

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Andriansyah, E. Fernando, A. Sadikin, P. Studi, T. Informatika, and S. D. Bangsa, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Nusantara Berbasis Android,” *J. Ilm. Process.*, vol. 12, no. 2, pp. 1011–1020, 2017.
- [2] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.
- [3] K. R. Winatha and I. M. D. Setiawan, “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 3, pp. 198–206, 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.
- [4] W. Novayani, “Learning Impact Role Playing Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa,” vol. 8, no. 1, pp. 94–102, 2022.
- [5] I. Afrianto and R. M. Furqon, “The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 8, no. 2, p. 141, 2018, doi: 10.21456/vol8iss2pp141-148.
- [6] M. Istiqlal, “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika,” *JIPMat*, vol. 2, no. 1, 2017, doi: 10.26877/jipmat.v2i1.1480.
- [7] D. A. Kurniawan, B. A. Sugiarto, T. Elektro, U. Sam, and R. Manado, “Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 3, pp. 291–302, 2019.
- [8] A. Mulyanto, A. Apriyadi, and P. Prasetyawan, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘Matching Aksara Lampung’ Berbasis Smartphone Android,” *Comput. Eng. Sci. Syst. J.*, vol. 3, no. 1, p. 36, 2018, doi: 10.24114/cess.v3i1.8225.