

DAFTAR PUSTAKA

- Admaja, H. A., Andjarwirawan, J., & Purba, K. R. (2015). Visual Novel Authoring Tool Berbasis Web. *Jurnal Infra*, 3(2), 415-420.
- Amalia, C., Alamsyah, T. P., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 265-275.
- Amalo, E. A., Agusalim, I. D., & Murdaningtyas, C. D. (2017). Developing Visual Novel Game with Speech-Recognition Interactivity to Enhance Students' Mastery on English Expressions. *Jurnal Sosial Humaniora*, 10(2), 129-136.
- Angga, H., Zulirfan, & Sudrajad, H. (2016). Praktikalitas Perangkat Eksperimen Induksi Elektromagnetif Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA. *JOM FKIP UNRI*, 3(1), 1-13.
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII . *Mitra Sains*, 3(1), 69-77.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1(5), 393-400.
- Camingue, J., Carstensdottir, E., & F. Melcer, E. (2021). What is a Visual Novel? *Proceeding of the ACM on Human-Computer Interaction* (p. 285). Association for Computing Machinery, New York, NY, United States.
- Destiara, M. (2020). The Practicality of Teaching Material Biology of Islamic-Science based on Augmented Reality. *Bio-Inoved: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 2(2), 117-122.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ . *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25-34.

- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24-32.
- Dimiyati. (2002). *Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, (pp. 93-97).
- Garcia, M. B. (2020). Kinder Learns: An Educational Visual Novel Game as Knowledge Enhancement Tool for Early Childhood Education. *The International Journal of Technologies*, 27(1), 13-34.
- Gunawan, D., Sutrisno, & Muslim. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan TPACK untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis . *Jurnal Pendidikan Matematika*, 249-261.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Hamzah, A. M., Turmudi, & Dahlan, J. A. (2023). Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) sebagai Tolak Ukur Pengembangan Asesmen Siswa. *Jurnal 12 Waiheru*, 9(2), 189-196.
- Handayani, N. L., & Muliastri, N. E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, (pp. 1-14). Palangka Raya.
- Hartatik, S., & Nafiah. (2020). Kemampuan Numerasi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika . *Education and Human Development Journal*, 5(1), 32-42.
- Jabali, S. G., Supriyono, & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aljabar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185-198.

- Jazuli, L. O., Arvyaty, Hasnawaty, & Ibrahim, M. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139-152.
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150-159.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Mukti, F. A., Andrianto, N., & Rachman, A. (2024). Game Edukasi Visual Novel Pengenalan Sejarah Peristiwa Rangasdengklok. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (pp. 97-103).
- Murti, S., & Muhtadin. (2019). Pengembangan LKS Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP se-Kecamatan Tugumulyo. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, (pp. 256-264).
- Nugroho, A. (2014). *Pembuatan dan Analisis Game Visual Novel "Quest of Angel"*. Amikom.
- Nuraini, F., Arisyanto, P., & Widyaningrum, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran SIPEKA Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(2), 221-230.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.

- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel "Plus and Minus" Berbasis Smartphone untuk Materi Bilangan Bulat SMP. *Mathedunesa*, 12(1), 698-719.
- Øygardslia, K., Weitze, C. L., & Shin, J. (2020). The Educational Potential of Visual Novel Games: Principles for Design. *Replaying Japan*, 2, 124-134.
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 68-81.
- Pranata, D. P., Frima, A., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2284-2301.
- Prastyani, N., Ariawan, I., & Suharta, I. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Kediri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Realistik Dengan Setting Kooperatif Berbantuan LKS Terstruktur . *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 111-121.
- Pratama, D., Wardani, W. G., & Akbar, T. (2018). The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as The Main Appeal. *MUDRA*, 33(3), 326-333.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440-2448.
- Putra, R. B., Elfiswandi, Ridwan, M., Mulyani, S. R., Ekajaya, D. S., & Putra, R. A. (2019). Impact of Learning Motivation, Cognitive and Self-Efficacy in Improving Learning Quality E-Learning in Industrial Era 4.0. *Journal of Physics: Conference Series* , 1-10.

- Rahmawati, Inayati, M., & Nurhadi, A. (2024). Urgensi Pendekatan Dan Metode Diklat Terhadap Profesionalisme Guru PAI Di Era Society 5.0. *AL-AFKAR:Journal for Islamic Studies*, 8(1), 1121-1137.
- Rosanti, A. A., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Visual Novel Pada Materi Penyelenggaraan Rapat Teleconference di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1444-1457.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria* (pp. 10-16). Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *PPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-11.
- Sakiinah, A. N., Mahya, A. F., & Santoso, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1(2), 18-28.
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian: Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103-108.
- Sengkey, D. J., Sampoerno, P. D., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis: sebuah kajian literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67-74.

Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, 9(1), 24-35.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Taliwongso, H., Sugiarto, B. A., & Sengkey, D. (2022). An Interactive Application of the Animation of Cell Types and Components for 11th Grade High School Students. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), 117-128.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Washington, D. C.: National Center for Improvement of Educational Systems.

Umam, M. A., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio*, 8(1), 303-312.

Wardhani. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

