

## DAFTAR PUSAKA

- [1] A. Witantina, S. Budyartati, and D. Tryanasari, "Implementasi pembelajaran lagu nasional pada pembelajaran SBDP di sekolah dasar," *Pros. Konf. Ilm. Dasar*, vol. 2, pp. 117–121, 2020.
- [2] B. I. Printina, "Strategi Pembelajaran Sejarah Berbasis Lagu-Lagu Perjuangan Dalam Konteks Kesadaran Nasionalisme," *Agastya J. Sej. Dan Pembelajarannya*, vol. 7, no. 01, pp. 1–24, 2017.
- [3] K. Ratih *et al.*, "Penguatan Nilai dan Karakter Nasionalisme melalui Lagu Wajib Nasional di MI Muhammadiyah Tanjungsari, Boyolali," *Bul. KKN Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 75–78, 2020.
- [4] P. Nurjana and A. Erlansari, "Linear Congruent Method Dan Algoritma Suffix Tree Pada Aplikasi Casual Game Tebak Lagu," vol. 5, no. 3, pp. 307–316, 2017.
- [5] T. I. I. Tatilu, S. Sompie, X. B. N. Najoran, T. Elektro, F. Teknik, and U. S. Ratulangi, "Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 3, pp. 1–8, 2018.
- [6] Farul Sukrin Kandy, "Game Edukasi Pengenalan Lagu Lagu Nasional Berbasis Mobile," *J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 18–23, 2017.
- [7] R. Panjaitan, W. N. Cholifah, and M. C. Irawan, "PENGEMBANGAN APLIKASI LAGU NASIONAL INDONESIA," *J. SIMETRIS*, vol. 11, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [8] E. Pambudi, I. Fitri, and S. Ningsih, "Perancangan Aplikasi Game IQ Test dengan Mengimplementasikan Linear Congruent Method ( LCM ) IQ Test Game Application Design By Implementing Linear Congruent Method," vol. 9, no. 2, pp. 193–198, 2021.
- [9] F. Tahel and E. Ginting, "Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android," *Teknomatika*, vol. 09, no. 02, pp. 113–120, 2019.
- [10] S. A. Rambe, Khairunnisa, and P. Harliana, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Iqro' dan Hukum Tajwid Dengan Metode SDLC,"

- SNASTIKOM*, vol. 8, no. 1, pp. 393–398, 2021.
- [11] W. Syaroni and A. Tholib, “Pemanfaatan Tools Construct 2 Untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini,” *NJCA (Nusantara J. Comput. Its Appl.)*, vol. 4, no. 2, p. 92, 2019.
- [12] H. Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. 2017.
- [13] P. Sari, “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media,” *J. Manaj. Pendidik.*, vol. 1, 2019.
- [14] N. D. Shalikhah, “Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran,” *War. LPM*, vol. 20, no. 1, pp. 9–16, 2017.
- [15] S. Katrini, “Penggunaan Media Lagu Nasional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pentingnya Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada Siswa Kelas X ...,” *J. Ilm. Guru Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 96–105, 2020.
- [16] Muntahanah, Khairunnisyah, and I. D. Pangestu, “Penerapan Algoritme Fisher Yates Dalam Pembuatan Aplikasi Pengenalan Media Pembelajaran Huruf, Angka, Jenis Warna, Sayuran Dan Buah-Buahan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Smartphone Android,” *J. Pseudocode*, vol. VII, no. 2, pp. 88–96, 2020.
- [17] R. A. Gontah, H. Sumual, and T. Komansilan, “Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar,” vol. 1, pp. 39–52, 2021.
- [18] M. Ridoi, “Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2,” 2018.
- [19] Y. Mayasari, Mustika, and A. Sutanti, “Rancangan Bangun Game Edukasi Tebak Gambar Bagi Siswa SMPLB Insan Madani Metro,” vol. 2, no. 1, pp. 98–106, 2020.
- [20] Suendri, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan),” *J. Ilmu Komput. dan*

- Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018.
- [21] M. F. Fauzi, O. A. Wibowo, and D. Setiawan, “IMPLEMENTASI LARAVEL DAN WHITE HAT SEO PADA PEMBUATAN WEBSITE BANGHM JOGJA PROPRTI,” vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2021.
- [22] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, p. 70 halaman, 2020.
- [23] W. Nugraha, M. Syarif, and W. S. Dharmawan, “Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 3, no. 1, pp. 22–28, 2018.
- [24] E. P. Malau and A. Julianti, “Aplikasi Edugame Menggunakan Linear Congruent Method Dan Algoritma Flood Fill,” vol. 03, no. 479, pp. 2548–1916, 2018.