

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N. L., Suharsono, N., & Tripalupi, L. E. (2020). Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Daya Tarik Wisata Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*
- Anggela, M. M., Oka Karini, N. M., & Sofia Wijaya, N. M. (2018). Persepsi Dan Motivasi Wisatawan Yang Berkunjung Ke Daya Tarik Wisata Jembong Di Kabupaten Buleleng.
- Haerun Nisa, Y., & Harsani dan Arie Qur, P. (n.d.). *Penerapan Metode Collision Detection Dalam Permainan Berbasis Android*.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 10.
- Fentri, D. M., (2017). Persepsi Pengunjung Terhadap Daya Tarik Taman Wisata Alam Hutan Rimbo Tujuh Danau Di Desa Wisata Buluh Cina Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar Riau
- Musfiroh, L., Jazuli, A., & Latubessy, A. (2014). Penerapan Algoritma Collision Detection Dan Boids Pada Game Dokkaebi Shooter. *Prosiding SNATIF*, 217–224.

- Nurdiansyah, I., Hidayat, E. W., & Rachman, A. N. (2018). *Penerapan Metode Collision Detection pada Game Platformer Mr . Hoax. 1(2)*.
- Fasha, L. H., Fauziah, F., & Gufroni, M. (2018). Implementasi Algoritma Collision Detection pada Game Simulator Driving Car. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(1),
- Nurisa, K., & Abdul Ghofur, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*
- Larasati, L. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Untuk Mendukung Pembelajaran Logika Dan Algoritma Komputer,
- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*,
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika.*
- Sukiman, (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pedagogia