rata-rata sebesar 30 dan *pretest* pada kelas eksperimen diketahui hasil rata-rata sebesar 31, sedangkan pada *posttest* kelas kontrol ditemukan nilai rata-rata sebesar 71 dan untuk kelas eksperimen sebesar 80, sehingga didapati nilai gap pada peningkatan pemahaman (*gain*) sebesar 0,31 yang mana pada kelas kontrol hanya mendapatkan rata-rata *gain* sebesar 0,58 dengan kategori “Sedang” sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,71 dengan kategori “Tinggi”. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan dari media *game* visual novel dapat meningkatkan nilai yang lebih besar dari pada tanpa adanya bantuan media *game* visual novel. Untuk respons tanggapan karyawan sebagai pengguna media pembelajaran memiliki tanggapan bagus juga, karena dilihat dari hasil respons karyawan terhadap media untuk segala aspek yang ditemukan. Hasil aspek Mekanisme memiliki nilai sebesar 86,5%, Elemen Multimedia 100%, Struktur Informasi 88,6%, Dokumentasi 92,8% dan yang terakhir Kualitas Konten sebesar 89,5%, untuk nilai keseluruhan rata – ratanya 91,5%. Dapat dikatakan bahwa hasil respons karyawan terhadap multimedia sangat tinggi dan berkategori baik.

Referensi

- [1] World Population Review, “Education Rankings by Country 2022,” 2021. <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/education-rankings-by-country>
- [2] C. R. Rusman, Deni Kurniawan, *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi : mengembangkan profesionalitas guru Cepi Riyana*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- [3] A. Sudrajat, “Pembelajaran Tuntas (Mastery-Learning),” 2009.
- [4] I. Purnamasari, “Penerapan metode accelerated learning berbantu multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMK,” *Penerapan Embellishment Sebagai Unsur Dekoratif Pada Busana Modestwear*, vol. d, no. 2017, pp. 1–30, 2017.
- [5] Rusman, *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- [6] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Gava Media, 2010.
- [7] C. T. Agos Jr, M. L. C. Bal-Ut, L. G. Calam, R. N. Cantuba, and M. M. H. V. E. M. R. Aspay, “Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel,” *International Journal of Scientific & Technology Research*, vol. 2, no. 9, pp. 259–266, 2013.
- [8] Luther, “Authoring Interactive Multimedia,” *Boston: AP Profesional*, 1994.

