

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Ardyanto, T., & Pamungkas, AR (2017). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 23 (2).
- Arifin, Z. (2009). Evaluasi pembelajaran (Vol. 8). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aulianti, WD, Karim, SA, & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK*, 27-32.
- Azhar, A. A., Prabowo, B., Nasir, M., Hasibuan, Y. A., & Azhari, M. T. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 2(2), 127-132.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Bunyamin, T. (2021). Pembelajaran, Belajar dan Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori. Jakarta: Uhamka Press. www.uhamkapress.com.
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model ADDIE. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 8(1).
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta
- Dio Als. (2017). Belajar RPG Maker MV-Intro pembuatan map, basic event. Diakses dari <http://gametutorialid.blogspot.com/2017/04/belajar-rpg-maker-mv-intro-pembuatan.html>.
- Duffy, G. G., & Roehler, L. R. (1989). Why strategy instruction is so difficult and what we need to do about it. In *Cognitive strategy research: From basic research to educational applications* (pp. 133-154). New York, NY: Springer New York.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466-476.
- Fauziah, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran games edukasi berbasis Android pada konsep jaringan tumbuhan (Skripsi, Universitas Islam

Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta). UIN Syarif Hidayatullah Institutional Repository.

- Fiqih Hana Saputri, & Dian Pratiwi. (2016). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” dengan RPG Maker MV. Seminar Nasional Cendekiawan.
- Firmansyah, Y., & Jamilah. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia” Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android.
- Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of instructional design* (2nd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Gilvy Langgawan Putra, dkk, Media Pembelajaran dengan Metode Gamification, (Malang: Media Nusa Creative, 2020), hlm. 8-9.
- Hamadi, MR, Lumenta, AS, & Putro, MD (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika* , 12 (1).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Jerry. (2017). Cara Membuat Game Melalui RPG Maker MV. Diakses dari <http://jerryjuni.blogspot.com/2017/01/cara-membuat-game-melalui-RPG-Maker-MV>.
- Jiwo, R. B., & Aini, A. F. (2023). Rancang bangun media pembelajaran berbasis game menggunakan RPG Maker MV. *Sains Data: Jurnal Studi Matematika dan Teknologi*, 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v1i1.8>
- Mahrta, M., & Cahyono, R. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar, Kecerdasan Emosional dan Kreativitas Guru Terhadap Efektivitas Belajar Siswa SDN Binuang 4 Kabupaten Tapin. *Media Mahardhika*, 20(3), 501-511.
- Marsiami, A. S. (2021). Pengaruh Penerapan Game Edukasi Kesehatan Reproduksi (KEPO) terhadap Keterampilan Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(2), 77-84.
- Marzuqi, BM, & Ahid, N. (2023). Perkembangan kurikulum pendidikan di indonesia: prinsip dan faktor yang mempengaruhi. *JoIEM (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)* , 4 (2), 99-116.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk bagi Guru dan Orang Tua* (Cet. ke-3). Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 172. <https://doi.org/10.36709/japend.v3i3.21986>
- Nabila, A. R., Putri, D. P., Erawati, P., & Marini, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 355-362.
- Nadifah, L. U. (2018). Pengembangan game "PADUKA. exe" berbasis RPG Maker MV sebagai media belajar mandiri pada materi Fungsi Komposisi. *Surabaya: UINSA*.
- Nugraha, O. B., Frinaldi, A., & Syamsir, S. (2023). Pergantian Kurikulum Pendidikan Ke Kurikulum Merdeka Belajar Dan Implementasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.283>
- Nurmansyah, A. (2024). *Pengembangan game edukasi menggunakan Unity 3D berbasis Android pada mata pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *JURNAL PEDAGOGY*, 15(2), Article 2.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Putri, M. M. (2022). *Pengembangan game edukasi berbasis Android menggunakan Construct 2 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi peluang kelas VIII SMP* (Skripsi, Universitas Jambi). Universitas Jambi Repository.
- Rahmadani, P. N., Arthur, R., & Maulana, A. (2023). Integrasi Konsep Literasi Vokasional untuk Mengembangkan Berpikir Kritis pada Siswa SMK: Sebuah Kajian Pustaka. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(12), Article 12. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i12.859>

- Rahman, A. A., & Hotmaria Menanti, S. (2015). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) di SD Islam Khalifah Annizam. *Jurnal Bina Gogik*, 2(1).
- Rahman, Abd., B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Riduwan, & Akdon. (2020). Rumus Dan Data Dalam Aplikasi Statistika Untuk Penelitian. Alfabeta.
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 694-699.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. Alfabeta.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book.
- Setiawan, T. H., & Aden, A. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology di Masa Pandemi Covid-19. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(5), 493–506.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*.
- Swadyaya, I. P. Y., & Arifin, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Role-Playing Game (RPG) untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(2), 118–129. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v4i2.28323>
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104.

- Wahyudi, N. (2014). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Studi Islam Panca Wahana*, 12 (10), 84-94.
- Wandini, R. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*, 6(1).
- Wibawanto, Wandah. 2020. Game Edukasi RPG (Role Playing Game). Semarang: LPPM UNNES.
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun game edukasi sejarah Walisongo. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2).
- Wilyanum, A. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII DI SEKOLAH SMP 16 SINJAI KABUPATEN SINJAI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 337-345.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 4(1), 1-46
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Wiwik Sulistiyawati, "Peranan Game Edukasi dalam Menunjang Pembelajaran Matematika", *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15.1 (2021).
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, 1(1), 1–12.
- Yamin, M. (2013). *Strategi & metode dalam model pembelajaran* (Cet. 1). GP Press Group.

