DAFTAR PUSTAKA

Acesta, A., Sumantri, M., & Fahrurrozi. (2020). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*.

Acesta, A., Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2024). Pelatihan Penerapan Muatan Pembelajaran IPAS Sesuai dengan Kurikulum Merdeka di SD Negeri Maleber. *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(4), 256–262. https://doi.org/https://edumediasolution.com/index.php/society

Acesta, A., Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2025). Inovasi Pengembangan Kompetensi Minimum (AKM) Level 1 Berbasis Literasi Dan Numerasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*.

Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *3*(2), 329–339. https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *3*(1), 1–6.

Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, *15*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, Muh. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (Tri Putri Wahyuni). PT. Global Eksekutif Teknologi. www.globaleksekutifteknologi.co.id

Amikratunnisyah, & Qahfi, B. A. (2025). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *Fondasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 14–20. https://doi.org/10.71094/fondasi.v1i1.13

Aprillia, V., Khaidir, C., Afirda, D., & Yusda, N. (2025). Analisis Perbandingan CP/TP dan KI/KD pada Modul Ajar Matematika Kurikulum Merdeka di SMAN 16 Padang. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *3*(2), 200–212. https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i2.2097

Astuti, W., & Teza, S. D. (2025). An Analysis Of The Role Of Learning Discipline As A Mediator Between Learning Motivation And Academic Achievement In Economics Among Students Of SMA Negeri 8 Padang. *The Future of Education Journal*, *4*. https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index

Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, *1*.

Charline, C., Jo, S., & Frederic, E. (2023). Use of Learning Media to Increase Student Learning Motivation in Junior High Schools. *World Psychology*, *2*(3), 176–189. https://doi.org/10.55849/wp.v2i3.402

Darwin, M., Mamondol, M. R., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, M. D. M., Prasetiyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitaf* (T. S. Tambunan, Ed.). CV. Media Sains Indonesia. www.penerbit.medsan.co.id

Debón, A. H., Ferragud, D. R., López, S. E. M., Fernández, J. A. M., Ruiz, L. M. S., López, S. S., Fleitas, E. V., Ataz, M. M., & Pérez, A. N. (2023). Game-based learning with role-playing elements using RPG Maker MZ. *Modelling in Science Education and Learning*, *16*(1), 55–65. https://doi.org/10.4995/msel.2023.18975

Devita, Saputra, J., & Pogoh, F. D. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen di SMAN 5 Palangka Raya*. https://doi.org/https://doi.org/10.61132/anugerah.v2i2.951

Dewi, N. L. P. J., & Sujana, I. W. (2021). Learning Multimedia Based on RPG Maker MV Material for Circumference and Area of Flat Shapes for Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, *5*(3), 365–374. https://doi.org/10.23887/jet.v5

Diana, L. M., Wulandari, A. Y. R., & Nilasari, A. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *5*(1), 159–168. https://doi.org/10.51454/decode.v5i1.1071

Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 539–548. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375

Dinyka, F. C., Widyadara, M. A. D., & Mahdiyah, U. (2023). Game Edukasi Penghitungan Aritmatika Pada Anak Sekolah Dasar Educational Game for Arithmetic Calculation in Elementary School Children. *Research : Journal of Computer*, 3.

Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa Paud. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 2, Number 2).

Eldiana, N. F., Zainuddin, M., & Arifin, S. (2025). Pengembangan Game Literasi Numerasi berbasis RPG Maker MV. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, *10*(1), 69–79. https://doi.org/10.28926/briliant.v10i1.1879

Fachliawan, A. R., Efendi, A. J., & Perwitasari, I. D. (2024). Rancangan Membuat Game RPG Maker Menggunakan RPG Maker MV. *Jurnal Minfo Polgan*, *13*(2), 2056–2062. https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14376

Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). Game Edukasi Matematika Berbantuan RPG Maker MV Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, *8*(1), 172. https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9936

Ferinda, S. M., Kustiawan, U., Putra, Y. D., & Samawi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Jojo Siaga untuk Menstimulasi Pemahaman Mitigasi Bencana Gempa Bumi pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 2218–2230. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7822

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, *7*.

Firdaus, H., Muna, K., & Bahit, M. (2025). Validity of the Role-Playing Game (RPG) Educational Game Thermochemical Concepts as an Independent Learning Media. *International Journal of STEM Education for Sustainability*, *5*(2), 199–207. https://doi.org/10.52889/ijses.v5i2.705

Fitri, F., & Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6330–6338. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387

Fitriana, L. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Android Pada Muatan Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.

Fitriani, A., Oevang, J. Y., Nomor, O., Kota, B., Sintang, K., & Sintang, K. (2023). *Peningkatan Prestasi Kerja Pegawai Melalui Pelatihan Pada PT Bank Rakyat Indonesia*.

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemik Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, *6*(2), 165. https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654

Fuqoha, A. A. N. (2015). *Pengembangan Game RPG (Role Play Game) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Untuk Siswa SMP Kelas VII.*

Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, *4*(9), 972–980. https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980

Hasibuan, M. R. A. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Pada Siswa Mts Istiqlal Deli Tua. *(J-P3K)Jurnal Riset Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, *6*(3), 1251–1258. https://doi.org/10.51849/j-p3k.v6i3.727

Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 2438–2447. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7825

Hendrilia, Y., Salamah, Judijanto, L., Nuryenda, E. Y., & Fauzi, M. S. (2025). Learning Motivation as a Predictor of Academic Success: A Literature Review in Educational Psychology Motivasi Belajar Sebagai Prediktor Kesuksesan Akademik : Studi Literatur Psikologo Pendidikan. *The Future of Education Journal*, *4*, Page. https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index

Hikmah, D. N., & Azmah, N. (2025). Analisis Perbandingan Modul Ajar Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dalam Kurikulum Merdeka. *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, *3*. http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan

Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan Teknologi Interaktif di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, *6*(1).

Homepage, J., Darmawan, D., & Lailiyah, V. M. (2026). Journal of Innovative and Creativity Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Menengah Atas. *Journal of Innovative and Creativity*, *6*(1), 2026.

Hutapea, K., & Atmojo, I. R. W. (2025). Miskonsepsi Materi IPA Pada Struktur Lapisan Bumi Dan Kenampakan Alam Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*.

Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah:Jurnal Pendidikan Islam*.

Ihsanudin, A. M., Tukiyo, & Suwartini, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Pokak Tahun Pelajaran 2023/2024. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(4), 229–236. https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.657

Imelda, A., Farihin, M. Z., Sholihah, N. C., & Sari, D. P. (2024). Dinamika Pergerakan Lempeng Tektonik Menggunakan Analisis Literatur Tentang Teori dan Dampaknya. *Biochephy: Journal of Science Education*, *4*(1), 75–80. https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1088

Jiwo, R. B., & Aini, A. F. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan RPG Maker MV. *Sains Data Jurnal Studi Matematika Dan Teknologi*, 45–50.

Kaban, R., & Syahputra, F. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) "Nusantara Darkness Rises." In *Journal of Information System Research* (Vol. 2, Number 4).

Kristina, & Talitha. (2021). Perancangan Aplikasi Game Pembelajaran Operasi Perhitungan Matematika Kelas 3 SD Menggunakan Unity. *Jurnal InTekSis*, *8*.

Kumar, M., Chang, X. W., & Faqh, A. (2024). Implementation of Game-Based Learning in Improving Learning Motivation of Elementary School Students. In *International Journal of Educational Insights and Innovations (IJEDINS)* (Vol. 1, Number 1). https://ijedins.technolabs.co.id/index.php/ijedins

Lalujan, A., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. Y. (2021). *Rancangan Bangun Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) Tuanku Imam Bonjol*.

Lestari, E., & Sumartiningsih, S. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Systematic Literature Review. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Lestari, R., Jasiah, Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*.

Maharani, E., Sumanti, & Hariki, F. (2024). *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. www.penerbitlitnus.co.id

Maharani, F. (2025). *Edukasi Pengelolaan Sampah Menggunakan Video Game dengan Genre RPG*.

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, *18*, 54–64. https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/index

Melly. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Integral Berbasis Google Sites di SMK Negeeri 3 Barru*. Institusi Agama islam Negeri Parepare.

Milo, K., Dhiu, P., & Laksana, D. N. L. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Siswa Di SDK Regina Pacis. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, *4*(1), 96–103. https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i1.5198

Mudrik, M., Karoma, K., & Isnaini, M. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, *6*(2), 118–125. https://doi.org/10.19109/muaddib.v6i2.24135

Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 2395–2405. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037

Nadila, A., Supriyono, & Ratnaningsih, A. (2023). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Koper Jurang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(2), 85–92. https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.360

Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Object Review Instrument (LORI)*.

Nujuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi : Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.

Nuraminudin, M., Astuti, I. A., & Susanto, S. A. (2022). Pengembangan Game Math Story Problems Menggunakan RPG Maker MZ untuk Anak 4-7 Tahun. *Edu Komputika*, *9*(2). http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom

Nurfadhillah, S., Setyorini, A., Armianti, I. J., Fadilla, L. N., & Adawiyah, R. (2021). Penggunaan Media Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Kampung Melayu III. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 176–186. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Nurhasana, I. (2021). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*. *2*(2), 2021.

Nurhikmah, S, R., & Nurdin. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, *5*(4).

Pahlevi, V. K., Widyartono, M., Fransisca, Y., & Munoto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Role Playing Game (RPG) Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *11*.

Pebriyanti, P., Febriyanti, R., Amelia, S., Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., & Nurlaela, I. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *4*. https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Putri, A. C. H., Sulistyaningsih, D., & Suprayitno, I. J. (2025). Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran E-LKPD Berbasis Auditory, Intellectually, Repetition dengan Pendekatan Etnomatematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *8*(1), 286–297. https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.5197

Putri, A., Harahap, K. M., Harahap, P. H. K., & Adelia, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPBAS/index

Putri, R. S. Y., MZ, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(5), 5640–5650. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7269

Qadr, M. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan RPG untuk Tingkat SMP/MTS*.

Qawaqneh, H., Ahmad, F. B., & Alawamreh, A. R. (2023). The Impact of Artificial Intelligence-Based Virtual Laboratories on Developing Students' Motivation Towards Learning Mathematics. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *18*(14), 105–121. https://doi.org/10.3991/ijet.v18i14.39873

Qibthiyah, M. T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X IPA di SMA Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*.

Raharja, F. D. S. A., & Andhani, K. T. (2026). Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *4*(1), 3031–5220. https://doi.org/10.62281

Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(3), 459–470. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

Rahma, C. Z. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Wordwall. *Jurnal Pendidikan : Seroja*, *3*, 3–121. http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja

Rajagukguk, Ki. P. (2022). Problematika Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Bina Gogik*, *9*.

Relandia, M. K., Muharram, M. R. W., & Putri, A. R. (2025). *Kajian Literatur: Model Flipped Classroom Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. *10*.

Resmiati, A., Lestari, M. A., & Prasetio, P. A. (2023). Creative of Learning Students Elementary Education. *Journal of Elementary Education*, *06*.

Retno, S. (2024). Developing a Classic Turn-Based RPG: The Making of "Waduh! Aku Pergi Ke Isekai" with RPG Maker MV. *Gameology And Multimedia Expert*, *1*. http://ojs.unimal.ac.id/game

Rifaaldi, F., & Hadijah, H. S. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *6*, 17–31. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008

Rudjiono. (2021). *Game Desigh Adobe Flash & RPG Maker*. Yayasan Prima Agus Teknik.

Safira, R. (2023). Dampak Kemajuan Teknologi Pada Pendidikan Bahasa Indonesia. *Student Scientific Creativity Journal*, *1*(3).

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Number 2). https://doi.org/http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd

Sahrawati, F., Muharram, M., & Sulastry, T. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality dalam Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMAN 16 Makassar. *Chemistry Education Review (CER)*, *7*(1), 70. https://doi.org/10.26858/cer.v7i1.53801

Sandi, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Role Playing Game (RPG) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *4*(8), 15. https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.15

Saputri, D., Hidayati, N., Fauziah, N., & Mellisa. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Jurnal*, *3*(2), 133–151.

Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., & Mufidah, L. L. N. (2024). *Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran*. *2*(2), 20–29. https://doi.org/10.56404/tej.v2i1.84

Sastra, S. A., Adrias, Zahara, L., & Rahmatina. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Game Interaktif Wordwall Kelas V SDN 19 Santur Kota Sawahlunto. *Jurnal Edu Research*, *6*(3), 2025.

Sastramiharja, U. S., Nathanael, L., Sari, R. W. P., & Kusriani, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Vidio Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *EDUTECH*, *20*(1), 72–86. https://doi.org/10.17509/e.v20i1.30997

Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, T. D. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *07*(02), 10309–10318.

Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *1*.

Sholichah, A. F., Gunarhadi, G., & Musadad, A. A. (2022). Role-Playing Game (RPG) to Increase Student's Learning Motivation. *Journal of Education Technology*, *6*(4), 694–703. https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.45471

Sihite, M. S. R., & Situmorang, S. M. (2024). *Belajar Dan Pembelajaran*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Silangen, P. V. A., Mamentu, Meike. D., & Dolonseda, H. P. (2025). Pengaruh Kesiapan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, *6*(2), 137–146. https://doi.org/10.30596/jppp.v6i2.26973

Siregar, Z., Mukhlis, M., & Asnidar. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan Profesi*, *1*(1), 2023.

Soyfan, A., & Hidayat, A. (2022). Dampak Perkembangan Teknologi Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Satya Informatika*, *7*, 16–25. https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090

Subakti, K. P. S., I Made Tegeh, & I Gde Wawan Sudatha. (2024). RPG Game "The English Kingdom" in English Learning. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *8*(3), 557–566. https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.78795

Suhelayanti, Z, S., Tantu, I. R. Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (R. Witrianthos & J. Simarmata, Eds.). Yayasan Kita Menulis.

Sukajaya, I. N., Raharja, K. A. T., & Mertasari, N. M. S. (2021). Pengembangan Serious Game berbasis Inkuiri Terbimbing pada Pokok Bahasan KPK dan FPB

untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, *10*(2), 57. https://doi.org/10.23887/janapati.v10i2.28137

Sulmayanti, I., Lidia Kandau, T., Yanti, Y., Nurul Huda, U., Komering Ulu Timur, O., & Penulis Korespondensi, I. (2025). Pembelajaran Berbasis Games Berbahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Digital. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *5*(3), 2025. https://doi.org/https://dmi-journals.org/deiktis/index

Surur, A. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Teori, Aplikasi, dan Publikasi*. K-Media.

Sutrisno, R. D. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, *5*(3). https://doi.org/https://jurnalp4i.com/index.php/teacher

Tamboto, H. J. D., & Dolonseda, H. P. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa DiEra Digital : Studi Kasus Di SMA Negeri 1 Wori Minahasa Utasa. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*. https://jurnalp4i.com/index.php/social

Taufik, A., Azizah, I. N., & Za, H. A. (2024). Role-playing game (RPG): Educational game for learning mathematics. *Amca Journal Of Science And Technology*, *4*(1), 5–9. https://doi.org/10.51773/ajst.v4i1/356

'Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.

Usman, Y., Arif, K., & Yulita, N. (2025). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi yang Tepat untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif di Kelas VIII A pada Materi Sistem Ekskresi*. *9*.

Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2071–2082. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557

Utomo, B. S., Nugroho, A. R. B., Paripurno, E. T., Purwanta, J., Susilastuti, & Maharani, Y. N. (2025). Metode School Watching Dalam Upaya Pengurangan Risiko Bencana Gempa Bumi Di Satuan Pendidikan: Tinjauan Literature. *Jurnal Pendidikan Geosfer (Sinta 4)*. https://doi.org/10.24815/jpg.v%vi%i.44982

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Harits Azmi Zanki, Ed.). Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.

Wahidah, N., Agustin, N., & Afida, I. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMP Plus Bustanul Ulum Mlokorejo Puger*. *2*.

Widayati, S., Chandra, Y. I., & Ruri, D. (2022). Penerapan Metode Agile Process dengan Model Extreme Programming Dalam Pembuatan Game RPG "The Realm of Unknown" Menggunakan MV RPG Maker. In *Jurnal Esensi Infokom* (Vol. 6, Number 1).

Wijaya, A. R., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Pembuatan Game The Legend Of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *Jurnal Media Infotama*, *19*(1), 341139.

Wulandari, A. D. R., Mashitasari, D., & Fatimah, F. (2025). Perbandingan Nilai Madrasah Aqidah Akhlak Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013 dengan Menggunakan Analisis Uji Independent Sample T-tes (Studi Kasus Siswa Kelas VI MI Al-Hamidi Jember). *Estimator : Journal of Applied Statistics, Mathematics, and Data Science*, *3*(1), 47–57. https://doi.org/10.31537/estimator.v3i1.2503

Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *JurnalCakrawalaPendas*, *7*. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2456

Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. O. (2024). Penyuluhan pengembangan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 di sekolah Satu Atap

Cimulya. *Abdimas Siliwangi*, *7*(1), 122–134. https://doi.org/10.22460/as.v7i1.21938

Yuliyani, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Pada Materi Hukum Newton*.

Yusuf, H., Kaltsum, A. U., As' Ari, S. P., Ningsih, Y., & Alwi, N. A. (2025). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *4*. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Yusuf, M. A., & Suhada. (2024). Motivasi dalam Organisasi ;Pengertian Motivasi dan Proses Motivasi; Teori-Teori Motivasi; Penerapan Motivasi dalam Organisasi; Motivasi dan Kinerja. *Mutaaddib : Islamic Education Journal*, *2*(2), 1–24. https://doi.org/10.51311/mutaaddib.v2i2.636

Zahra, G., Ihsanuddin, M. F., Ramadhan, F. F., & Nugraha, E. (2025). Implementasi Penggunaan Instrumen Tes untuk Mengukur Objek Evaluasi Kognitif Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *6*. https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi

Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisys, Design, Developmen, Implemetation, Evaluation)*. *8*, 46363–46369.

Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Belajar (Student Engagement) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1555–1563. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889