

BAB IV


HASIL DAN PEMBAHASAN




Bab ini menjelaskan mengenai implementasi aplikasi yang digunakan dalam pembuatan Visual Novel ini. Implementasi tersebut meliputi batasan implementasi, karakter, *background*, implementasi antarmuka, pengujian aplikasi dan kelebihan serta kekurangan aplikasi.



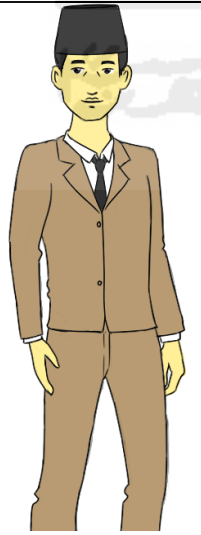
4.1. Karakter

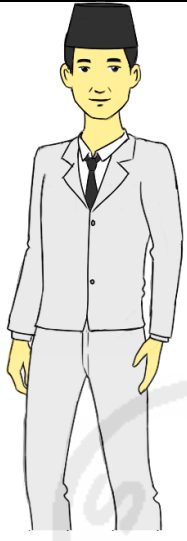


Karakter atau tokoh merupakan bagian yang penting dalam sebuah cerita. Di dalam suatu cerita Visual Novel memiliki beberapa karakter dan kadang memiliki berpuluh karakter dari karakter inti hingga karakter pendukung. Ada pun tokoh yang dibuat sebagai berikut:

Tabel 4.1 Karakter

No.	Karakter	Nama Karakter	Penjelasan
1.		Drs. Mohammad Hatta	Mohammad Hatta adalah Wakil Presiden Indonesia pertama.

2.		D. C. Hawthorn	D. C. Hawthorn adalah seorang panglima tentara Inggris yang membawahi wilayah Jawa, Madura, Bali, dan Lombok.
3.		Helfrich	Helfrich adalah seorang admiral dari Inggris.
4.		A.W.S. Mallaby	A.W.S. Mallaby adalah seorang Brigadir Jenderal Inggris.

5.		Robert Mansergh	Robert Mansergh adalah panglima tertinggi AFNEI.
6.		W.V.Ch. Ploegman	W.V.Ch. Ploegman adalah seorang pemimpin pasukan Belanda yang mengibarkan Bendera Belanda di atas Hotel Yamato pada tanggal 19 September 1945.
7.		Soedirman	Soedirman adalah seorang perwira tinggi Indonesia pada masa Revolusi Nasional Indonesia dan menjadi panglima besar Tentara Nasional Indonesia pertama.

8.		Ir. Soekarno	Soekarno adalah Presiden Indonesia pertama yang menjabat pada periode 1945-1966.
9.		R.M.T.A. Soerjo	R.M.T.A. Soerjo adalah gubernur pertama Jawa Timur dari tahun 1945-1948.
10.		Soetomo	Soetomo atau lebih dikenal Bung Tomo, adalah pahlawan yang terkenal akan peranannya yang membangkitkan semangat rakyat untuk melawan kembali penjajah.

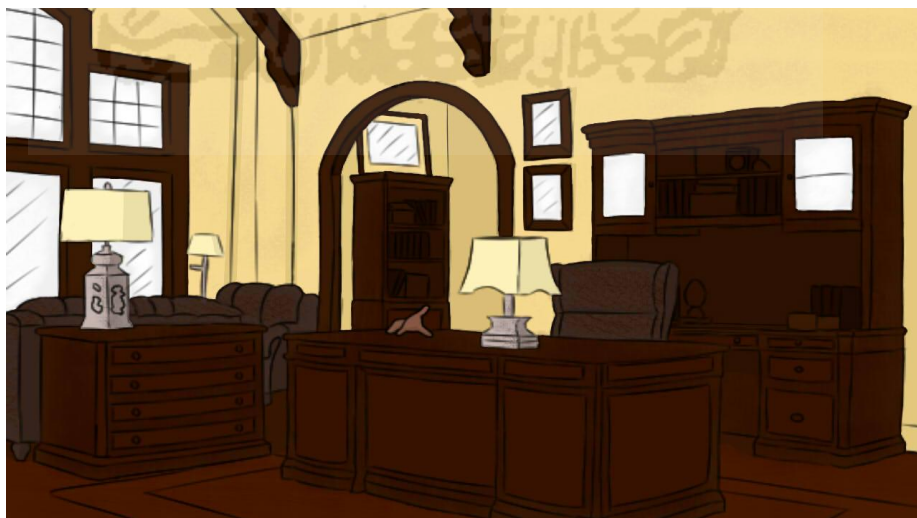
4.2. *Background*

Implementasi pembuatan *background* dengan mencari referensi foto tempat atau lokasi kejadian yang kemudian digambar menggunakan Paint Tool SAI. *Background* menjadi salah satu unsur penting dalam Visual Novel untuk membantu memvisualisasikan suasana yang terjadi. Berikut *background* yang digunakan dalam aplikasi:



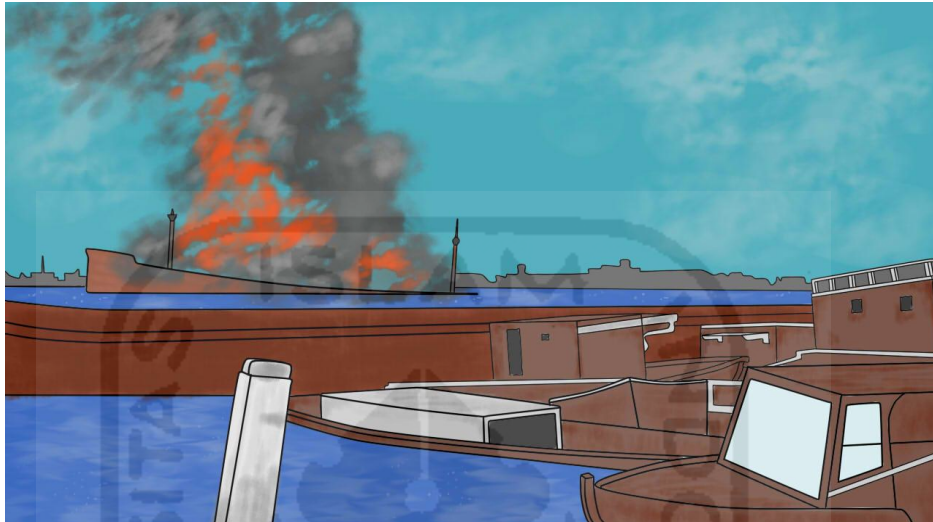
Gambar 4.1 *Background* Gedung Internatio

Pada gambar 4.1 merupakan *background* Gedung Internatio yaitu lokasi peperangan di mana pasukan Inggris terpojok oleh pasukan Indonesia.



Gambar 4.2 *Background* Kantor

Pada gambar 4.2 *background* kantor adalah tempat para petinggi dari pasukan Inggris.



Gambar 4.3 *Background* Pelabuhan

Pada gambar 4.3 *background* pelabuhan Tanjung Perak yang diserang oleh pasukan Inggris.



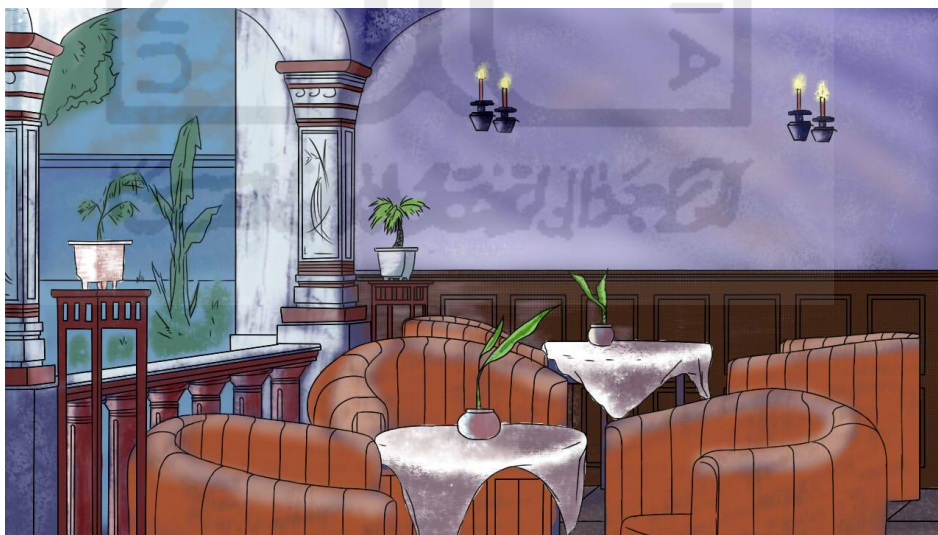
Gambar 4.4 *Background* Kota Surabaya

Pada gambar 4.4 *background* Kota Surabaya di mana Soekarno dan rombongan melakukan konvoi setelah sampai di Surabaya.



Gambar 4.5 *Background* Tebu Ireng

Pada gambar 4.5 *background* Tebu Ireng adalah lokasi Bung Tomo bertemu dengan Kyai Hasjim Asy'ari.



Gambar 4.6 *Background* Hotel Yamato (dalam)

Pada gambar 4.6 *background* Hotel Yamato bagian dalam yaitu lokasi perundingan antara rakyat Surabaya yang diwakilkan Soedirman dan Belanda yang diwakilkan W.V.Ch. Ploegman.



Gambar 4.7 *Background* Hotel Yamato (luar)

Pada gambar 4.7 *background* Hotel Yamato dari luar di mana rakyat Surabaya melihat bendera Belanda yang berkibar di atas tiang Hotel.

4.3. Batasan Implementasi

Pembuatan Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945 ini menggunakan *software* Ren'py dengan bahasa pemrograman Phyton. *Software* tersebut digunakan sebagai *tools* utama untuk membuat Visual Novel. Visual Novel ini mengangkat cerita tentang peristiwa yang terjadi sebelum dan sesudah tanggal 10 November di Surabaya. Cerita terbagi menjadi 6 babak, 3 *mini game*, dan 3 babak rute alternatif. Cerita akan berlanjut jika *mini game* diselesaikan dengan benar, sedangkan jika salah maka permainan akan berpindah ke rute alternatif yang berupa cerita fiksi.

4.4. Implementasi Antarmuka

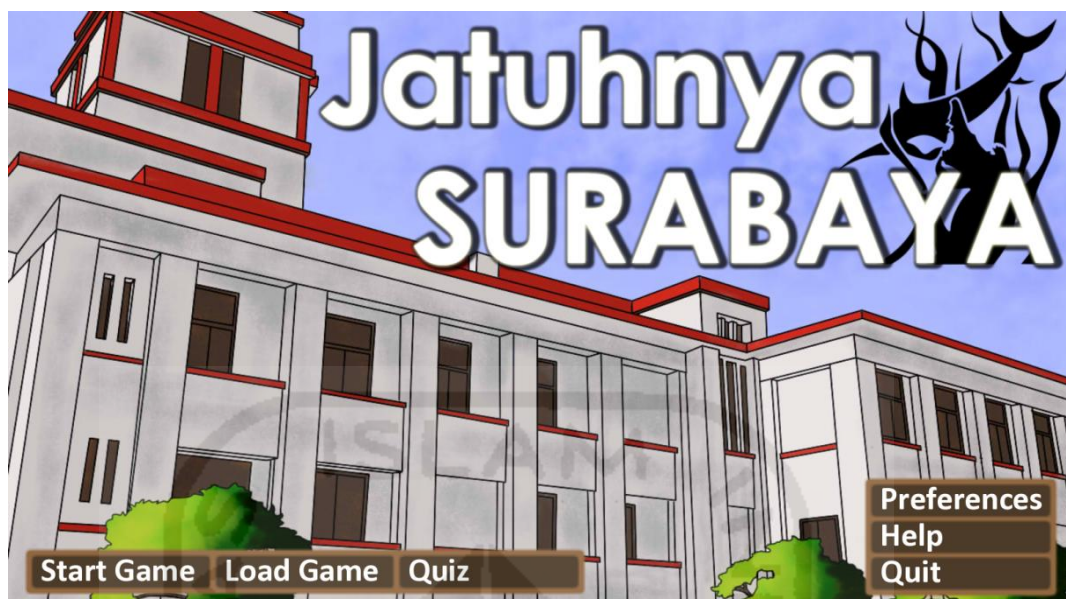
Implementasi antarmuka dari Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945 ini sebagian besar menggunakan pengaturan dasar dari Ren'Py dengan beberapa penyesuaian sesuai dengan kebutuhan.

4.4.1. Antarmuka Halaman Utama

Pada halaman utama ini terdapat tombol menu *Start Game*, *Load Game*, *Quiz*, *Preferences*, *Help*, dan *Quit*. Berikut penjelasan dari tombol tersebut:

- a. *Start Game*
Adalah menu yang jika dipilih akan memulai cerita Visual Novel.
- b. *Load Game*
Adalah menu yang jika dipilih akan menampilkan data halaman cerita yang telah tersimpan sebelumnya.
- c. *Quiz*
Adalah menu yang jika dipilih akan menampilkan pertanyaan tentang peristiwa 10 November 1945.
- d. *Preferences*
Adalah menu yang jika dipilih akan menampilkan pengaturan aplikasi.
- e. *Help*
Adalah menu yang jika dipilih akan menampilkan petunjuk tentang memainkan Visual Novel.
- f. *Quit*
Adalah menu yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.

Untuk tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Utama

4.4.2. Antarmuka Halaman Cerita

Pada halaman cerita, *user* akan langsung memulai Visual Novel. Tampilan karakter, *background*, dan teks menyesuaikan alur cerita. Ada beberapa tombol menu di halaman cerita yaitu *back*, *save*, *load*, *auto*, dan *prefs*. Berikut penjelasan dari tombol tersebut:

- a. *Back*
Adalah menu jika dipilih akan memundurkan halaman cerita.
- b. *Save*
Adalah menu jika dipilih akan menyimpan data halaman cerita saat itu.
- c. *Load*
Adalah menu jika dipilih akan menuju halaman *load game*.
- d. *Auto*
Adalah menu jika dipilih akan membuat cerita otomatis berjalan sendiri.
- e. *Prefs*
Adalah menu jika dipilih akan menuju halaman pengaturan.

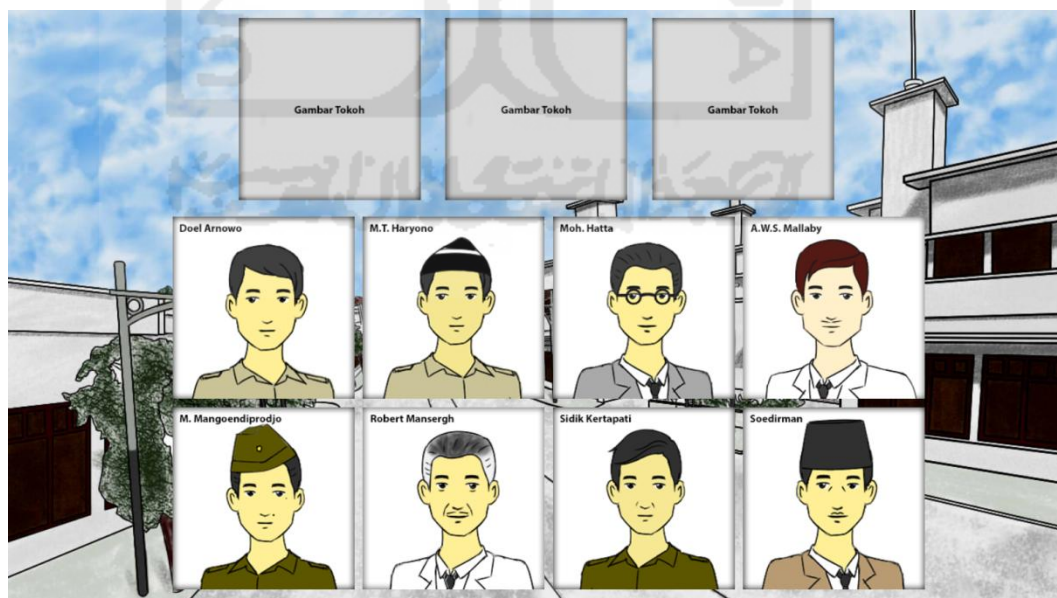
Untuk tampilan halaman cerita dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Antarmuka Halaman Cerita

4.4.3. Antarmuka Halaman *Mini Game*

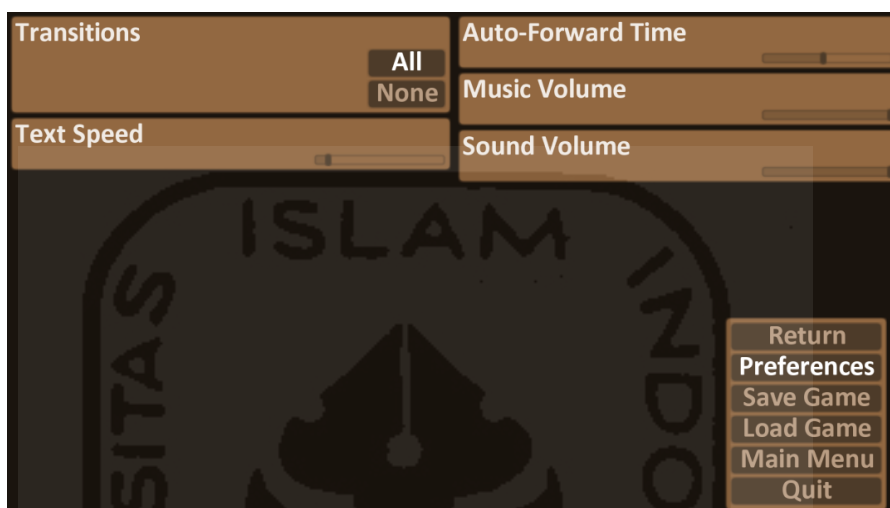
Pada halaman pilihan *user* akan mendapati *mini game* di tengah cerita dan diminta untuk memilih jawaban yang tersedia. Jawaban yang dipilih akan berpengaruh terhadap kelangsungan cerita. Untuk tampilan halaman *mini game* dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Antarmuka Halaman *Mini Game*

4.4.4. Antarmuka Halaman *Preferences*

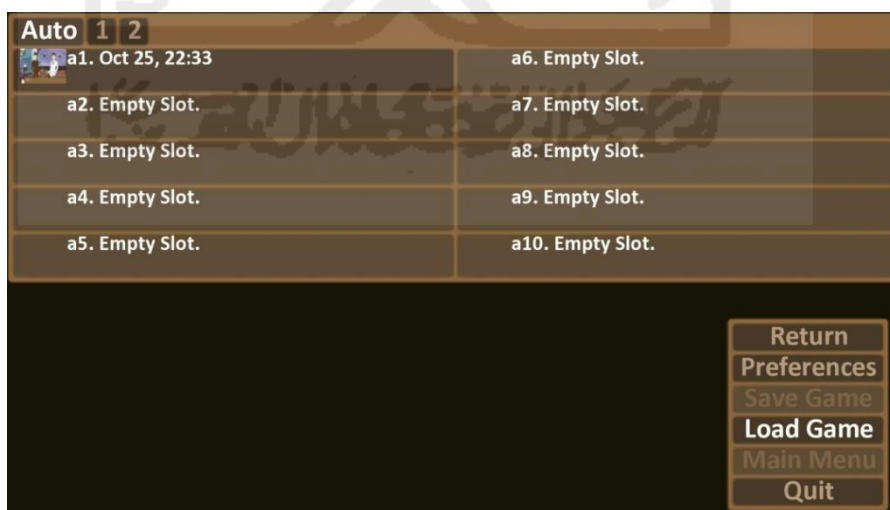
Pada halaman *preferences* merupakan halaman yang berisi pengaturan Visual Novel. Untuk tampilan halaman pengaturan dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Antarmuka Halaman *Preferences*

4.4.5. Antarmuka Halaman *Load Game*

Pada halaman *load game* merupakan halaman yang berisi data halaman cerita yang tersimpan sebelumnya. Untuk tampilan halaman *load game* dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Antarmuka Halaman *Load Game*

4.4.6. Antarmuka Halaman *Quiz*

Pada halaman *quiz* merupakan halaman berisi pertanyaan tentang peristiwa 10 November 1945. Untuk tampilan halaman *quiz* dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Antarmuka Halaman *Quiz*

4.4.7. Antarmuka Halaman *Help*

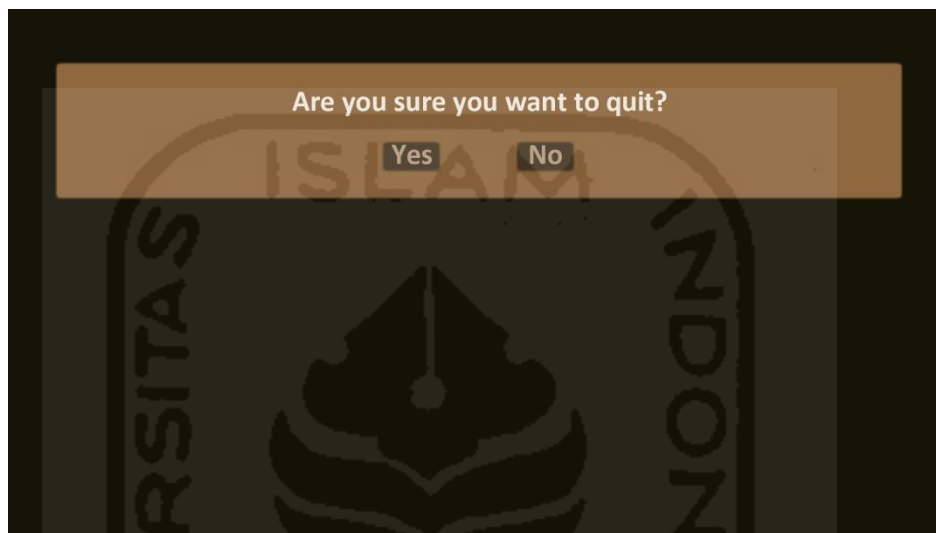
Pada halaman *help* merupakan halaman berisi deskripsi petunjuk cara memainkan Visual Novel. Untuk tampilan halaman *help* dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Antarmuka Halaman *Help*

4.4.8. Antarmuka Halaman *Quit*

Pada halaman *quit* merupakan halaman yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Terdapat pilihan tombol 'yes' untuk keluar dari aplikasi dan tombol 'no' untuk membatalkan keluar aplikasi. Untuk tampilan halaman keluar dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Antarmuka Halaman *Quit*

4.5. Hasil Pengujian Aplikasi

Hasil pengujian pada Visual Novel yaitu pengujian *multi device*, pengujian guru sejarah dan pengujian *Functionality* dan *Usability*. Berikut adalah hasil dari pengujiannya:

1. Hasil Pengujian *Multi Device*

Pengujian *multi device* dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan pada beberapa *smartphone* android. Berikut adalah daftar beberapa *smartphone* android yang digunakan untuk pengujian beserta hasilnya, secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.2 dan tabel 4.3.

Tabel 4.2 Daftar *Smartphone* Android

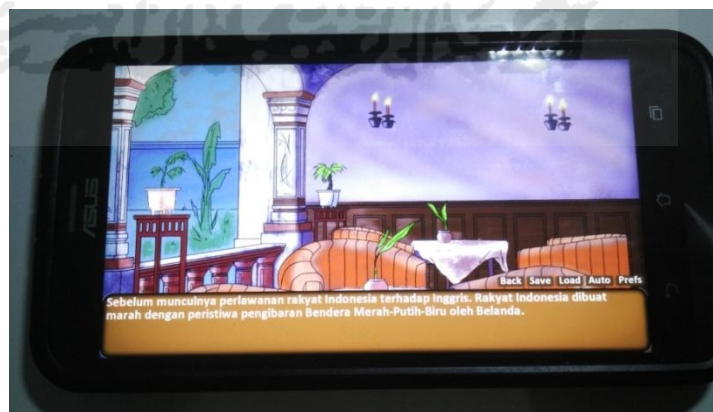
No.	Tipe <i>smartphone</i>	OS	Resolusi Layar	RAM	Input
1.	Xiaomi Mi 4i	Android	1080 x	2 GB	<i>Touchscreen</i>

		Lollipop 5.0.2	1920 pixel		
2.	Asus Zenfone 2 ZE551ML	Android 5.0	1080 x 1920 pixel	2 GB	<i>Touchscreen</i>
3.	Samsung Galaxy Tab 3V	Android 4.4.4	600 x 1024 pixel	1 GB	<i>Touchscreen</i>



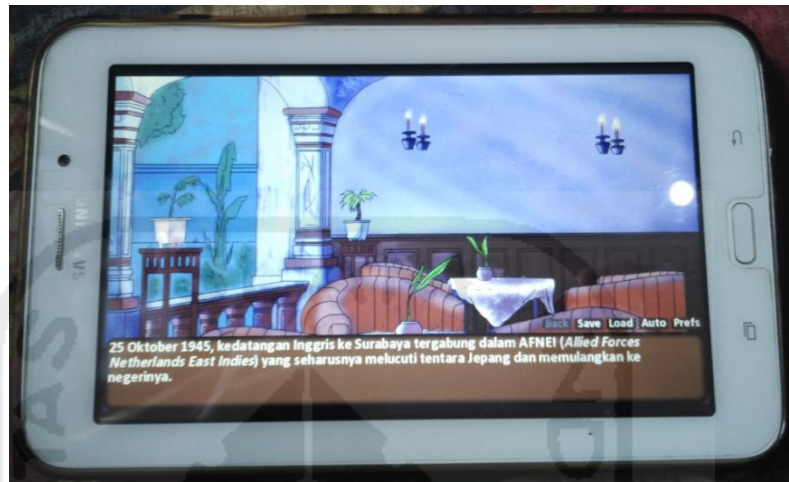
Gambar 4.16 Aplikasi Pada Xiaomi Mi 4i

Gambar 4.16 tampilan aplikasi yang dijalankan pada *smartphone* Xiaomi Mi 4i.



Gambar 4.17 Aplikasi Pada Asus Zenfone 2 ZE551ML

Gambar 4.17 tampilan aplikasi yang dijalankan pada *smartphone* Asus Zenfone 2 ZE551ML.



Gambar 4.18 Aplikasi Pada Samsung Galaxy Tab 3V

Gambar 4.18 tampilan aplikasi yang dijalankan pada *smartphone* Samsung Galaxy Tab 3V.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian *Multi Device*

No.	Tipe Perangkat	Hasil
1.	Xiaomi Mi 4i	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi berjalan lancar tanpa eror 2. Animasi dalam aplikasi sesuai rancangan 3. Font dalam aplikasi jelas 4. Perpindahan halaman dalam aplikasi berjalan lancar 5. Fungsi di dalam aplikasi berjalan dengan lancar
2.	Asus Zenfone 2 ZE551ML	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi berjalan lancar tanpa eror 2. Animasi dalam aplikasi sesuai rancangan 3. Font dalam aplikasi jelas 4. Perpindahan halaman dalam aplikasi

		berjalan lancar 5. Fungsi di dalam aplikasi berjalan dengan lancar
3.	Samsung Galaxy Tab 3V	1. Aplikasi berjalan lancar tanpa eror 2. Animasi dalam aplikasi sesuai rancangan 3. Font dalam aplikasi jelas 4. Perpindahan halaman dalam aplikasi berjalan lancar 5. Fungsi di dalam aplikasi berjalan dengan lancar

Dari hasil pengujian *Multi Device* di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi berjalan lancar dalam beberapa *smartphone* yang mempunyai spesifikasi berbeda-beda.

2. Hasil Pengujian Guru Sejarah

Pengujian dilakukan oleh guru sejarah yaitu guru SMA Bapak Soesatyo, S.Pd. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mendapatkan perhitungan. Untuk memudahkan hasil perhitungan pengujian, ada beberapa rumus untuk menentukan skor tertinggi, menentukan indeks presentase, dan menentukan rata-rata tiap aspek. Berikut rumusnya:

a. Menentukan skor tertinggi (ST)

Menentukan skor tertinggi dilakukan dengan mengalikan nilai skala Likert tertinggi dengan jumlah responden yang melakukan pengujian.

$$ST = \text{Nilai Skala Likert Tertinggi} \times \text{Jumlah Responden} \quad (2)$$

b. Menentukan indeks persentase (IP)

Penilaian indeks persentase dilakukan dengan jumlah responden (R) pada salah satu penilaian dikalikan nilai (N) dibagi skor tertinggi (ST) dikalikan 100%.

$$IP = \frac{(R_1 \times N_1) + (R_2 \times N_2) + (R_3 \times N_3) + (R_4 \times N_4) + (R_5 \times N_5)}{ST} \times 100\% \quad (3)$$

Hasil perhitungan dari pengujian guru sejarah dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Guru Sejarah

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	%
<i>Pembelajaran</i>							
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)				✓		80
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum			✓			60
3.	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran				✓		80
4.	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran			✓			60
5.	Interaktivitas		✓				40
6.	Pemberian motivasi belajar			✓			60
7.	Kontekstualitas dan aktualitas				✓		80
8.	Kelengkapan dan			✓			60

	kualitas bahan bantuan belajar						
<i>Materi</i>							
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓		80
10.	Kedalaman materi				✓		80
11.	Kemudahan untuk dipahami				✓		80
12.	Sistematis, runut, dan alur logika jelas					✓	100
13.	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan				✓		80
14.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓			60
15.	Ketepatan alat evaluasi			✓			60
16.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi			✓			60
RATA-RATA							70

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sesuai dengan aspek pengujian guru sejarah.

1. Kejelasan tujuan pembelajaran.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 80 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori baik karena aplikasi memiliki tujuan yang jelas yaitu sebagai media pembelajaran sejarah.

2. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 60 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori cukup karena aplikasi sebagai sarana pembelajaran mencakup 1 Kompetensi Dasar yaitu Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda.

3. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 80 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori baik karena aplikasi sebagai sarana pembelajaran berisi materi sejarah sesuai fakta, *mini game*, dan kuis berdasarkan materi sejarah 10 November 1945.

4. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 60 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori cukup karena penggunaan *smartphone* yang semakin menjamur sehingga dapat membantu proses pembelajaran. Namun strategi pembelajaran menjadi terbatas jika daerah sekitar *user* masih jarang memiliki *smartphone*.

5. Interaktivitas.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 40 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori kurang baik karena interaktivitas antara aplikasi dan *user* hanya melalui sentuhan tanpa ada *input* lain. Guru sejarah menyarankan interaktivitas pada aplikasi bisa ditambah dengan memberikan variasi pada *mini game* seperti *mini game* tembak-menembak sehingga *user* tidak bosan dalam menggunakan aplikasi.

6. Pemberian motivasi belajar.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 60 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori cukup karena aplikasi memiliki *mini game* yang harus dijawab dengan benar untuk mengikuti cerita sejarah yang sebenarnya.

7. Kontekstualitas dan aktualitas.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 80 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori baik karena materi yang terdapat pada aplikasi jelas kontekstualitas dan aktualitasnya yaitu tentang sejarah yang benar terjadi.

8. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 60 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori cukup karena aplikasi memiliki materi cerita, *mini game*, dan kuis. Namun kurang dalam kualitas visual, suara tiap karakter, dan *mini game* yang hanya sejenis.

9. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 80 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori baik karena materi pada aplikasi sesuai dan digunakan untuk media pembelajaran sejarah.

10. Kedalaman materi.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 80 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori baik karena aplikasi menceritakan peristiwa penting yang terjadi, penyebab peristiwa tersebut, dan tokoh-tokoh yang terlibat.

11. Kemudahan untuk dipahami.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 80 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori baik karena isi cerita yang mudah dipahami.

12. Sistematis, runut, dan alur logika jelas.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 100 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena alur cerita sejarah pada aplikasi yang jelas dan tidak acak-acakan.

13. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 80 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori baik karena terdapat latihan kuis tentang materi sejarah.

14. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 60 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori cukup karena terdapat kuis sesuai dengan tujuannya yaitu sebagai media pembelajaran di dalam aplikasi. Namun pembuatan kuis tersebut belum berdasarkan standar kurikulum.

15. Ketepatan alat evaluasi.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 60 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori cukup karena terdapat kuis tentang materi sejarah di dalam aplikasi. Namun hasil dari mengerjakan kuis belum tentu menjadi patokan untuk mengukur hasil pembelajaran.

16. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 60 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sejarah menilai aplikasi dengan kategori cukup karena kuis yang terdapat di dalam aplikasi hanya bersifat ada saja.

Dari paparan di atas, guru sejarah menyatakan aplikasi baik dari sisi kejelasan tujuan pembelajaran, cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, kontekstualitas dan aktualitas, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, dan kejelasan uraian. Namun aplikasi kurang baik dari sisi interaktivitas.

3. Hasil Pengujian *Functionality* dan *Usability*

Pengujian *functionality* dan *usability* dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada responden khususnya siswa SMA setelah menggunakan aplikasi. Perhitungan pengujian *functionality* dan *usability* dilakukan dengan rumus yang sama dengan perhitungan pengujian guru sejarah, yaitu menentukan skor tertinggi, menentukan indeks persentase, menentukan rata-rata tiap aspek. Hasil perhitungan dari kuesioner yang dibagikan kepada responden dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Pengujian *Functionality* dan *Usability*

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	%
<i>Functionality</i>							
1.	Pengaturan berfungsi sesuai dengan semestinya	-	-	-	16	14	89,3
2.	Aplikasi dapat memutar musik dan suara dengan lancar	-	-	1	5	24	95,3

3	Seluruh karakter dapat bergerak dengan lancar	-	-	1	5	24	95,3
4.	Mini game dapat berjalan lancar	-	-	1	5	24	95,3
<i>Usability</i>							
5.	Tampilan aplikasi menarik dan nyaman dilihat	-	-	-	1	29	99,3
6.	Aplikasi mudah dioperasikan	-	-	-	6	24	96
7.	Pembelajaran sejarah dengan Visual Novel semakin menyenangkan	-	-	2	19	9	84,6
8.	Pembelajaran sejarah dengan Visual Novel menjadi mudah dipahami	-	-	4	22	4	80
9.	Visual Novel menjadi media alternatif untuk belajar sejarah	-	-	5	14	11	84
RATA-RATA							91

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sesuai dengan aspek pengujian *functionality* dan *usability*.

1. Pengaturan berfungsi sesuai dengan semestinya.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 89,3 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena setiap menu yang terdapat di dalam menu pengaturan aplikasi berfungsi sesuai dengan fungsinya.

2. Aplikasi dapat memutar musik dan suara dengan lancar.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 95,3 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena musik dan suara yang digunakan dapat berjalan dengan lancar. Namun ada responden yang menilai kurang nyaman dengan efek suara yang masih berjalan saat aplikasi sudah berpindah ke halaman cerita selanjutnya.

3. Seluruh karakter dapat bergerak dengan lancar.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 95,3 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena seluruh karakter di dalam cerita bergerak dengan lancar. Namun ada responden yang menilai perubahan gerakan karakter yang sedikit kasar.

4. *Mini game* dapat berjalan lancar.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 95,3 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena saat memilih jawaban sesuai dengan apa yang dipilih. Namun ada responden yang menilai perpindahan *mini game* menuju cerita sedikit lambat.

5. Tampilan aplikasi menarik dan nyaman dilihat.

Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 99,3 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena aplikasi menggunakan karakter dan *background* yang bervariasi. Penggunaan warna yang tidak kontras satu sama lain sehingga mendukung suasana cerita.

6. Aplikasi mudah dioperasikan.
Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 96 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena penggunaan aplikasi ini dijalankan dengan sentuhan dan tidak menggunakan *input* lain.
7. Pembelajaran sejarah dengan Visual Novel semakin menyenangkan.
Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 84,6 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena pembelajaran sejarah semakin menyenangkan setelah divisualkan melalui gambar. Beberapa responden menilai gambar pada aplikasi kurang menarik.
8. Pembelajaran sejarah dengan Visual Novel menjadi mudah dipahami.
Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 80 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena suasana atau peristiwa dalam cerita sejarah menjadi mudah dipahami setelah divisualkan. Beberapa responden sedikit kesulitan memahami maksud dari pergantian *background*.
9. Visual Novel menjadi media alternatif untuk belajar sejarah.
Dari hasil persentase tersebut menunjukkan nilai 84 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai aplikasi dengan kategori sangat baik karena media untuk belajar sejarah menjadi bervariasi selain buku cetak. Beberapa responden menilai tidak ada bedanya dengan membaca buku cetak.

Dari paparan di atas, siswa menyatakan aplikasi sangat baik dari sisi pengaturan berfungsi dengan semestinya, aplikasi dapat memutar musik dengan lancar, seluruh karakter dapat bergerak dengan lancar, *mini game* dapat berjalan lancar, tampilan aplikasi menarik, aplikasi mudah

dioperasikan, pembelajaran sejarah dengan Visual Novel semakin menyenangkan, pembelajaran sejarah dengan Visual Novel menjadi mudah dipahami, dan Visual Novel menjadi media alternatif untuk belajar sejarah.

4.6. Kelebihan dan Kekurangan

Berdasarkan pengujian aplikasi yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kelebihan dan kekurangannya.

- a. Kelebihan pada aplikasi
Setelah diujikan pada *user* terdapat beberapa kelebihan pada aplikasi diantaranya yaitu :
 1. Pembelajaran sejarah melalui Visual Novel lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
 2. Aplikasi yang mudah dioperasikan.
 3. Visual Novel bisa menjadi media alternatif untuk belajar sejarah.
- b. Kekurangan pada aplikasi
 1. Kurangnya interaktivitas pada aplikasi yaitu *mini game* yang hanya satu jenis.
 2. Kurangnya pemberian motivasi belajar sejarah pada siswa.
 3. Kurangnya konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran di mana kuis yang terdapat pada aplikasi belum berdasarkan standar kurikulum.
 4. Pembelajaran sejarah dengan Visual Novel masih ada yang kurang dipahami sehingga harus beberapa kali memainkan aplikasi agar siswa mengerti.