

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. S. Sinaga, "Harmonia: Journal of Arts Research and Education 7.3," *Fungsi dan Ciri Khas Kesenian Rebana di Pantura Jawa Tengah (Function and Characteristic of Rebana in the Beach Region of Central Java)*, p. 3, 2017.
- [2] M. Yarfaillah, "ANALISIS KONTROL KUALITAS PRODUKSI UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING USAHA," *Studi Kasus pada Pengrajin Rebana Nailil Muna Serni Jepara*, pp. 5-7, 2020.
- [3] A. a. U. U. Kautzar, "The Characteristics of Traditional Music Form in Palembang in Melati Karanganyar Song," *Catharsis 7, no. 1*, pp. 101-108, 2018.
- [4] G. Kurniasaid1) and H. Supriyono2, "APLIKASI PENGENALAN DAN SIMULASI ALAT MUSIK SAPE'," *Jurnal TIKomSiN, Vol. 6, No. 2, Oktober 2018*, pp. 42-47, 2018.
- [5] B. H. Diana Effendi, "Rancangan Aplikasi Pembelajaran Angklung Untuk ELB Bagian B Tuna Rungu," *JURNAL NASIONAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI JARINGAN*, pp. 112-116, VOL. 4 NO. 1 2019.
- [6] G. M. F. S. F. R. P. a. D. H. Roekmana, "Aplikasi Mobile Apps Gamelan untuk Pembelajaran Seni," *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, pp. 162-170, Vol.5, No.2, Oktober 2020 :.
- [7] S. N. A. K. D. D. P. M. M. a. N. S. B. Hartati, "Sistem Aplikasi Educhat Stmik Pringsewu Berbasis Android Sebagai Media Komunikasi dan Informasi.," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi 3, no. 1*, pp. 143-152, 2017.
- [8] M. I. a. N. A. Johan, "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN (Studi Kasus: Rumah Makan Puti Minang Cabang Pringsewu)," *PROCIDING KMSI 5, no. 1*, pp. 5-9, 2017.
- [9] A. Fitria, "Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini.," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5, no. 2*, p. 2, 2017.

- [10] S. H. Nawangsasi, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menggambar Teknik Dengan Bantuan Audio Visual Pada Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 2 Probolinggo.," *Jurnal Ilmiah Pro Guru 2*, no. 4, pp. 509-5018, 2021.
- [11] A. Casasola, "Distinguishing freehand drawing recognition for biometric authentication on Android-powered mobile devices," 2018.
- [12] Haviluddin, "Mengetahui Kegunaan UML(Unified Modelling Language)," *J. Inform. Mulawarman*, vol. 6, no. 1, pp. 1-16, 2018.
- [13] S. Kosasi, "Terapan Rapid Aplication development ke sistem penjualan Sepeda Motor Online," *J. SIMETRIS*, vol. 6, no. 1, p. ____, 2017.
- [14] S. A. R. F. I. & R. M. A. Sari, "In Journal of Physics: Conference Series," *Using android-based educational game for learning colloid material.*, Vols. Vol. 895, No. 1, p. 012012, p. 1, 2017, September.
- [15] J. P. D. M. V. A. A. M. M. & S. S. Kabunggul, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Android," *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, vol. 3.2, pp. 1-4, 2020.
- [16] H. Ali, "Proses evaluasi hasil belajar dalam implementasi kurikulum 2013 di mts al-jawami.," *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal 3*, no. 2, pp. 222-230, 2018.
- [17] D. S. S. R. P. S. D. & K. H. V. Wurara, "Rancang Bangun Aplikasi Game Pembelajaran Dan Simulasi Sistem Bilangan Digital Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 15(1), pp. 13-22, 2020.
- [18] F. & K. A. Rozi, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 5(1), pp. 35-44, 2020.
- [19] W. E. M. E. & F. N. Jayanti, "Game edukasi “Kids Learning” sebagai media pembelajaran dasar untuk anak usia dini berbasis Android," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 5(1), 2019.

- [20] R. M. G. M. A. & S. A. Dewi, "Pelatihan game edukasi Android berbasis HOTS sebagai media evaluasi pembelajaran," *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, vol. 1(1), pp. 59-67, 2020.
- [21] S. A. N. M. S. & P. H. Pramuditya, "esain game edukasi berbasis android pada materi logika matematika," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, vol. 2(2), pp. 165-179, 2018.
- [22] R. & K. H. D. Windawati, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5(2), pp. 1027-1038, 2021.
- [23] R. A. S. M. H. F. N. & U. R. S. Firmandasari, "Game bahasa jawa krama sebagai media pembelajaran anak berbasis android," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 5(2), pp. 150-160, 2020.
- [24] A. K. P. C. & F. S. Hidayah, "mplementasi Metode Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android," *Pseudocode*, vol. 8(1), pp. 38-48, 2021.
- [25] A. Muhtasyam, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android dengan Bantuan Software Construct 2 pada Materi Aljabar," *Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2018.