

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina Dwi Wulandari. "Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang." Universitas Negeri Yogyakarta, 2012. Diakses Mei 26, 2022. <https://eprints.uny.ac.id/7549/>.
- Asriyatun, Asriyatun, dan Mahendra Adhi Nugroho. "Pengembangan Game Edukatif Berbasis RPG Maker XP sebagai Media Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 12, No. 1 (Juni 1, 2014). Diakses Juni 5, 2022. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/5165>.
- Aulia, Fadillah Tri, dan Sefi Indra Gumilar. *Cerdas Cergas Berbahasa Dan Bersastra Indonesia. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat Cetakan*. Vol. 1, 2021.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Baltezarević, Radoslav, dan Borivoje Baltezarević. "The Impact Of Video Games On The Esports Formation." *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport* 16, No. 1 (Juli 24, 2018): 137–147. Diakses Januari 19, 2023. <http://casopisi.junis.ni.ac.rs/index.php/FUPhysEdSport/article/view/2957>.
- Cahyadiantari, Kadek Dwi, Ida Ayu Made Darmayanti, Made Sri Indriani, dan M Hum. "Strategi Guru Dalam Pembelajaran Membaca Teks Biografi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* 7, No. 2 (2017).
- Dimitra, Kirstavridou, Kousaris Konstantinos, Zafeiriou Christina, dan Tzafilkou Katerina. "Types of Game-Based Learning in Education: A Brief State of the Art and the Implementation in Greece." *European Educational Researcher* 3, no. 2 (2020): 87–100. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1265904>.
- Edward Gose, By, Michael Menchaca, dan Chairperson Ellen Hoffman Curtis Ho Seungoh Paek Bill Wood. "What Video Game Genres Are Teaching Us" (2014).
- Ernawanto, Yoni, Utama Utama, Minsih Minsih, dan Yeny Prastiwi. "Internalisasi Pendidikan Karakter Disiplin Siswa pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, No. 3 (Maret 18, 2022): 3398–3404. Diakses Mei 1, 2023. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2629>.
- Etikasari, Dian, Rahmawati Mulyaningtyas, Tadris Bahasa Indonesia, Uin Sayyid,

- Ali Rahmatullah Tulungagung, dan Ali Rahmatullah Tulungagung. “Unsur Keteladanan Tokoh dalam Buku Digital H.B. Jassin: Perawat Sastra Indonesia sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia.” *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (November 26, 2021): 86–103. Diakses Mei 13, 2023.
<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran/article/view/5397>.
- Falahudin, Iwan. “Pemanfaatan media dalam pembelajaran.” *Jurnal Lingkar Widyaaiswara* 1, No. 4 (2014): 104–117.
https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf.
- Firmadani, Fifit. “Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0.” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, No. 1 (2020): 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084.
- Fuad, Zulfikar. *The secret of biography: rahasia menulis biografi ala Ramadhan KH*. Akademia Permata, 2012.
- Hakim, Lukmanul. “Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal.” *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi* 3, No. 2 (November 30, 2020): 27–36. Diakses Mei 16, 2023.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/3516>.
- Harefa, Darmawan, Hestu Tansil Laia, dan Stkip Nias Selatan. “Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, No. 2 (Mei 7, 2021): 327–338. Diakses Mei 13, 2023.
<https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/463>.
- Hariyanti, Wiwin, I ketut Budaya Astra, dan I Gede Suwiwa. “Pengembangan Model Latihan Fleksibilitas Tingkat Pemula dalam Pembelajaran Pencak Silat.” *Jurnal Penjakora* 6, No. 1 (2019): 57.
- Joni, Prakhas Candra. “Analisis Kualitas Software Pada Pembangunan Mobile Game RPG Berdasarkan Kebutuhan Kualitas Untuk Mobile Game.” *IT Journal Research and Development* 3, No. 1 (Agustus 30, 2018): 62–71. Diakses Januari 19, 2023.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/ITJRD/article/view/1901>.
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013.
- Lestari, Sudarsri. “Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi.” *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 2 (Agustus 10, 2018): 94–100. Diakses Mei 16, 2022.
<https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/459>.

- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI* 3, No. 2 (Agustus 30, 2021): 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1373>.
- Manurung, Lengsi, Sigit Widiyanto, Nana Suyana, dan Iramdan Iramdan. "Peran Orang Tua untuk Mengurangi Dampak Gawai pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6, No. 1 (Januari 31, 2020): 203–207. Diakses Mei 16, 2022. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/1115>.
- Miftah, M. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, No. 1 (Juni 24, 2014): 1–12. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/11>.
- Nur'aini, Mifta. "Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi (Studi Kasus Di Kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar)." *BASASTRA* 3, No. 3 (2015). https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/7809/.
- Nurhayati, Nurhayati. "Pemilihan Media Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (2018).
- "Onno W. Purbo." Diakses Mei 16, 2023. https://onnocenter.or.id/wiki/index.php/Onno_W._Purbo.
- Puspitasari, Pipit Dewi, Sarwiji Suwandi, dan Raheni Suhita. "Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Dengan Media Cetak." *BASASTRA* 6, No. 1 (April 1, 2018): 232–244. Diakses Januari 10, 2023. https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/12236.
- Putra, Adesetyawan Pratama, Yerry Soepriyanto, dan Arafah Husna. "Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V Sd." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, No. 4 (2018). Diakses Mei 26, 2022. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/6911>.
- Rasyid, Abdur, Aden Arif Gaffar, dan Widi Utari. "Efektivitas Aplikasi Mobile Learning Role Play Games (RPG) Maker MV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *Mangifera Edu* 4, No. 2 (Januari 31, 2020): 107–115. Diakses Mei 26, 2022. <https://jurnal.biounwir.ac.id/index.php/mangiferaedu/article/view/47>.

- Rasyid Karo-Karo, Isran S, Dosen Tetap Jurusan Pendidikan Matematika FITK UIN-SU Medan, Dosen Tetap Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK UIN-SU Medan, dan Jl V Williem Iskandar Pasar Medan Estate. "Manfaat Media dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, No. 1 (Juni 29, 2018). Diakses Mei 16, 2022. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>.
- Riyan, Muhamad. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Teks Eksposisi." *Diksi* 29, No. 2 (Oktober 1, 2021): 205–216. <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/view/36614>.
- Rohman, Much Miftachur, dan Maulana Rizqi. "Navigasi Karakter 3D Pada Game Shooter Dengan Menggunakan Voice Command Berbasis Android." *Journal of Animation and Games Studies* 7, No. 2 (2021).
- Romadhona, Febri Tri. "Pengembangan Edugame Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (RPG) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV di Smkn 3 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 7, No. 2 (2018). Diakses Mei 26, 2022. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/22643>.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, No. 1 (2019): 470–477. Diakses Mei 23, 2022. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798/4151>.
- Sari. "Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Struktur Atom sebagai Media Pembelajaran Mandiri intuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo." *Jurnal Pendidikan Kimia* 3, No. 2 (2014). Diakses Mei 24, 2022. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3717>.
- Seituni, Siti, dan Ro'is Akbari. "Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Berbasis Website Studi Kasus Siswa Kelas X Akuntansi Lembaga di SMKN 2 Situbondo Mata Pelajaran Simulasi Digital." *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 8, No. 1 (Juni 30, 2021): 11–20. Diakses Mei 13, 2023. <https://journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/EDUSAINTEK/article/view/118>.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sholihah, Mutiatas, Kundharu Saddhono, dan Atikah Anindyarini. "Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Dalam dan Luar Negeri (Studi Kasus Pembelajaran Teks Biografi Di SMA Negeri 1 Surakarta dan Sekolah Indonesia Singapura)." *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 6, No. 1 (2018): 184.

- Silva, Victor do Nascimento, dan Luiz Chaimowicz. "MOBA: a New Arena for Game AI" (2017): 1–8. <http://arxiv.org/abs/1705.10443>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri, 2012.
- Suryadi, Sudi. "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan." *JURNAL INFORMATIKA* 3, No. 3 (Oktober 6, 2019): 9–19. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/informatika/article/view/219/204>.
- Tri Ajeng Oktavia, Fir, Dina Maharani, Khoirul Qudsiyah, dan Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan. "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran Matematika di Smk Negeri 2 Pacitan." *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (Februari 23, 2023). <https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/edumatic/article/view/685>.
- Umar. "MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, No. 01 (2017): 131–144. Diakses Mei 23, 2022. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364>.
- Widayati, Sri. *Pengkajian Prosa Fiksi*. Baubau: LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press, 2017.
- Yanti Kusmayanti, Fitri Sugihanti. "Pembelajaran Menulis Teks Biografi Dengan Media Film Pada Siswa Sma Merdeka Soreang Kelas X Ipa." *Parole IKIP SILIWANGI* Vol. 2 (2019): Hal. 179-182. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2086>.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Zagal, José P., dan Christoph Sebastian Deterding. "Definitions of Role-Playing Games." *Routledge* (April 18, 2018). <https://eprints.whiterose.ac.uk/131407/>.