

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K. (2021). Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Tipe Flipped Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 42–49. <https://doi.org/10.54065/jld.1.1.2021.7>
- Andika, A. D. (2022). *Game Edukasi Petualangan Menggunakan Rpg Maker Mv Dengan Metode Fsm (Finite State Machine)*. γ7α7.
- Andriani, I. A., & Dewi, R. M. (2022). Praktik Pembelajaran Kewirausahaan dan Pemanfaatan Media Sosial Terhadap Pembentukan Wirausaha Muda pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan : Riset & Konseptual*, 6(3), 457–465. Diambil dari [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2972430&val=11053&title=Praktik Pembelajaran Kewirausahaan dan Pemanfaatan Media Sosial terhadap Pembentukan Wirausaha Muda pada Siswa SMA](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2972430&val=11053&title=Praktik%20Pembelajaran%20Kewirausahaan%20dan%20Pemanfaatan%20Media%20Sosial%20terhadap%20Pembentukan%20Wirausaha%20Muda%20pada%20Siswa%20SMA)
- Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game Based Learning. *CogITO Smart Journal*, 8(2), 385–397. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 88. Diambil dari <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Astuti, E. (2016). Kemandirian Belajar Matematika Siswa Smp/ Mts Di Kecamatan Prembun. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 2(2), 65–75.
- Azis, E., Wahyuni, S., Ullah, S., Naz, A., & Al, A. (2023). Gamification and Edutainment in 21st Century Learning Multidisciplinary Approaches to Research : Volume 2, 2(February).
- Chaniago, A. J., & Yanti, F. (2022). OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Penerapan Metode Finite State Machine Dalam Game “Stories of Cursed Dungeon” Menggunakan RPG Maker MV, 1(09), 1557–1562. Diambil dari <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>

- Dharmawati, D. (2021). An Analysis of Students' Learning Independence in Learning English for Computer Using Google Classroom. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 1635–1642. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.1825>
- Dipani, M. A. (2023). Call for papers dan Seminar Nasional Sains dan Teknologi Ke-2 2023 Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa. *Prosiding SAINTEK*, 2(1), 2962–3545.
- Fadilah, N. (2021). Efektifitas Penggunaan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Muhammadiyah 1 Pekanbaru. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Fatah, M. A., & Zumrotun, E. (2023). Implementasi Projek P5 Tema Kewirausahaan Terhadap. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 365–377. Diambil dari <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.603>
- Faturahmah, Mandailina¹, V., Mahsup¹, Syaharuddin¹, Anwar¹, Y. S., Sirajuddin¹, ... Anam², K. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 789. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p789-799>
- Firdaus, F. M., Pratiwi, N. A., Riyani, S., & Utomo, J. (2021). Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik sekolah dasar menggunakan Model SOLE saat pandemi Covid-19. *Foundasia*, 12(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v12i1.37786>
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Goliah, M., Jannah, M., & Nulhakim, L. (2022). Komponen Kurikulum Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama di SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Gusnita, G., Melisa, M., & Delyana, H. (2021). Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif TPSq. *Jurnal Absis : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(2), 286–296.

<https://doi.org/10.30606/absis.v3i2.645>

- Halijah. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share. *Jurnal Global Edukasi*, 1(3), 325–330. Diambil dari <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Haswan, F., & Al-hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 31–40.
- Ilham, B. U. (2022). Harbuknas 2022 : Literasi Indonesia Peringkat Ke-62 Dari 70 Negara. Diambil dari <https://bisniskumkm.com/harbuknas-2022-literasi-indonesia-peringkat-ke-62-dari-70-negara/>
- Kemendikbud. (n.d.). CP & ATP - Bahasa Indonesia Fase B. Diambil dari <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/bahasa-indonesia/fase-b/>
- Kharisma, B. (2021). Analisis Komposisi Soundtrack dalam Video Game “Genshin Impact.” *Indonesian Journal of Performing Arts Education*, 1(2), 12–15. <https://doi.org/10.24821/ijopaed.v1i2.5432>
- Kristanto, A., Mustaji, Mariono, A., Sulistiowati, & Afifah. (2019). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012117>
- Mahanani, A. U., Saifudin, M., Wijaya, T., Mahanani, A. U., Saifudin, M., Wijaya, T., ... Sains, I. K. (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Berupa Game Edukasi Role Playing Berbasis RPG Maker Vx ACE Pada Sub Materi Matahari Sebagai Sumber Energi Alternatif Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Seminar Nasional Pendidikan dan Saintek 2016*, 830–846.
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623–98(November), 1–7.
- Mirlanda, E. P., Nindiasari, H., & Syamsuri, S. (2019). Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Ditinjau Dari

- Gaya Kognitif Siswa. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4, 38–49. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v4i1.1638>
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y.-. (2020). Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(1), 65–73. <https://doi.org/10.31949/be.v5i1.2105>
- Mulyadi, M., & Syahid, A. (2020). Faktor Pembentuk dari Kemandirian Belajar Siswa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 197–214. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.246>
- Muslimin, I. T., & Marpuah, N. (2022). Implementasi media game Role Playing Game (RPG) untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Akhlak Sehari-hari. *Islamic Journal of Education*, 1(2), 86–93. <https://doi.org/10.54801/ijed.v1i2.133>
- Najikh Wildana, M. (2020). Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2524–2535.
- Niemann, P., Bittner, L., Schrögel, P., & Hauser, C. (2020). Science slams as edutainment: A reception study. *Media and Communication*, 8(1), 177–190. <https://doi.org/10.17645/mac.v8i1.2459>
- Nurhabibie, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa Smk Negeri 3 Wonosari. *Вестник Росздравнадзора*, 4, 9–15.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Pradipta, Salamun Kaulam, D. Al. (2018). Penciptaan Game Edukasi Sejarah Seni Lukis Modern. *Jurnal Seni Rupa*, 6(01).
- Rafika, Israwati, & Bachtiar. (2017). Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri 22 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 115–123. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/187538-ID-upaya-guru-dalam->

menumbuhkan-kemandirian.pdf

- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- RAPINA, V. (2023). UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI IPS 3 DI SMA NEGERI 1 REJANG LEBONG. *Journal of Engineering Research*.
- Rasyid, A., Iswari, R. I., Marwoto, P., & Rinto, R. (2020). The effectiveness of mobile learning role play game (rpg) maker mv in improving students' critical thinking ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042088>
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari perspektif teoretis [The insertion of character education through Indonesian language learning is viewed from a theoretical perspective]. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464–472.
- Santoso, T. D. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pemeliharaan/Servis Engine Dankomponen-Komponennya Melaluimetode Pembelajarannedutainment Pada Siswa Tingkat X Smk Negeri 4 Kendal, 01, 1–23.
- Sanwasih, M., & Siddiq, H. (2018). Perancangan Aplikasi Simulasi Game Petualangan Jelajah, 4(2), 12.
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>
- Sembiring, P. (2021). Hubungan Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sd Negeri 044826 Samura.
- Siagian, H., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363–1369. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.528>

- Subandowo, Ibram Alif fardani, F. (2016). Role-Playing Game (Rpg) Application To Foster English Vocabulary And Grammar For Efl Students, 53–60.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783. Diambil dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220>
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985. Diambil dari <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Suyandi. (2022). Pembelajaran Coding di Tingkat SD. *Kompasiana*, 1–16.
- Syah, K. (2022). Apa itu Edutainment? Pengertian, Manfaat, dan Contohnya. Diambil dari <https://www.thirdrocktechkno.com/blog/best-edutainment-games/#what-is-edutainment>
- Triariyani, M. (2023). Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Fase B Kurikulum Merdeka. *Universitas Kuningan*.
- W. Lee, Diana L. Ownes, W. (2004). *Multimedia-Based Intructional Design Computer-Based Training Web-Based Training Distance Broadcast Training Performance-Based Solutions Second Edition*.
- Wahyuni, Cia Andiyoko, S. N. (2019). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan RPG MAKER MV, 1(1), 24–28.
- Widiyatma, A. (2016). Pengembangan Media Interaktif Game Petualangan Berbasis Rpg-Maker Xp Untuk Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Sma Kelas XI. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Wijaya, Kanedi, Zulfiandry, A. R. I. R. (2023). Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *Jurnal Media Infotama*,

19(1), 69–78. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3807>

- Wijaya, A. R., Insanudin, E., & ... (2020). Perancangan Ui/ux Pada Game Edukasi Etika Nisa Dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile. *eProceedings ...*, 6(2), 4316–4322. Diambil dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/13718%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/viewFile/13718/13460>
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>