

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase A–fase C untuk SD/MI/Program Paket A*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- 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.v5i2.34462>
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). *The design, development, and evaluation of instructional software*. Macmillan.
- Haqqiki, S. A., & Prasetya, A. (2021). Pengembangan game edukasi menggunakan RPG Maker MV pada materi tata surya di MTs Darul Hikmah. *JoEICT (Journal of Education and ICT)*, 5(2), 40–48. <https://doi.org/10.29100/joeict.v5i2.1243>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Sidiq, F., Prasetyo, P. A., & Acesta, A. (2026). Pengembangan game edukasi RPG Maker pada materi lempeng bumi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 8(1), 74–87. <https://doi.org/10.59701/pdk.v8i1.581>
- Swadyaya, I. P. Y., & Arifin, F. (2019). 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>