

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *RPG MAKER*
MV DALAM PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT KELAS X SMA
NEGERI 10 PALEMBANG**

Skripsi Oleh

Neni Eka Sari

Nomor Induk Mahasiswa 1704420010

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TRIDINANTI

PALEMBANG

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *RPG MAKER*
MV DALAM PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT KELAS X SMA 10
NEGERI PALEMBANG**

Skripsi Oleh

Neni Eka Sari

Nomor Pokok Mahasiswa 1704420010

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Disetujui,

Pembimbing 1



Nyayu Lulu Nadya, M.Pd.

NIDN 0209058702

Pembimbing 2



Falina Noor Amalia, M.Pd.

NIDN 0212018902

Mengetahui

Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Nurulaaningsih, M.Pd.

NIDN 0210108203

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Surat yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Neni Eka Sari
Nomor Induk : 1704420010
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang Pendidikan : Strata (1)
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *RPG Maker MV* dalam Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas X SMA Negeri 10 Palembang

Menyatakan bahwa skripsi ini telah ditulis dengan sungguh-sungguh dan tidak ada bagian yang merupakan penjiplakan karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup menerima sanksi berupa pembatalan skripsi dengan konsekuensinya.

Palembang, April 2022



Neni Eka Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
B. <i>Game</i> Edukasi.....	10
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	10
2. <i>Role Playing Game (RPG) Maker MV</i>	11
C. Cerita Rakyat.....	12
1. Ciri – Ciri Cerita Rakyat.....	13

2. Jenis – Jenis Cerita Rakyat	14
3. Unsur-Unsur Pembangun Cerita Rakyat	15
D. Model Pengembangan Media Pembelajaran	19
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	21
2. <i>Design</i> (Desain)	21
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	22
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	22
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	22
E. Hasil Penelitian yang Relevan.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Desain Uji Coba	26
C. Subjek Penelitian	27
D. Prosedur Pengembangan	28
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	28
2. <i>Design</i> (Desain)	29
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	29
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	30
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Wawancara	31
2. Angket (Kuesioner)	32
3. Tes	32
4. Dokumentasi.....	33
F. Instrumen Penelitian.....	33
1. Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Validator Media Pembelajaran	34
2. Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Validator Materi	35
3. Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Validator Kebahasaan.....	36
4. Kisi-Kisi Instrumen Respons Guru bahasa Indonesia SMA Negeri 10 Palembang	37
5. Kisi-kisi Instrumen untuk Uji Coba Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Palembang	38

G. Teknik Analisis Data	39
1. Analisis Data Produk	39
2. Analisi Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian.....	44
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	44
a. Analisis Kebutuhan Siswa	44
b. Analisis Kebutuhan Guru	53
c. Analisis Kebutuhan Media <i>Game</i> Edukasi dan Materi Cerita Rakyat.....	57
d. Analisis Kurikulum.....	71
2. <i>Design</i> (Desain / Perancangan).....	72
a. Desain Produk	72
b. Desain Skenario.....	73
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	79
a. Tahap Pengembangan <i>Game</i>	80
b. Tahap Data Validasi Media	83
4. <i>Implementation</i> (Penerapan).....	89
a. Data Hasil Uji Penerapan Media oleh Guru Bahasa Indonesia	90
b. Data Hasil Uji Penerapan Media oleh Siswa.....	91
c. Analisis Data	94
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	96
a. Perbaikan Media Sesuai Saran Ahli.....	97
b. Perbaikan Materi Sesuai Saran Ahli	98
c. Perbaikkan Kebahasaan Sesuai Saran Ahli.....	99
d. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game</i> Edukasi	100
B. Pembahasan	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas X SMA Negeri 10 Palembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) media pembelajaran *game* edukasi pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas X. *Game* ini dibuat dengan menggunakan *game* berbasis *RPG Maker MV*. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi analisis data produk, dan analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *N-gain*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi yang dikembangkan dinilai melalui ahli media dengan perolehan persentase sebesar 88% dengan kategori "Sangat Baik", validasi ahli materi sebesar 70% dengan kategori "Baik", dan validasi ahli kebahasaan sebesar 76% dengan kategori "Baik". Kemudian hasil belajar uji kelompok kecil mengalami peningkatan dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang. Hasil data uji penerapan media oleh guru bahasa Indonesia dengan perolehan persentase 95% dengan kategori "Sangat Baik" dan uji penerapan media oleh siswa dengan perolehan persentase 90% dengan kategori "Sangat Baik". Dibuktikan pula pada hasil rata-rata *posttest* yaitu 81, dibandingkan dengan rata-rata *pretest* yang hanya 54 dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang (*N-Gain*=0,5). Maka dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang dalam kategori layak dan tepat digunakan.

Kata Kunci: *Media game, cerita rakyat, ADDIE*

ABSTRACT

This research aims to develop *game* in Indonesian language learning in class X SMA Negeri 10 Palembang. This type of research is research and development learning media *game* on folklore material for class X students. *game* is made using *RPG* based *Maker MV*. This study uses the *ADDIE* which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques consisted of interviews, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis techniques include product data analysis, and data analysis with normality test, homogeneity test, and *N-gain test*. The results of this study indicate that the *game* developed was assessed through media experts with a percentage gain of 88% in the "Very Good" category, material expert validation by 70% in the "Good" category, and linguistic expert validation by 76% in the "Good" category. ". Then the learning outcomes of the small group test increased with the acquisition of understanding in the medium criteria. The results of the test data on the application of media by Indonesian language teachers with a percentage gain of 95% in the "Very Good" category and the test on the application of media by students with a percentage gain of 90% in the "Very Good" category. It is also proven that the average *posttest* average *pretest* which is only 54 with the acquisition of understanding within the moderate criteria (*N-Gain*= 0.5). So it can be concluded that the *game* in folklore learning class X SMA Negeri 10 Palembang is in the appropriate and appropriate category to use.

Keywords: Media games, folklore, ADDIE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sebagai bangsa yang kaya akan keanekaragaman budaya memiliki keunikan tersendiri, salah satunya sastra lisan berupa cerita prosa rakyat yang menyajikan narasi cerita menarik dan bernilai pendidikan. Selain itu, banyak pelajaran yang didapatkan dari cerita prosa rakyat baik yang berjenis mitos, legenda, maupun dongeng. Hal inilah patut untuk dijaga, dilestarikan, dan diberikan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Hal ini bertujuan agar kebudayaan suatu bangsa tersebut tidak hilang ditelan zaman modern yang semakin hari semakin berkembang. Oleh karena itu, perlu adanya pelestarian nilai kearifan lokal melalui cerita rakyat.

Saat ini cerita rakyat menjadi cerita yang sangat penting dan harus dilestarikan karena dalam sebuah cerita rakyat mengandung suatu pesan yang dapat diteladani atau dicontoh. Cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang pada masyarakat tertentu yang perkembangannya secara lisan dari mulut ke mulut dan dianggap milik bersama. Cerita rakyat bukanlah sebuah dongeng pengantar tidur belaka, namun di dalam cerita rakyat mempunyai nilai-nilai moral serta manfaat bagi pembelajaran di sekolah. Pengenalan cerita rakyat kepada siswa akan mengangkat dan menjaga kearifan lokal suatu daerah.

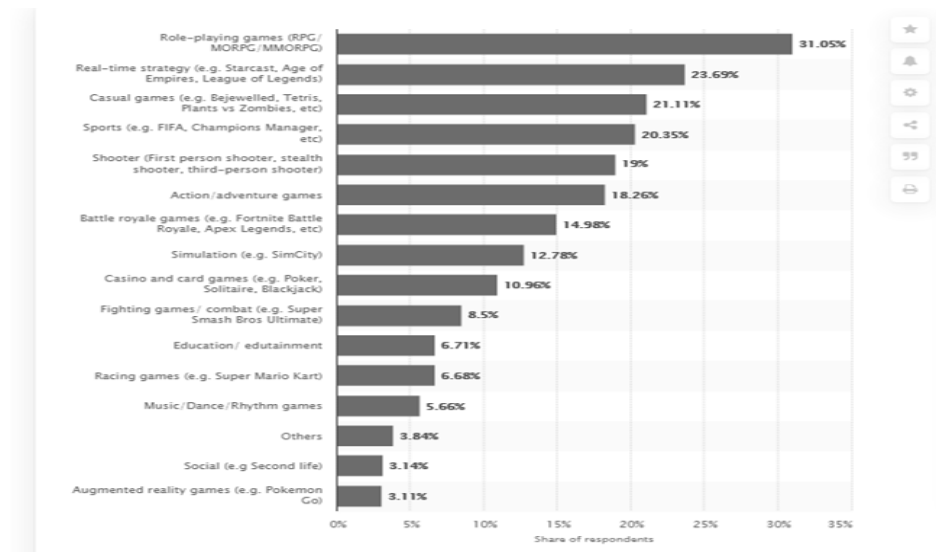
Pada Kurikulum 2013 SMA/MA edisi revisi kelas X terdapat standar isi yang memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar tersebut 3.7 “Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam

cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerita rakyat, siswa diharapkan dapat memahami isi cerita rakyat sesuai dengan pemahamannya. Siswa juga diharapkan mampu mengambil pesan moral yang terkandung dalam isi cerita rakyat, sehingga dapat dijadikan contoh baik bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 10 Palembang, yakni Ibu Meri Paslezi, S.Pd, dinyatakan bahwa siswa kelas X telah mempelajari materi cerita rakyat, akan tetapi masih banyak siswa yang sulit memahami isi yang terkandung dalam cerita rakyat. Hal ini karena dalam penyajian materi, soal, dan contoh-contoh teks cerita rakyat yang disajikan terbatas. Selain itu, ceritanya juga tidak sesuai dengan lingkungan dan kearifan lokal siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini disebabkan pola pembelajaran guru bahasa Indonesia yang hanya berfokus pada buku, metode ceramah, ataupun dalam bentuk presentasi menggunakan *powerpoint* sehingga proses pembelajaran kurang menarik. Hal ini perlu diperhatikan karena rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia harus segera disikapi dengan bijak. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan tersebut ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kondisi, dan kebutuhan siswa, sehingga dapat menarik minat siswa dan memudahkan dalam memahami materi ajar yang disampaikan. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan komponen yang sangat berpengaruh dan perlu diperhatikan dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa yakni dalam bentuk permainan atau *game*. Peran *game* dapat membuat siswa lebih konsentrasi, melatih daya imajinasi siswa dan juga melatih untuk memecahkan masalah karena dalam *game* terdapat masalah yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat. *Game* dapat menjadi sumber belajar jika *game* tersebut dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, yaitu sebuah *game*. *Game* merupakan perkembangan kemajuan teknologi industri kreatif. *Game* saat ini menjadi alternatif hiburan untuk berbagai kalangan, mulai dari remaja hingga dewasa. Berdasarkan hasil survei APJII (2014) diperkirakan pengguna internet *game online* rata-rata berusia 12 hingga 34 tahun (64%). Selanjutnya menurut hasil survei yang dilakukan oleh *Rakuten Insight* pada maret 2020, 31% responden Indonesia menyatakan bahwa mereka memainkan *game role playing* multipemain masif. Hal ini menunjukkan bahwa genre *RPG (Role Playing Game)* berada di peringkat pertama dengan persentase 31.05%. Namun masih sedikit pengembangan yang menjadikan *game* bergenre *RPG* sebagai *game* edukasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan *game* edukasi bergenre *RPG*.



Gambar 1.1 Survei Genre *Game* Online di Indonesia 2020

Sumber : (Rakuten Insight, 2020)

Role Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan yang para pemainnya memerankan tokoh-tokoh tertentu dan membentuk sebuah cerita fiksi. *Game Maker* atau *RPG Maker* ini merupakan *software* komputer untuk membuat *game* edukasi berbasis *RPG Maker* MV dapat digunakan untuk pengembangan *game* di berbagai *platform*, seperti komputer, laptop, dan android. Menurut Asriyatun dan Nugroho (2014, p. 82), dalam program *RPG Maker* telah tersedia berbagai fitur mulai dari desain alam atau latar belakang cerita petualangan dalam *game* maupun berbagai karakter, perangkat musik, gambar, juga dialog.

Game edukasi berbasis *RPG Maker* MV dipilih karena desain *game* dan konsep *game* yang dapat dibuat sesuai kebutuhan. *Game* edukasi ini juga sebagai alternatif media pembelajaran yaitu upaya adaptasi terhadap kecenderungan anak didik dan harus dengan memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini benar-benar mendidik, serta menambah pengetahuan. Sebagaimana diketahui saat ini *game* sangat diminati pada sebagian besar generasi milenial, dibuktikan hasil survei (gambar 1.1) yang dilakukan oleh

Rakuten Insight pada maret 2020. Tujuan dari pengembangan *game* ini akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia pada kelas X terutama dalam materi cerita rakyat (hikayat) sehingga dapat mengamalkannya nilai-nilai yang terkandung dari cerita rakyat dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari permasalahan yang terjadi, maka peneliti tertarik untuk memilih penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *RPG Maker MV* dalam Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas X SMA Negeri 10 Palembang” dengan harapan penelitian ini akan menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran analisis kebutuhan siswa, guru, dan media pembelajaran materi cerita rakyat?
2. Bagaimana desain media pembelajaran *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang?
3. Bagaimana tingkat kevalidan media *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang?

4. Bagaimana tingkat kepraktisan media *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang?
5. Bagaimana keefektifan pengembangan media *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang yang akan dikembangkan?

C. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Berikut spesifikasi media pembelajaran *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat:

1. Media pembelajaran *game* edukasi ini merupakan media yang dimainkan oleh individu dapat menggunakan komputer ataupun *smartphone* android. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini adalah cerita rakyat “Marga Sanga Desa”.
2. Media pembelajaran *game* ini dibuat dengan menggunakan *software RPG Maker MV*.
3. Media pembelajaran *game* ini sebagai media belajar mandiri yang dikembangkan berisi materi cerita rakyat “Marga Sanga Desa” untuk siswa SMA/MA/SMK pada kelas X.
4. Media pembelajaran *game* ini terdiri dari satu pemeran utama dan karakter pendukung.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian dan Pengembangan media ini, memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui gambaran analisis kebutuhan siswa, guru, dan media pembelajaran materi cerita rakyat.
2. Mengetahui desain media pembelajaran *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang.
3. Mengetahui tingkat kevalidan media *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang.
4. Mengetahui tingkat kepraktisan media *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang.
5. Mengetahui keefektifan pengembangan media *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* dalam pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA Negeri 10 Palembang yang akan dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk pengembangan keilmuan di bidang pembelajaran cerita rakyat.
 - b. Untuk menambah khazanah kajian ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran.
 - c. Untuk memberikan tambahan pengetahuan mengenai pengembangan *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV* yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat menciptakan kemandirian belajar siswa dan menambah pengetahuan materi cerita rakyat dengan media *game* edukasi berbasis *RPG Maker MV*.

b. Bagi guru

- 1) Game edukasi *RPG Maker MV* dapat memberikan alternatif sebagai media pembelajaran bagi guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Memotivasi guru agar mampu memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajarn yang efektif dan efesien, serta dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas yang disediakan oleh sekolah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada.
- 2) Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2014). *Statistik penggunaan internet di Indonesia*. <https://apjii.or.id/content/read/39/27/PROFIL-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>. Diakses tanggal 21 Februari 2021.
- Anang, H. (2018). *Anak pangeran di zaman susah*. Jakarta: Penerbit Satu Arah.
- Asriyatun & M. A. Nugroho. (2014). Pengembangan game edukatif berbasis RPG maker XP sebagai media pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. (Vol. XII), (No. 1), (79—92).
- Astuti, A. W. (2020). *Unsur-unsur intrinsik dalam cerita rakyat nusantara karya Desy Rachmawati serta pemanfaatannya sebagai alternatif materi ajar siswa kelas IV*. (Unpublished master's thesis). Universitas Jember, Jember.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the addie approach*. New York: Springer.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafis Pers.
- Eldiana, N. F. & N. E. Muliawati. (2019). Pengembang game "COC" RPG maker MV sebagai media pembelajaran pada materi KPK. *Apotema (Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika)*, (Vol 5), (No.2), (150—160).
- Fitriani. (2017). *Kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerita rakyat Toraja "baine ballo" siswa kelas VIII SMPN 2 Sopai Kabupaten Toraja Utara*. (Unpublished master's thesis). Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Fuqoha, A. A. N. (2015). *Pengembangan game RPG (role playing game) sebagai media pembelajaran berbasis guided inquiry pada materi segiempat dan segitiga untuk siswa SMP kelas VII*. (Unpublished master's thesis). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Haryani., A. (2009). *Unsur instrinsik cerita rakyat "timun emas" serta implementasinya dalam pembelajaran sastra di kelas V SD*. (Unpublished master's thesis). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

- Helaluddin., H. Tulak. & S. V. N. Rante. (2020). *Penelitian dan pengembangan sebuah tinjauan teori dan praktik dalam bidang pendidikan*. Banten: Media Madani.
- Insight, R. (2020). *Genre Game Online di Indonesia 2020*. <https://www.statista.com/statistics/1119046/indonesia-leading-online-gaming-genres-by-age-group/>. Diakses tanggal 06 Juni 2021.
- Laksmi., P. (2007). *Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek berdasarkan cerita rakyat pada siswa kelas X-8 SMA Islam Sultan Agung I Semarang*. (Unpublished master's thesis). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Nadifah, L. U. (2018). *Pengembangan game "paduka.exe" berbasis RPG maker MV sebagai media belajar mandiri pada materi fungsi komposisi*. (Unpublished master's thesis). Universitas Islam Negeri Sunan Ampe Surabaya, Surabaya.
- Nadya, N. L. & F. N. Amalia. (2020) Pengembangan buku ajar berbasis kearifan lokal: upaya pelestarian dongeng Sumatera Selatan. *Logat (Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran)*. (Vol. 2), (No.7), (123—136).
- Nadya, N. L. (2019) Text reproduction of folklore with character education as enrichment of sanggar sastra. *Prosiding, Presented in 1st International conference on Language, Literature, and Arts Education*. (Vol. 461), (407—411).
- Prasetio, H., C. Ertikanto, & A. Suyatna. (2016). Pengembangan game edukasi menggunakan software RPG maker VX ACE pada materi hukum archimedes. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. (Vol.4), (No.1), (57—68).
- Purnomo, A. (2015). *Pengembangan game edukasi kimia tipe role playing game menggunakan RPG maker VX ACE sebagai media pembelajaran kimia materi pokok konsep mol kelas X SMA/MA pada semester genap*. (Unpublished master's thesis). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020) *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Intitude.
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuasa motivasi siswa kelas IX di SMA/MA*.

(Unpublished master's thesis). Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.

Ridoi, M. (2018). *Cara membuat game edukasi dengan construct 2*. Malang: Maskha.

Sanjaya, R., A. R. Christanti, & M. S. Prayogo. (2016). *Mudah membuat game edukasi berbasis android*. Jakarta: Elex Media Komputido.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suryani, N., A. Setiawan, & A. Putria. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Triana, W. (2021). *Pengembangan media game petualangan berbasis RPG maker VX ACE dalam pembelajaran PAI kelas X SMAN 79 Jakarta*. (Unpublished master's thesis). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.

Wibawanto, W. (2020). *Game edukasi RPG (role playing game)*. Semarang: LPPM UNNES.