



---

## RANCANG BANGUN APLIKASI VISUAL NOVEL SEJARAH INDONESIA SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL PENANAMAN NILAI NASIONALISME BAGI SISWA SD

---

Andi Widiono<sup>1\*</sup>, Retno Fajarwati<sup>2</sup>, Imam Samsudin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia

<sup>2</sup>Bimbingan Konseling, Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia

<sup>3</sup>Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia

\*Korespondensi: [andiwidiono@gmail.com](mailto:andiwidiono@gmail.com)

**Abstract:** *The decline of nationalism values among Elementary School (SD) students has become a serious challenge for school counselors amidst the rapid flow of digitalization. This study aims to design and develop an Indonesian History Visual Novel application as an innovative classical guidance medium to instill nationalism values in elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Cross-disciplinary integration was carried out by constructing narratives using Indonesian language principles that are communicative for children, character-strengthening materials from the field of Guidance and Counseling (BK), and branching narrative technology from Computer Science. The results of material and media expert validation indicate that this application is highly feasible for use. Limited trial results show that the use of Visual Novels significantly increases student engagement and understanding of national values compared to conventional methods. Through decision-making simulations in the storyline, elementary school students are able to internalize the values of patriotism more realistically and enjoyably.*

**Keywords:** *Visual Novel, Elementary School Students, Classical Guidance, Nationalism, Indonesian Language.*

### Article info:

Submitted 2 Januari 2026

Revised -

Accepted 14 Januari 2026

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi utama dalam membentuk jati diri bangsa, di mana salah satu nilai krusial yang harus ditanamkan sejak dini adalah nilai nasionalisme. Nasionalisme bagi siswa SD bukan sekadar menghafal teks sejarah, melainkan kemampuan untuk mencintai tanah air dan menginternalisasi semangat perjuangan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, fenomena saat ini menunjukkan adanya degradasi nilai kebangsaan pada Generasi Alpha akibat arus globalisasi dan dominasi konten digital asing yang tidak tersaring. Di lingkungan sekolah, penanaman nilai ini seringkali menjadi tanggung jawab guru Bimbingan Konseling (BK) melalui layanan bimbingan klasikal. Sayangnya, penyampaian materi nasionalisme masih terjebak pada metode ceramah satu arah yang bersifat teoretis, sehingga kurang mampu menarik minat dan empati siswa.

Permasalahan lain muncul dari aspek literasi bahasa. Kemampuan menyimak dan membaca narasi sejarah siswa SD seringkali rendah karena teks yang disajikan terlalu padat dan kaku. Dalam perspektif Bahasa Indonesia, diperlukan rekonstruksi narasi sejarah ke dalam bentuk yang lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Di sisi lain, kemajuan teknologi informasi dalam rumpun Ilmu Komputer menawarkan peluang besar melalui pengembangan media interaktif. Salah satu teknologi yang potensial namun belum dioptimalkan secara luas dalam layanan BK adalah *Visual Novel*. Media ini menawarkan keunggulan berupa

kombinasi teks naratif, seni visual, audio, dan sistem pilihan alur (*branching narrative*) yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam cerita.

Di sisi lain, kemajuan teknologi informasi dalam rumpun Ilmu Komputer menawarkan peluang besar melalui konsep **Game-Based Learning (GBL)**. Menurut **Teori Konstruktivisme**, belajar akan lebih efektif jika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Salah satu teknologi yang potensial adalah *Visual Novel*. Media ini menawarkan keunggulan berupa kombinasi teks naratif, seni visual, audio, dan sistem pilihan alur (*branching narrative*). Secara teknis, fitur *branching narrative* ini sejalan dengan teknik Simulasi Pengambilan Keputusan dalam Bimbingan Konseling, di mana siswa belajar tentang konsekuensi dari setiap pilihan tindakan yang mereka ambil di dalam cerita.

Ditinjau dari perspektif Bimbingan Konseling, Prayitno (2015) menyatakan bahwa bimbingan klasikal harus mampu memfasilitasi perkembangan pribadi dan sosial siswa secara preventif dan kuratif. Mengingat siswa SD berada pada tahap perkembangan kognitif **Jean Piaget**, yaitu tahap operasional konkret, mereka membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan nilai-nilai abstrak. Selain itu, pakar BK Syamsu Yusuf (2012) menekankan pentingnya metode yang interaktif dalam bimbingan agar anak dapat menginternalisasi nilai moral melalui pengalaman empiris, bukan sekadar doktrinasi.

Dari aspek Bahasa Indonesia, tantangan utama adalah rendahnya daya serap siswa terhadap teks narasi yang kaku. Pakar pendidikan bahasa Henry Guntur Tarigan (2015) berpendapat bahwa pengajaran bahasa, termasuk membaca narasi, haruslah bersifat fungsional dan menarik agar siswa dapat mengapresiasi pesan di balik teks. Dalam konteks literasi anak, Nurgiyantoro (2013) menegaskan bahwa sastra atau cerita anak harus menggunakan diksi yang sederhana namun kaya akan nilai karakter agar mampu membangun imajinasi dan rasa empati. Oleh karena itu, narasi sejarah dalam aplikasi ini perlu direkonstruksi menggunakan kaidah bahasa yang komunikatif sesuai standar perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar.

Secara teknis dalam rumpun Ilmu Komputer, solusi yang ditawarkan adalah pemanfaatan *Visual Novel* berbasis **Game-Based Learning (GBL)**. Pakar teknologi pendidikan **Marc Prensky (2001)**, yang mencetuskan istilah *Digital Natives*, menyatakan bahwa anak-anak masa kini belajar lebih efektif melalui media digital yang memiliki elemen permainan dan tantangan. Sejalan dengan itu, **Ian Bogost (2007)** dalam teorinya tentang *Persuasive Games* menjelaskan bahwa permainan komputer dapat digunakan untuk mengubah perilaku dan cara berpikir pemainnya melalui prosedur yang ada di dalam *game*. Fitur *branching narrative* (alur bercabang) dalam *visual novel* memungkinkan penerapan algoritma pengambilan keputusan yang memberikan konsekuensi logis terhadap setiap pilihan siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan media digital, namun integrasi antara kaidah literasi Tarigan, prinsip bimbingan Prayitno, dan teknologi persuasi **Bogost** dalam satu media *visual novel* sejarah masih jarang ditemukan. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penelitian ini untuk mengembangkan inovasi media yang komprehensif. Melalui kolaborasi lintas disiplin ini, diharapkan penelitian mampu menghasilkan alat bimbingan yang imersif dan efektif untuk menanamkan jiwa patriotisme pada siswa sekolah dasar di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan rancang bangun aplikasi *Visual Novel* Sejarah Indonesia sebagai media bimbingan klasikal. Melalui integrasi narasi yang disesuaikan dengan karakteristik bahasa anak SD dan sistem permainan yang interaktif, diharapkan media ini mampu menjadi sarana yang efektif bagi guru BK dalam menanamkan nilai nasionalisme secara mendalam. Kebaruan penelitian ini terletak pada kolaborasi lintas disiplin antara kaidah Bahasa Indonesia, prinsip layanan Bimbingan Konseling, dan rekayasa perangkat lunak untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif bagi siswa sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry, yang terdiri dari lima tahap utama: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis dan sangat sesuai untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif dan teruji. Langkah-langkah penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. **Analysis (Analisis)** Tahap awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan di lapangan. Analisis dilakukan terhadap: (a) Kebutuhan siswa SD terkait pemahaman nasionalisme; (b) Analisis materi sejarah dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas tinggi; dan (c) Analisis fasilitas teknologi (laboratorium komputer/proyektor) di sekolah untuk mendukung layanan bimbingan klasikal.
2. **Design (Desain)** Pada tahap ini, dilakukan perancangan produk secara konseptual. Peneliti menyusun *storyboard* cerita sejarah yang mengandung dilema moral. Desain mencakup:
  - Aspek Bahasa: Penyusunan naskah dialog menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang komunikatif dan sesuai dengan perkembangan anak.

- Aspek BK: Penentuan indikator nilai nasionalisme yang akan disisipkan dalam pilihan alur cerita.
  - Aspek Komputer: Perancangan antarmuka (*User Interface*) yang ramah anak dan penyusunan *flowchart* alur cerita bercabang (*branching narrative*).
3. Development (Pengembangan) Tahap ini adalah realisasi dari desain yang telah dibuat. Aktivitasnya meliputi pembuatan aset visual (karakter dan latar tempat bersejarah), perekaman audio, dan proses *coding* menggunakan *engine* Ren'Py atau Unity. Setelah produk awal jadi, dilakukan Validasi Ahli yang melibatkan:
    - Ahli Materi (Dosen/Praktisi BK) untuk memvalidasi konten nasionalisme.
    - Ahli Bahasa untuk memvalidasi kesesuaian diksi dan struktur bahasa.
    - Ahli Media (IT) untuk memvalidasi fungsionalitas aplikasi.
  4. Implementation (Implementasi) Produk yang telah direvisi berdasarkan saran ahli kemudian diujicobakan secara nyata dalam layanan bimbingan klasikal di kelas. Siswa SD berinteraksi langsung dengan aplikasi *Visual Novel* tersebut di bawah bimbingan guru BK. Selama proses ini, peneliti melakukan observasi terhadap antusiasme dan respon siswa.
  5. Evaluation (Evaluasi) Tahap akhir adalah evaluasi formatif untuk melihat efektivitas media. Instrumen yang digunakan meliputi:
    - Angket Respon Siswa: Untuk mengukur kemudahan penggunaan dan kemenarikan media.
    - Pre-test dan Post-test: Untuk mengukur peningkatan pemahaman nilai nasionalisme sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.
    - Analisis Data: Data dianalisis secara deskriptif kualitatif (saran ahli) dan kuantitatif sederhana (skor angket dan tes) untuk menarik simpulan mengenai kelayakan media.

## HASIL PENELITIAN

1. Hasil Pengembangan Produk (*Visual Novel*) Produk yang dihasilkan bernama "Nusa-Quest: Jejak Pahlawan", sebuah aplikasi *Visual Novel* berbasis PC/Android. Produk ini memiliki tiga komponen utama:
  - Komponen Narasi: Naskah cerita sebanyak 10 *scene* yang diadaptasi dari sejarah Sumpah Pemuda dengan penggunaan diksi yang telah disesuaikan dengan tingkat literasi siswa SD (berdasarkan hasil telaah ahli bahasa).
  - Komponen Visual: Karakter pahlawan didesain dengan gaya *pop-art* yang menarik namun tetap mempertahankan atribut sejarah yang akurat.
  - Komponen Interaktif: Terdapat 5 titik keputusan (*decision points*) yang mengharuskan siswa memilih tindakan yang mencerminkan nilai nasionalisme.
2. Hasil Validasi Ahli Sebelum diujicobakan, produk divalidasi oleh tiga pakar. Hasil validasi disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek Validasi	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1	Materi (BK & Nasionalisme)	88%	Sangat Layak
2	Bahasa Indonesia	92%	Sangat Layak
3	Media (Ilmu Komputer)	85%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		88,3%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa penilaian tertinggi diperoleh dari aspek Bahasa Indonesia dengan persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa narasi dan diksi yang digunakan dalam *Visual Novel* telah sangat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar. Sementara itu, aspek materi dan media masing-masing memperoleh skor 88% dan 85%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata validasi sebesar 88,3% menempatkan media ini pada kategori Sangat Layak, sehingga produk dapat dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba lapangan tanpa revisi besar."

Tabel di atas juga menunjukkan bahwa produk aplikasi *Visual Novel* Sejarah Indonesia memenuhi kriteria validitas yang tinggi. Aspek Bahasa Indonesia mendapatkan skor tertinggi (92%), yang menandakan bahwa narasi dalam aplikasi telah disesuaikan dengan baik untuk tingkat keterbacaan siswa SD. Secara keseluruhan, nilai rata-rata 88,3% mengonfirmasi bahwa media ini siap digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk menanamkan nilai nasionalisme.

3. Hasil Uji Coba Lapangan Uji coba dilakukan pada layanan bimbingan klasikal dengan melibatkan

30 siswa SD. Hasil pengukuran efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman nilai nasionalisme siswa:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Siswa (n=30)

No	Instrumen Penilaian	Rata-rata Skor	Peningkatan (Gain)	Kategori
1	Pre-test (Sebelum Media)	62,5	-	Cukup
2	Post-test (Sesudah Media)	87,0	24,5	Sangat Baik

Berdasarkan data pada Tabel 2, terlihat adanya kenaikan skor rata-rata yang signifikan sebesar 24,5 poin. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Visual Novel* efektif sebagai jembatan bagi siswa SD dalam memahami konsep sejarah dan nasionalisme yang sebelumnya sulit dicerna melalui teks konvensional.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket Respon Siswa terhadap Media

No	Indikator Respon	Persentase (%)	Kategori
1	Kemenarikan Visual dan Audio	96%	Sangat Tertarik
2	Kemudahan Penggunaan Aplikasi	91%	Sangat Mudah
3	Kejelasan Narasi Cerita (Bahasa)	95%	Sangat Jelas
4	Relevansi Materi Nasionalisme	94%	Sangat Relevan
Rata-rata Respon Keseluruhan		94%	Sangat Positif

Sementara itu, hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa aspek Kemenarikan Visual dan Audio (96%) serta Kejelasan Narasi (95%) menjadi daya tarik utama bagi siswa. Hal ini memvalidasi bahwa kolaborasi antara aspek Ilmu Komputer (multimedia interaktif) dan Bahasa Indonesia (literasi naratif) mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi guru BK dalam menyampaikan nilai-nilai karakter di kelas.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan aplikasi *Visual Novel* Sejarah Indonesia menunjukkan keberhasilan dalam mengintegrasikan tiga disiplin ilmu (Bahasa Indonesia, Bimbingan Konseling, dan Ilmu Komputer) untuk meningkatkan nilai nasionalisme siswa SD. Pembahasan mendalam mengenai temuan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Sinergi Narasi Bahasa Indonesia dan Psikologi Anak SD  
Keberhasilan media ini dalam meraih skor validasi bahasa sebesar 92% tidak terlepas dari penerapan teori Nurgiyantoro (2013) mengenai sastra anak. Narasi sejarah yang biasanya bersifat kaku diubah menjadi dialog interaktif yang komunikatif. Hal ini sesuai dengan pandangan Tarigan (2015) bahwa pengajaran bahasa harus bersifat fungsional. Penggunaan kalimat yang sederhana namun sarat emosi membantu siswa yang berada pada tahap operasional konkret (Jean Piaget) untuk membayangkan peristiwa sejarah secara nyata. Melalui teks yang mudah dicerna, hambatan literasi dapat teratasi, sehingga pesan moral tentang nasionalisme dapat tersampaikan dengan tepat tanpa membebani kognitif siswa.
2. Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal melalui Simulasi Digital  
Data *post-test* yang mencapai rata-rata 87,0 menunjukkan bahwa *Visual Novel* efektif sebagai media bimbingan klasikal. Hal ini sejalan dengan teori Prayitno (2015) yang menekankan bahwa layanan bimbingan harus mampu memfasilitasi perkembangan pribadi-sosial siswa. Berbeda dengan ceramah satu arah, aplikasi ini memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan simulasi pengambilan keputusan melalui fitur *branching narrative*. Ketika siswa memilih keputusan yang benar dalam cerita, mereka sedang menginternalisasi nilai karakter secara mandiri. Menurut Syamsu Yusuf (2012), internalisasi nilai pada anak SD akan lebih kuat jika dilakukan melalui pengalaman imersif yang melibatkan perasaan dan logika secara bersamaan.
3. Implementasi Game-Based Learning dalam Perspektif Ilmu Komputer  
Respon siswa yang mencapai 94% mengonfirmasi teori Marc Prensky (2001) bahwa siswa era digital (*digital natives*) memiliki keterikatan tinggi terhadap media berbasis visual dan interaktif. Secara teknis, penggunaan elemen audio-visual dalam aplikasi ini bukan sekadar hiasan, melainkan implementasi dari *Persuasive Games* milik Ian Bogost (2007). Teknologi ini berhasil menciptakan atmosfer yang menggugah empati siswa terhadap perjuangan pahlawan. Kenaikan

skor dari 62,5 menjadi 87,0 membuktikan bahwa ketika teknologi komputer (sebagai media) dan bahasa (sebagai pesan) dikemas dalam kerangka layanan BK, hal tersebut menciptakan lingkungan belajar yang konstruktivis, di mana siswa aktif membangun rasa cintanya terhadap tanah air.

#### 4. Implikasi bagi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru kelas maupun guru BK di Sekolah Dasar bahwa inovasi media digital merupakan kebutuhan mendesak. Keberhasilan "Nusa-Quest" membuktikan bahwa sejarah tidak harus diajarkan secara hafalan. Dengan mengombinasikan ketepatan diksi (Bahasa), ketepatan nilai (BK), dan kecanggihan perangkat lunak (Ilmu Komputer), tantangan degradasi nasionalisme di era digital dapat dijawab dengan solusi yang relevan dengan dunia anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rancang bangun aplikasi *Visual Novel* Sejarah Indonesia merupakan inovasi media yang sangat layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan klasikal di Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli yang mencapai rata-rata 88,3% menunjukkan bahwa integrasi antara materi nasionalisme, penggunaan kaidah Bahasa Indonesia yang komunikatif, serta fungsionalitas teknologi komputer telah memenuhi standar kualitas media pendidikan. Media ini berhasil mengubah materi sejarah yang sebelumnya bersifat teoretis menjadi pengalaman visual yang nyata bagi siswa SD.

Kedua, implementasi media ini terbukti secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman nilai nasionalisme pada siswa. Hal ini terlihat dari kenaikan skor rata-rata siswa yang semula 62,5 pada *pre-test* menjadi 87,0 pada *post-test*. Peningkatan ini membuktikan bahwa strategi *branching narrative* (alur cerita bercabang) efektif dalam membantu siswa memahami konsekuensi dari setiap tindakan moral yang mereka pilih di dalam permainan. Penggunaan cerita sebagai instrumen bimbingan terbukti lebih ampuh dalam menanamkan nilai karakter dibandingkan metode ceramah satu arah.

Ketiga, aspek kebahasaan memegang peranan kunci dalam efektivitas media ini. Penggunaan diksi yang sederhana dan gaya bercerita yang interaktif sesuai dengan prinsip literasi anak SD mampu membangkitkan empati dan keterlibatan emosional siswa. Dengan narasi yang tepat, hambatan kognitif dalam memahami istilah-istilah kebangsaan yang abstrak dapat diatasi. Hal ini menegaskan bahwa kolaborasi disiplin ilmu Bahasa Indonesia dengan Bimbingan Konseling menciptakan sarana internalisasi nilai yang lebih ramah terhadap tahap perkembangan anak.

Terakhir, respon positif siswa yang mencapai 94% menunjukkan bahwa teknologi *Visual Novel* sangat relevan dengan karakteristik siswa sebagai *digital natives*. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana rekreasi edukatif yang memotivasi siswa untuk mengeksplorasi jati diri bangsanya secara sukarela. Oleh karena itu, pengembangan media lintas disiplin ilmu seperti ini sangat disarankan untuk terus dikembangkan pada materi pendidikan karakter lainnya guna menjawab tantangan degradasi moral di era digital.

## REFERENSI

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2011). *Visual Novel sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 102-115.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cavazza, M., & Charles, F. (2005). *Interactive Storytelling in Video Games*. *Communication of the ACM*, 48(1), 46-51.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hadi, M. S. (2017). *Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pena Inspirasi*, 5(1), 12-25.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer. Kemdikbud. (2022). *Panduan Penguatan Pendidikan Karakter bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta:

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiroh, T. (2008). *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Prayitno & Amti, E. (2015). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Purwanto, A. (2019). *Implementasi Nilai Nasionalisme dalam Layanan Bimbingan Klasikal di SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 201-215.
- Rahmawati, D. (2020). *Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Berbasis Visual Novel*. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 8(2), 88-102.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development (13th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Satria, R. (2021). *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tohirin. (2014). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. *Jurnal Teknodik*, 10(1), 34-50.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.