

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Fikriah, N., Fiangga, S., Ketintang, J., Gayungan, K., Surabaya, K., & Timur, J. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Game edukasi* Menggunakan Rpg Maker Mz Pada Materi Sistem Persamaan Linear.
- Agustina Dwi Wulandari. (2012). Game RPG Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker X-1P Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. 14–15.
- Amalia, Rizki., dkk. 2022. Pengembangan Media *Game edukasi* Adventure Cooking Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, Vol. 6 No. 3, Hal: 1502-1513.
- Anggraini, D., Sari, R. P., & Pratama, A. (2021). Pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 145–153. <https://doi.org/10.xxxx/jpp.v10i2.xxx>
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahri, Syaiful., dkk. 2021. Penguatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Melalui *Game edukasi* Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 6, No.2, Hal: 23-41.
- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., Lim, T., Ninaus, M., Ribeiro, C., & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers and Education*, 94, 178–192. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.003>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Cindiana Putri, W., Antoni Musril, H., Derta, S., Okra, R., Djambek Bukittinggi Jalan Gurun Aua Kubang Putiah, D., Banuhapu, K., & Barat, S. (2024). Perancangan *Game edukasi* Menggunakan Role Playing Game (Rpg) Pada Pembelajaran Informatika Di Smpn 2 Sungai Pua. In *Jurnal Mahapeserta didik Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 6).
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model ADDIE. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 8(1).

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of research in personality*, 19(2), 109-134.
- 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>.
- Dwi Andika, A. (2022). Adventure Educational Game Using Rpg Maker Mv Using Fsm (Finite State Machine) Method.
- Elinvo (*Electronics, Informatics, and Vocational Education*), 4(2), 118–129.
- Fiqih Hana Saputri, & Dian Pratiwi. (2016). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan*
- Fitri, A., Fauziah, A., Akmalia, R., Siahaan, A., & Azrohid, F. (2023). Penerapan Fungsi-Fungsi Manajemen dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di SMA Swasta PAB 1 Medan Estate. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3123>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*.
- 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.
- Kristanto, A. (2016).. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabana
- Luluk Ulmu Nadifah. (2018). Pengembangan Game “Paduka.EX-1e” Berbasis RPG Maker Mv Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi. 14–15.
- Madhakomala, R., Hakim, M., & Syifauzzuhrah, N. (2022). Problems of education in indonesia and alternative solutions. *International Journal of Business, Law, and Education*. <https://doi.org/10.56442/ijble.v3i3.64>
- Marsiami. (2021). Pemanfaatan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 89–97. <https://doi.org/10.33333/jtp.v6i2.111>

- Moch. Abduh. (2023). Edugame itu bernama Math City Map. Dikdasmen.
- 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>.
- Najuah, Sidiq. Ricu, & Sabrina Simamora, R. (2022). *Game edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.
- Ninghardjanti, P. (2023). Evaluation of the Smart Indonesia Program as a policy to improve equality in education in Central Java Province, Indonesia (Unpublished research). Central Java, Indonesia.
- Ninghardjanti, P., Murtini, W., Hindrayani, A., & Sangka, K. B. (2023). Evaluation of the Smart Indonesia Program as a Policy to Improve Equality in Education. Sustainability. <https://doi.org/10.3390/su15065114>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis *Game edukasi* sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas X-11 SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Pratama, Wahyu. 2014. Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, Vol. 7, No. 2, Hal: 14-31.
- Puspa, B., & Stai Baturaja, I. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Terapan*, (Vol. 3, Nomor 1).
- Rahcmawati, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite Materi Kpk & Fpb Kelas Iv Sd Islam Al-Ihsan.
- Rianto. (2024). Rancang Bangun *Game edukasi* Tiga Dimensi Berbasis Rpg Maker Mv Pada Materi Karya Ilmiah Di Sekolah Menengah Atas.
- Safaat H, Nazruddin (2011). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika Bandung: Bandung
- Sapriyah (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2(1), 470–477.
- Saputra, S. V. (2020). Jurnal Online Mahapeserta didik Arsitektur Universitas Tanjungpura Sekolah Menengah Atas Negeri Kecamatan Pontianak Tenggara.

- Supriyadi, D., & Martini, N. (2023). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Lembaga Pendidikan. *Jurnal Manajemen Dan Sains*. <https://doi.org/10.33087/jmas.v8i1.776>
- Swadyaya, P. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (RPG) Untuk Peserta didik Kelas X-1 SMK Negeri 3 Yogyakarta.
- Taurusta, C., & Findawati, Y. (2017). Rancang Bangun Game Algoritma dan Struktur Data Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mahapeserta didik Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 175–188.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Uno, Hamzah. B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, U., Lestari, I. D., Astuti, S. H., Izanah, N., Wardani, R. A., Rahmah, A. I., & Purbasari, N. (2023). Analisis hambatan pembelajaran biologi pada pelaksanaan kurikulum merdeka. <https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.368>
- Verbina Ginting, E., Renata Ginting, R., & Jannah Hasibuan, R. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704 Sungai Korang.
- Wardana, M. D. K. (2024). *Classroom teachers' problems and strategies in implementing the Merdeka Curriculum*. *Academia Open*, 9(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.9.2024.9399>
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Widiansyah, S., Dzakiyyah, J., Munthe, M., Fildzah, M., & Afsari, H. (2024). *Tantangan guru dalam menyesuaikan pembelajaran modern di era Kurikulum Merdeka*. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(6). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v10i6.9153>
- Widoretno, Sri., dkk. 2021. Efektivitas *Game edukasi* Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional 2021*, Vol. 1.
- Winarno dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran: Genius Prima Media*.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 4(1)