



3.98% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

Report #11992960

BABI. PENDAHULUAN Latar Belakang Pesatnya perkembangan teknologi pendidikan telah membawa alat baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya adalah game edukasi yang berkembang pesat dan menawarkan berbagai kemungkinan untuk inovatif kegiatan pendidikan. Salah satu fitur utama game edukasi adalah bahwa mereka dapat menawarkan dan menyenangkan kegiatan pendidikan yang menarik bagi pengguna dan dapat menarik minat mereka dan juga dapat mengolah dan memperkuat motivasi mereka untuk belajar. Game edukasi adalah pembelajaran yang kaya lingkungan dan menawarkan beragam cara yang efektif mendapatkan pengetahuan. Dengan tujuan untuk menarik dan melibatkan siswa dan meningkatkan efisiensi keseluruhan prosedur pembelajaran, teknologi digital dan game edukasi komputer diperiksa untuk menambah factor kesenangan dan membuat mengajar lebih menarik dan yang terpenting, efisien. [1] Di zaman sekarang, sebagian besar siswa menghabiskan sebagian besar waktu luang mereka untuk bermain game computer. Dengan membuat game ke dalam kurikulum suatu kursus dapat meningkatkan minat dan stimulasi siswa dan memberikan kesempatan untuk belajar dengan cara yang menghibur. Selama beberapa tahun terakhir, perhatian khusus telah difokuskan pada integrasi teknologi dan game digital dalam