

DAFTAR PUSTAKA

- Allo, M. R., Sumarsono, A., & Syamsudin . 2020. Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Lempar Lembing Dengan Menggunakan Media Turbo. *Masamus Journal Of Physical Education and Sport (MJ PES)* Vol. 3 No. 1
- Ariyanto, H., & Hariyadi, K. 2020. Pengembangan Media Peluru Karkas (Karet Bekas) Dalam Pembelajaran Tolak Peluru di SDN 1 Kelutan. *Jurnal Penjaga* Vol. 1 No. 1
- Azhar, G. A., Winarno, T., & Komarudin, A. 2017. Kontrol Sudut Elevasi Robot Pelontar *Softsaucer* dengan Metode PID. *Jurnal Elkolind* Vol. 4 No. 1.
- Cahyani, I. R., 2020. Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 5 No. 1
- Daryono dkk. 2020. Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital. Lembaga *Academic & Research Institute*
- Deesera, V. S., Ilhamsyah., Triyanto, D. 2017. RANCANG BANGUN ALAT UKUR GERAK LURUS BERUBAH BERATURAN (GLBB) PADA BIDANG MIRING BERBASIS ARDUINO. *Jurnal Coding Sistem Komputer Untan*, Vol 5. No. 2
- Febrianti, D., Nuraini, L., Supriadi, B., & Atiq, S. 2020. IMPLEMENTASI MODEL PBI DISERTAI MEDIA VIRTUAL LABORATORY PADA POKOK BAHASAN GERAK LURUS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika* Vol. 9 No. 3, 132-137
- Hardi, Witono & Amali,U.F. 2019. Pelatihan Pemodelan Dan Animasi Teknik 3DS *Max* Untuk Mahasiswa Fakultas Teknik Dalam Menyongsong Dunia Kerja. *Jurnal Pengamas*. Vol. 2 No.1
- Imanudin, I. (2009). ANALISA PRESTASI HASIL TOLAKAN PADA CABANG OLAHRAGA ATLETIK NOMOR TOLAK PELURU. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, Vol.1 No.2

- Kamal, Luthfi, Lina, & Haris, D.A. 2018. Pembuatan *Game* Simulasi “*Safety Way Out*”. *JIKSI: Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi Universitas Tarumanagara*. Vol. 6 No. 2
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D.B., & Warta, J. 2021. *Game* Edukasi Dengan Menggunakan *Unity* 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*. Vol. 8 No. 2
- Kristina & Talitha. 2021. PERANCANGAN APLIKASI *GAME* PEMBELAJARAN OPERASI PERHITUNGAN MATEMATIKA KELAS 3 SD MENGGUNAKAN UNITY. *Jurnal InTekSis*. Vol. 8 No. 1
- Mambu, J.Y. dkk. 2020. VELOSX: Aplikasi Visualisasi Gerak Parabola Berbasis Augmented Reality. *JURNAL SISFOTENIKA*. Vol. 10 No. 2
- Nurhayati, N., Ayu, R. D., & Aslamiyah, S. 2021. Penentuan Nilai Percepatan Gravitasi Bumi dengan Model Gerak Jatuh Bebas di Laboratorium Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Phi* Vol. 2 No. 1
- Nurullaeli. 2020. Alat Bantu Prediksi Kecepatan pada Gerak Lurus Berubah Beraturan Menggunakan Metode Interpolasi Berdimensi Satu. *Navigation Physics* Vol. 2 No.2
- Pradana, A., & Fadlullah, A. 2020. MEKANIKA FISIKA UNTUK GERAK OBYEK 3D BERBASIS OPENGL SEBAGAI APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Mustek Anim Ha* Vol. 9 No. 3
- Pranata, B.A. dkk. 2015. Mudah Membuat *Game* dan Potensi Finansialnya dengan *Unity* 3D. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Pratiwi, U., Akhdinirwanto, R.W., Fatmaryant, S.D. & Ashari. 2020. Penerapan Metode Eksperimen Materi Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) pada Kegiatan Praktikum Fisika Dasar untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa MA Al-Iman Bulus Purworejo. *Jurnal Surya Abdimas*. Vol. 4 No. 1
- Rifandi, E. 2017. Perancangan Aplikasi *Game* Simulasi Lalu Lintas Berbasis Android Dengan Metode Quad-Tree. *Jurnal Pelita Informatika: Informasi Dan Informatika*. Vol. 5, No. 3

- Riccitiello. 2014. [https:// www.unisbank.ac.id/v2/berita-fti/mengenal -unity-3d-game-engine-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/](https://www.unisbank.ac.id/v2/berita-fti/mengenal-unity-3d-game-engine-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/). 15 Oktober 2021 (11.30)
- Sipayung, Jasa. dkk. 2015. Simulasi Mencari Waktu Pada Gerak Parabola Peluru. Padang Bulan, Medan.
- Saputri, Y.E., Ismail, Mulyani, S. 2018. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Simulasi Digital Melalui Penggunaan Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2
- Tulus, A., Winingsih, P.H. 2020. Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Tri-Nga Pada Matapelajaran Fisika Pokok Bahasan GLBB. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMPTON*. Vol. 7 No. 2
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*. Vol. 1 No. 1
- Wibowo, Seno. 2015. Panduan Aplikasi dan Solusi (PAS): Pemodelan Obyek dengan 3DS *Max* 2014. Yogyakarta: Andi