



STUDI PENDAHULUAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING GAME (RPG)* BERBASIS *ANDROID* PADA SISWA KELAS VII

Rosa Yuliana^{1*}, Ellis Salsabila², Tian Abdul Aziz³

^{1,2,33}Prodi Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Jakarta,
Jl. Rawamangun, 13220, Jakarta, Indonesia
e-mail: ^{1*}rosayuliana202@gmail.com, ²ellis@unj.ac.id, ³tian_aziz@unj.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 09-09-2024; Direvisi: 02-10-2024; Diterima: 24-10-2025

Abstrak: Matematika kerap diduga sebagai pembelajaran yang sulit, terutama dalam menyelesaikan soal. Selain itu, rasa malas saat belajar dapat menyebabkan berbagai masalah seperti kurangnya pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terkait media pembelajaran RPG berbasis *Android* yang dapat mendukung peserta didik dalam pembelajaran matematika menggunakan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei melalui instrumen pengumpulan data berupa kuesioner. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa SMP Negeri 217 Jakarta. Data yang dikumpulkan dari angket atau kuesioner dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menyatakan bahwa peserta didik 70% siswa merasa perlu mengembangkan media pembelajaran RPG berbasis *Android*. Hasil observasi ini memberikan gambaran yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* yang menggunakan RPG.

Kata Kunci: Pengembangan; *Role Playing Game (RPG)*; *android*

Abstract: *Math is often thought to be a difficult subject, especially in solving problems. In addition, laziness while learning can cause various problems such as lack of understanding of concepts, problem solving skills. Therefore, the purpose of this research is to identify students' needs related to Android-based RPG learning media that can support students in learning math using a more creative and innovative way. This research uses a qualitative approach with a survey method through a data collection instrument in the form of a questionnaire. The research sample consisted of 30 students of SMP Negeri 217 Jakarta. Data collected from questionnaires were analyzed descriptively. The results stated that 70% of students felt the need to develop Android-based RPG learning media. The results of this observation provide an overview that can be used for the development of Android-based learning media using RPG.*

Keywords: development; *Role Playing Game (RPG)*; *android*

Kutipan: Yuliana, Rosa., Salsabila, Ellis., & Aziz, Tian Abdul. (2025). Studi Pendahuluan Pengembangan Media Pembelajaran *Role Playing Game (RPG)* Berbasis *Android* pada Siswa Kelas VII. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.11 No.1, (73-80). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.6638>



Pendahuluan

Saat ini, teknologi berkembang dengan pesat lalu memasuki ke bermacam bidang, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi ini memberikan dampak positif yang besar bagi dunia pendidikan. Di dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi bisa mendukung atau memperkuat proses pembelajaran, seperti *e-learning*, yang menjadi sesuatu yang positif di era modern ini, sehingga perkembangan teknologi dapat selaras dengan peningkatan kualitas pendidikan (Feriatna &

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



<https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.6638>



Pramuditya, Amami Surya, Aminah, 2017). Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mempunyai fungsi yang sangat bermanfaat, terutama dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi hal yang umum saat ini (Akbar & Noviani, 2019). Teknologi Pendidikan memiliki peran penting sebagai bidang ilmu yang mendukung proses pembelajaran agar berlangsung dengan lebih efektif dan efisien (Pratama & Haryanto, 2018). Penggunaan teknologi menjadi suatu kebutuhan untuk mendukung perkembangan siswa sesuai dengan tuntutan kehidupan saat ini dan di masa depan (Samo, Dominikus, Kerans, & Rusik, 2019).

Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan dianggap memberikan dampak positif, karena kecepatan teknologi informasi sudah memberi perubahan signifikan pada pendidikan (Apsari & Rizki, 2018). Dengan kemajuan teknologi, guru diharuskan selalu siap dan tanggap mengikuti perkembangan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif (Fadli, Suharno, & Musadad, 2018). Saat ini, penerapan dan perkembangan teknologi pendidikan berkembang sangat cepat. Namun, selain mengikuti perkembangan tersebut, kita juga perlu memahami bahwa kemajuan teknologi pendidikan semakin meningkat seiring berjalannya waktu (Syahnita, 2021). dengan itu, Pendidik perlu mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa. Multimedia memiliki peran penting dalam pembelajaran karena memanfaatkan teknologi. Berbagai aplikasi komputer menyediakan fitur-fitur canggih yang memungkinkan penggabungan teks, grafik, audio, foto, video, dan animasi sebagai bagian dari proses pengembangan media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat yang memiliki peran krusial dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Nurhayati, Rahmawati, & Farida, 2021).

Penerapan media berguna jadi alat guna mempersentasikan bahan pembelajaran yang mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Oleh sebab itu, Memilih media yang efektif untuk menarik minat peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran (Nuraini, Sutarna, & Narimo, 2020). Media pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga proses pembelajaran tidak terbatas pada pembelajaran tidak hanya mendengar dan memperhatikan saja, tetapi juga memberikan tanggapan atau tindakan. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan pemikiran (*mind on*) dan praktik langsung (*hands on*) dapat terwujud, memungkinkan siswa membangun pemahaman mereka sendiri (Saputra, Yazidah, & Baist, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu merancang salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan ini adalah media berbasis permainan peran *Role Playing Game (RPG)* yaitu jenis permainan yang bisa dimainkan secara online atau menggunakan computer di mana pemain berperan sebagai karakter fiktif yang terlibat dalam petualangan, terutama dalam konteks cerita fantasi (Farid, 2021). *Role-playing game (RPG)* merupakan permainan yang memiliki alur cerita yang rumit dan unsur bermain peran, yang membuat pemain merasa seolah-olah menjadi karakter di dalam permainan (Nuraminudin, Astuti, & Susanto, 2023). Media pembelajaran berbasis RPG mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, karena dalam permainan ini, siswa ditantang untuk menyelesaikan masalah dan menentukan solusi secara mandiri terhadap tantangan yang dihadapi (Ningsih, Prabowo, & Widodo, 2016). Media pembelajaran berbasis *game* atau permainan merupakan salah satu solusi yang memiliki keunggulan, karena *game* pada dasarnya berfungsi sebagai hiburan (Sulistiyowati, Gunawan, & Rusdiana, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, Penting dalam mengembangkan sarana pembelajaran yang inovatif dengan karakteristik yang mudah digunakan dan familiar bagi siswa, agar dapat membantu mereka menginterpretasikan materi dengan lebih baik. Pembelajaran multimedia berbasis RPG bisa menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi kurangnya pemahaman konsep dan rendahnya motivasi belajar siswa (Shofa & Surjono, 2018). Beberapa penelitian yang telah dikembangkan mengenai sarana pembelajaran RPG diantaranya dilakukan oleh (Febriani, Sandie, & Darma, 2023) Dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi berbasis RPG untuk materi bangun datar dinilai valid, sangat

praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. penelitian lain dilakukan oleh (Fatahillah, Monalisa, Hussien, & Qothrunnada, 2023) disimpulkan bahwa hasil analisis tes siswa sebelum dan setelah menggunakan *game* edukasi *Math Trip* menunjukkan adanya peningkatan nilai, dengan N-Gain mencapai 0,54, yang termasuk dalam kategori sedang. dan penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Adinda Fikriah & Fiangga, 2024) Dapat disimpulkan dari hasil analisis menunjukkan bahwa *Role Playing Games (RPG)* mampu mendukung peserta didik mengurangi kecemasan terhadap matematika dan menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk menggunakannya dengan mudah serta meningkatkan kepercayaan diri ketika mereka berhasil menyelesaikan misi dan menjawab semua pertanyaan dalam permainan (Fahlevi & Yuliani, 2021) Oleh sebab itu, maka peneliti berupaya melakukan pengembangan media pembelajaran RPG berbasis *Android* yang meliputi materi dan evaluasi pelajaran matematika.

Metode

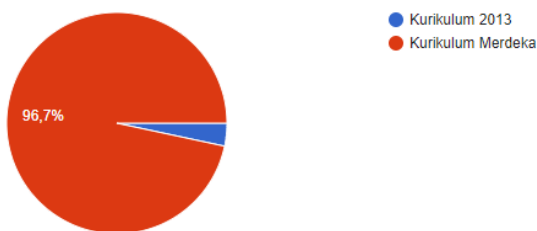
Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode survei. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dari populasi yang besar dengan cara mengambil sampel yang lebih kecil. Sampel yang digunakan adalah *convenience sampling*, dengan subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik dari kelas VII.F SMP Negeri 217 Jakarta. Teknik pengumpulan data dengan penyebaran angket atau kuesioner analisis kebutuhan kepada peserta didik. angket atau kuesioner tersebut digunakan untuk memperoleh data dilapangan mengenai pengalaman dan kebutuhan peserta didik. data hasil studi pendahuluan dianalisis secara deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

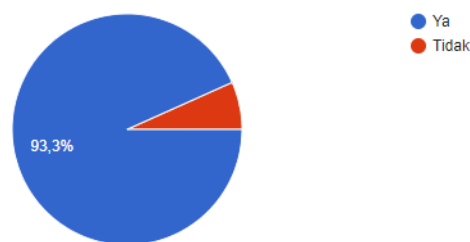
Hasil dari studi awal mencakup tinjauan pustaka dan penelitian lapangan. Tinjauan pustaka didapatkan dari artikel jurnal yang terkait dengan penerapan sarana pembelajaran berbasis *Android* dalam proses pembelajaran di kelas. Ini membuat peneliti terdorong dalam mengembangkan media pembelajaran RPG berbasis *Android*, melihat era teknologi yang semakin maju dapat didunakan sebagai inovasi terbaru untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Melakukan pengembangan alat pembelajaran RPG berbasis *Android* dalam proses pembelajaran dikelas, yang nantinya akan memfasilitasi guru untuk mengajar dikelas dan mempermudah siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran dikelas yang bisa diakses memakai *smartphone* tiap-tiap siswa. Pada penelitian ini hasil studi lapangan dilakukan dengan analisis kebutuhan siswa. Berikut ini dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan peserta didik.

Berikut ini dijabarkan beberapa pertanyaan tentang “apakah kamu bersemangat mengikuti pembelajaran matematika?” dan dijabarkan pertanyaan tentang “ apakah kamu bersemangat mengikuti pembelajaran matematika?”



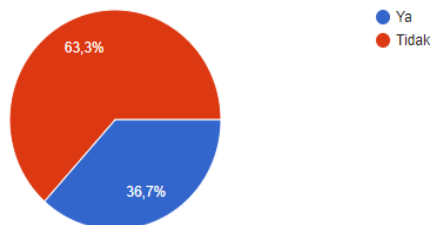
Gambar 1. kurikulum yang digunakan



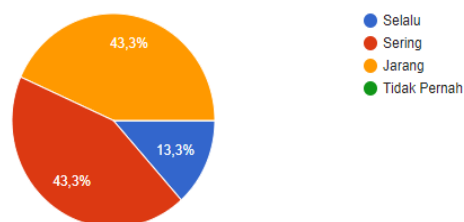
Gambar 2. Persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika

Berdasarkan analisis data kebutuhan, 96,7% peserta didik menggunakan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dilihat apada **Gambar 1**. Pada **Gambar 2** diperoleh

bahwa 93,3% siswa merasa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran matematika dan 7,7% menjawab tidak. Berikut dijabarkan analisis kebutuhan mengenai “apakah kamu kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika?” dan dijabarkan analisis kebutuhan mengenai “seberapa sering kamu menggunakan media pembelajaran?”

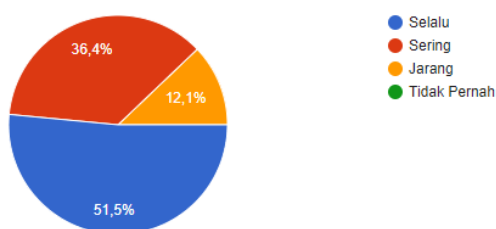


Gambar 3. Materi pembelajaran matematika

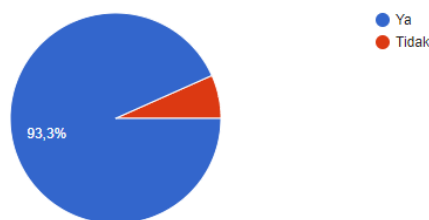


Gambar 4. Media pembelajaran

Berdasarkan analisis pada **Gambar 3**, ditemukan bahwa 36,7% siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi matematika, sementara 63,3% siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Dapat dilihat pada **Gambar 4** diperoleh hasil bahwa sebanyak 13,3% siswa mengatakan selalu menggunakan media pembelajaran, 43,3% siswa mengatakan sering menggunakan media pembelajaran, 43,3 % siswa mengatakan jarang menggunakan media pembelajaran dan 0% yang tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Berikut ini dijabarkan hasil analisis kebutuhan “seberapa sering kamu menggunakan *smartphone*?” dan dijabarkan mengenai “Apakah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan?”

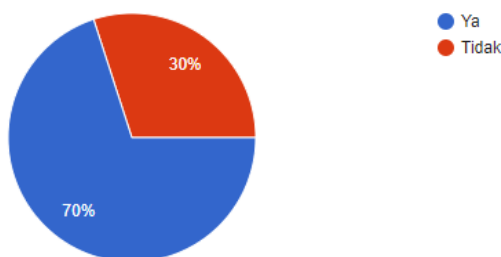


Gambar 5. Penggunaan *smartphone*



Gambar 6. Penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data kebutuhan **Gambar 5** diperoleh 51,5% peserta didik sering menggunakan selalu menggunakan *smartphone*, 36,4% peserta didik sering menggunakan *smartphone*, dan 12,1% siswa jarang menggunakan *smartphone* dan 0% siswa yang tidak pernah menggunakan *smartphone*. Pada **Gambar 6** dapat dilihat sebanyak 93,3% siswa mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan media menyenangkan dan tidak membosankan. Berikut dijabarkan mengenai “Apakah perlu dikembangkan media pembelajaran *RPG (role playing game)* berbasis android agar siswa dapat belajar sambil bermain?”



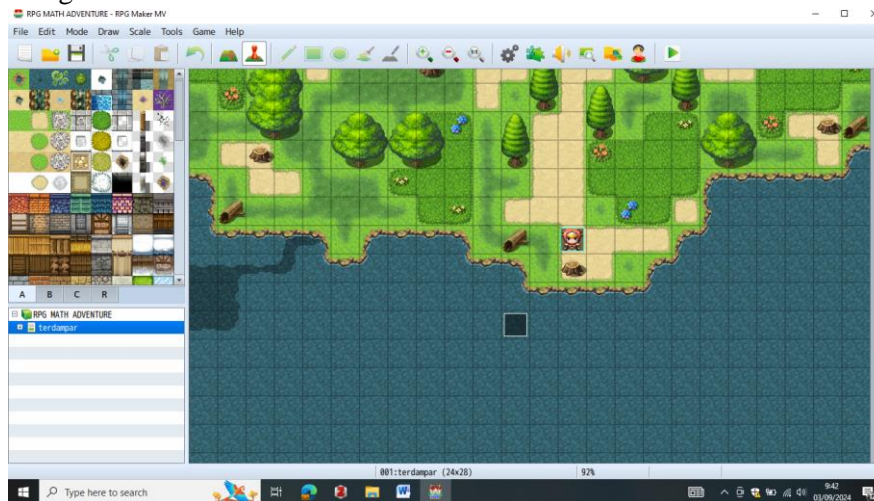
Gambar 7. Kebutuhan media pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis pada **Gambar 7** dapat dilihat bahwa 70% peserta didik menjawab perlu dikembangkan media pembelajaran RPG berbasis *android*, dan 30% mengatakan tidak. Sebab itu, dapat disimpulkan maka sarana pembelajaran RPG berbasis *Android* pantas untuk dikembangkan dan diterapkan di sekolah. Ini sinkron dengan temuan yang diperoleh (Arrosyad, Iqbal M, Nugroho, 2022) Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran RPG mampu meningkatkan nilai siswa dan dianggap layak untuk digunakan.

Hasil studi literatur mengindikasikan bahwa media pembelajaran sangat efektif dan cocok diterapkan dalam proses belajar. Media pembelajaran yang menggunakan *role-playing game (RPG)* dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah pada siswa, karena dalam permainan ini, mereka dituntut untuk menyelesaikan tantangan serta menentukan solusi untuk masalah yang dihadapi (Ningsih et al., 2016). Penggunaan sarana pembelajaran matematika berbasis *Android* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa (Mahuda, Meilisa, & Nasrullah, 2021). Penelitian (Kartini & Putra, 2020) Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media interaktif berbasis *Android* berkontribusi sebesar 62,72% terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Dari hasil penelitian (Rinaldi, Napianto, & An, 2023) Persentase yang diperoleh dari *RPG Maker MV* menunjukkan bahwa kualitas perangkat lunak secara keseluruhan berada pada skala Sangat Baik. Penelitian (Hendrawan & Marlina, 2022) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 86% siswa setuju bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran membantu mereka dalam mempelajari matematika dengan lebih mudah.

Secara umum, RPG dapat dianggap sebagai perangkat lunak yang menawarkan tantangan dan hiburan, dirancang untuk menciptakan pengalaman seolah-olah pengguna memainkan satu atau beberapa karakter. Ada berbagai jenis *game* RPG, biasanya dibedakan berdasarkan *gameplay* atau kombinasi dengan jenis lainnya. Berikut adalah beberapa jenis RPG:

- 1) *Action RPG: Game RPG* yang fokus pada adegan pertarungan melawan musuh.
- 2) *MMORPG*: Yang dimainkan dalam mode multipemain dengan sejumlah pemain dalam satu permainan.
- 3) *Sandbox RPG: Game RPG* dengan tema dunia terbuka, di mana pemain dapat menjelajah secara bebas tanpa terikat pada jalur cerita tertentu.
- 4) *First-person party-based RPG: Game RPG* yang menggunakan perspektif orang pertama.
- 5) *Roguelike: Game RPG* dengan *gameplay* berbasis giliran dan grafik berbasis ubin, sering kali dengan elemen layanan khusus.
- 6) *Tactical RPG: Game RPG* yang menggabungkan elemen strategi, biasanya menggunakan *gameplay* berbasis giliran.



Gambar 8: Tampilan Menu Aplikasi RPG

Tampilan menarik dan berbagai fitur yang tersedia dalam RPG Maker MV dapat memberikan banyak keuntungan bagi guru atau tenaga pengajar, serta mempermudah kegiatan pembelajaran di sekolah. *RPG Maker MV* membantu guru mengasah keterampilan dalam pemrograman dan berkreasi dalam mendesain materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan kemajuan teknologi saat ini, perancangan media pembelajaran menjadi lebih mudah, Memungkinkan guru menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. *Game RPG* memiliki karakteristik di mana setiap level memiliki tingkat kesulitan yang semakin meningkat (Sahal, Kurniawan, & Lubab, 2023). Hal ini mencerminkan penerapan konsep *scaffolding* yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, media ini dinilai relevan dengan kebutuhan peserta didik selama mendalami dan memahami materi matematika. Melalui media interaktif yang dapat diakses di telepon pintar *Android*, materi dapat diakses kapan saja dan di tempat mana saja sehingga memberikan fleksibilitas lebih tinggi dalam waktu belajar bagi siswa.

Kesimpulan

Berlandaskan hasil analisis yang telah dilakukan, bisa disimpulkan maka penggunaan sarana pembelajaran pada mata pelajaran matematika masih terbatas dan kurang bervariasi. Peserta didik mengungkapkan bahwa media membantu mereka memahami materi, dan mereka juga merasa bahwa media pembelajaran berbasis *Android* menarik. Berdasarkan berbagai penelitian relevan, Pemanfaatan alat pembelajaran interaktif berbasis *Android* mampu memberikan dampak positif terhadap keterampilan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa. Hal ini karena penelitian ini masih berupa analisis kebutuhan siswa, diharapkan penelitian selanjutnya mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* untuk mendukung siswa dalam memahami materi matematika, sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis dan hasil belajar mereka.

Daftar Pustaka

- Adinda Fikriah, N., & Fiangga, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Menggunakan RPG Maker Pada Materi Sistem Persamaan Linear. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPP)*, 3, 234–250. Retrieved from http://eprints.ukmc.ac.id/1151/1/PROSIDING_SEMINAR_AVoER_9_2017-MARIA_NUR_AENI.pdf
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Apsari, N. putri, & Rizki, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR. *Journal of the Society of Mechanical Engineers*, 121(1191), 47. http://doi.org/10.1299/jsmemag.121.1191_47
- Arrosyad, Iqbal M, Nugroho, F. (2022). Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar M Iqbal Arrosyad 1 □ , Fandi Nugroho 2. *JURNALBASICEDU*, 6(3), 3462–3472.
- Fadli, A., Suharno, S., & Musadad, A. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game Education Sebagai Bentuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Teknodika*, 16(1), 10. <http://doi.org/10.20961/teknodika.v16i1.34751>
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5), 1191–1204. <http://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Farid, M. (2021). PENGEMBANGAN ROLE PLAYING GAME (RPG) BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL. *MATHEdunesa Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(3). <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n3.p470-479>
- Fatahillah, A., Monalisa, L. A., Hussien, S., & Qothrunnada, I. (2023). Analisis Peningkatan Ict Literacy Siswa Melalui Penggunaan Game Edukasi “Math Trip” Berbasis Android Pada Materi Kesebangunan. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 214. <http://doi.org/10.20527/edumat.v11i2.16420>
- 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. <http://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9936>
- Feriatna, T., & Pramuditya, Amami Surya, Aminah, N. (2017). *PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI PELUANG UNTUK SISWA SMA KELAS X*. <https://doi.org/10.22202/jl.2017.v4i1.2378>
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395. <http://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12. <http://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <http://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Ningsih, N., Prabowo, P., & Widodo, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (Rpg) Maker Xp Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 6(1), 1107. <http://doi.org/10.26740/jpps.v6n1.p1107-1112>
- Nuraini, I., Sutama, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71. <http://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Nuraminudin, M., Astuti, I. A., & Susanto, S. A. (2023). Pengembangan Game Math Story Problems Menggunakan RPG Maker MZ untuk Anak 4-7 Tahun. *Edu Komputika Journal*, 9(2), 97–104. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v9i2.57411>
- Nurhayati, D., Rahmawati, D., & Farida, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Labuhan Maringgai. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 11–24. <http://doi.org/10.24127/emteka.v2i1.731>
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <http://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *JURNAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2440>
- Sahal, M. A., Kurniawan, A. P., & Lubab, A. (2023). Pengembangan Game “MYTHICS.APK” Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP. *SUPERMAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 117–133. <https://doi.org/10.33627/sm.v7i2.1359>
- Samo, D. D., Dominikus, W. S., Kerans, D. S., & Rusik, R. M. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Matematika Se-Kecamatan Sulamu Kabupaten Kupang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3). <http://doi.org/10.29303/jppm.v2i3.1359>
- Saputra, N. N., Yazidah, N. I., & Baist, A. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ROLE PLAY. *PROXIMAL Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6, 130–135. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2135>

- Shofa, H., & Surjono, D. H. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ROLE PLAYING GAMES (RPG) PADA MATERI LINGKARAN UNTUK SISWA SMP/MTs KELAS VIII, 5(2), 151–164. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15048>
- Sulistyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107. <http://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>
- Syahnita, R. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM INTERNALISASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM DI MASA PANDEMI. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 6. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i01.71>