

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Lestari, "Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi," *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, vol. 2, 2018.
- [2] Megahantara, "Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21," *Nucl. Phys.*, vol. 13, 2020.
- [3] K. Dwiningsih, N. Sukarmin, N. Muchlis, and P. T. Rahma, "Pengembangan media pembelajaran kimia menggunakan media laboratorium virtual berdasarkan paradigma pembelajaran di era global," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, 2018.
- [4] I. W. Subagia, "Paradigma baru pembelajaran kimia sma," *Prosiding Seminar Nasional MIPA Undiksha*, 2014.
- [5] D. Wahyudi and H. Azizah, "Strategi pembelajaran menyenangkan dengan konsep learning revolution," *ATTARBIYAH*, vol. 26, 2016.
- [6] K. L. Hemayanti, I. W. Muderawan, and I. N. Selamat, "Analisis minat belajar siswa kelas xi mia pada mata pelajaran kimia," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, vol. 4, 2020.
- [7] A. Sidik, A. H. Setyawan, K. Kholifatunnisa, D. Baskoro, and S. N. Hanifa, "Pengenalan teknologi informasi dan komunikasi untuk menambah wawasan dan kemampuan belajar siswa di era globalisasi," *JURNAL PENGABDIAN GLOBAL*, vol. 1, 2022.
- [8] G. Widyatmojo and A. Muhtadi, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 38–49, 2017.
- [9] K. B. Turgunovna, "Gaming technologies to improve the efficiency of the educational process," *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*, vol. 3, no. 02, pp. 837–839, 2022.
- [10] I. M. S. Maryana, I. M. Candiasa, and D. Waluyo, "Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran deret bilangan di sekolah menengah atas," *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, vol. 9, 2019.
- [11] A. V. Vitianingsih, "Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini," *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 1, 2017.
- [12] M. E. Robani, F. A. Rachim, A. Febriani *et al.*, "Metode learning by doing dalam mengoptimalisasi kualitas belajar siswa smp," *Jurnal Ilmiah Edukasia*, vol. 1, no. 1, pp. 24–30, 2021.

- [13] A. Bagus and L. Firgia, "Implementasi algoritma collision detection pada perangkat lunak permainan free run," *Jurnal Enter*, vol. 2, 2019.
- [14] D. N. Yohanes and N. Rochmawati, "Implementasi algoritma collision detection dan a\*(a star) pada non player character game world of new normal," *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, vol. 3, no. 03, pp. 322–333, 2022.
- [15] F. Alamsyah, W. Diwa, and A. Yunus, "Implementasi algoritma collision detection dan finite state machine untuk karakter musuh pada game bertipe metroidvania," *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, vol. 1, no. 2, pp. 8–13, 2019.
- [16] N. M. Rosa, "Pengaruh sikap pada mata pelajaran kimia dan konsep diri terhadap prestasi belajar kimia," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, vol. 2, no. 3, 2015.
- [17] S. L. Rahayu *et al.*, "Rancang bangun aplikasi game edukasi interaktif dengan menggunakan metode game design document," *Jurnal VOI (Voice Of Informatics)*, vol. 8, no. 1, 2019.
- [18] H. Sa'dyah, F. N. C. Bagar, and A. Z. K. Putra, "Analisa kebutuhan pada pembuatan template game design document," *SENTIA 2017*, vol. 9, 2017.
- [19] K. Teguh Martono, "Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker," *Jurnal Sistem Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2015.
- [20] Y. Herdiana, "Game simulasi kerja praktek mahasiswa fakultas teknologi informasi universitas bale bandung menggunakan unreal engine 4," *COMPUTING— Jurnal Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 21–29, 2019.
- [21] J. D. Sehang, V. Tulenan, and A. M. Sambul, "Perancangan game simulasi kewirausahaan," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, pp. 79–88, 2019.
- [22] L. Musfiroh, A. Jazuli, and A. Latubessy, "Penerapan algoritma collision detection dan boids pada game dokkaebi shooter," *Prosiding SNATIF*, 2014.
- [23] W. IJsselsteijn, Y. de Kort, and K. Poels, *The Game Experience Questionnaire*. Technische Universiteit Eindhoven, 2013.
- [24] A. Rahman, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi user experience pada game pc building simulator dengan menggunakan metode game experience questionnaire (geq)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, vol. 2548, p. 964X, 2021.