

## DAFTAR PUSTAKA

- Admaja, H. A., Andjarwirawan, J., & Purba, K. R. (2015). *Visual Novel Authoring Tool Berbasis Web*. 6.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime And The Visual Novel: Narrative Structure, Design And Play At The Crossroads Of Animation And Computer Games*. Mcfarland & Co.
- Damitri, D. E. (2020). *Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Teknik Bangunan*. 7.
- Geest, D. Van Der. (2015). *The Role Of Visual Novels As A Narrative Medium*. 29.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Google Books
- Hikam, A. R., Kariada, N., & Santosa, K. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*. 9.
- Jr, C. T. A., Bal-Ut, M. L. C., Calam, L. G., & Cantuba, R. N. (2013). *Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel*. 2(9), 8.
- Kristian, K. (2008). *Building A Gui-Based Visual Novel Authoring Tool With Java Swing* [Undergraduate, Binus]. [http://library.binus.ac.id/collections/ethesis\\_detail.aspx?ethesisid=bi-cs-2008-0050](http://library.binus.ac.id/collections/ethesis_detail.aspx?ethesisid=bi-cs-2008-0050)
- Kusuma, A. F. A. A. (2014). *Rancang Bangun Game Novel Visual Menjelajahi Dunia Pahlawan Indonesia Menggunakan Ren Py*. <https://adoc.pub/rancang-bangun-game-novel-visual-menjelajahi-dunia-pahlawan-.html>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point Dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android.

*Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44.  
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>

Sari, N., Suryanti, K., Manurung, S. M., & Sintia, S. (2017). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Fisika Kelas Xi Mipa 1 Sma Titian Teras Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (Jpfk)*, 3(2), 110.  
<https://doi.org/10.25273/jpfk.v3i2.1297>

Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140>

Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115.  
<https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>

Smart, A. (2017). *Presentasi Maha Dahsyat*. Mitra Pelajar.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Alfabeta.

Sukma, A. K., & Kholiq, Abd. (2021). Pengembangan Si Vino (Physics Visual Novel) Untuk Melatihkan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 123. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i2.3313>

Susilana, R., & Riyana, C. (N.D.). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Cv. Wacana Prima.

Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>