

DEVELOPING A VISUAL NOVEL GAME THROUGH REN'PY

By:

Putu Susila Adiyasa Wardana

1312021145

English Education Department, Ganesha University of Education, Indonesia

Email: adiyasamail96@gmail.com

ABSTRACT

Teaching English can be a challenge sometimes for teachers. In the traditional style of teaching English, teachers depend a lot on books, which is the mainstream media for students to learn. Apart from books, students constantly need to find source material either through articles, clipping or books. These materials can often be found in a form of small texts condensed into a small format with minimal images. These materials can often be a source of boredom as it is particularly tedious to read them page by page every day. On the other hand, technology offers a lot of convenience and entertainment. Fusing both the convenience of technology and the education of conventional learning materials becomes necessary. Therefore the purpose of this research is to develop a suitable supplementary learning material in the form of a Visual Novel which is both technologically advanced and educational. The method used in this research is research and development using v-model as a research model. The said method leads to a fruitful result with 100% after test score for Functionality, Reliability and Compatibility and another 86.5% toward the playability.

Keywords: Supplementary materials, Visual Novel, Teaching English.

DEVELOPING A VISUAL NOVEL GAME THROUGH REN'PY

Oleh:

Putu Susila Adiyasa Wardana

1312021145

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: adiyasamail96@gmail.com

ABSTRAK

Mengajar bahasa Inggris terkadang bias menjadi tantangan berat bagi para guru. Pada sistim pengajaran tradisional, para guru bergantung pada buku yang merupakan media utama pembelajaran bagi siswa. Selain buku, siswa juga seringkali diwajibkan untuk mencari sumber belajar lainnya seperti artikel, klipping, atau buku lainnya. Sumber-sumber belajar tersebut seringkali berbentuk teks-teks kecil dengan tambahan gambar yang minim. Sumber-sumber belajar tersebut seringkali menjadi sumber dari rasa bosan karena akan sangat melelahkan jika harus membacanya berkali-kali setiap hari. Di lain hal, teknologi menawarkan kemudahan dan hiburan. Menggabungkan kemudahan teknologi dan sistim edukasi lawas menjadi hal yang dibutuhkan. Untuk itu, tujuan penelitian ini adaah untuk mengembangkan media yang cocok sebagai media pembelajaran penunjang dalam bentuk Visual Novel yang notabena adalah maju dibidang teknologi dan juga mendidik. Methode yang digunakan didalam penelitian ini adalah metode pengembangan dengan menggunakan V-Model sebagai model penelitiannya. Methode ini menghasilkan hasil yang memuaskan dengan nilai uji 100% untuk test Functionality, Reliability adan Compatibility dengan tambahan nilai 86.5% untuk test playability.

Kata kunci: Media pembelajaran penunjang, Visual Novel, Mengajar bahasa Inggris.