

DAFTAR PUSTAKA

- Ahtamovich Jumaboyev, un, Kamoliddin, Z., Gayratov, li, & Abdukadirovich Djurayev, A. (2024). ENHANCING AUDIO CLARITY: REMOVING BACKGROUND NOISE WITH ADOBE AUDITION SOFTWARE. Dalam *Modern Scientific Research International Scientific Journal* (Vol. 2). <https://academicsresearch.ru/index.php/MSRISJ>
- Ari, P., Dewantara, I., Aditra Pradnyana, G., Made, I., & Wirawan, A. (2019). PENGEMBANGAN GAME GAMELAN SELONDING BALI BERBASIS VIRTUAL REALITY.
- Ariatmaja, I. P. Y., Purnawan, I. K. A. B., & Bayupati, I. P. A. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Gamelan Jegog (Barangan, Kancil, Dan Tawa-Tawa) Multitouch Berbasis Android. *MERPATI*, 2, 34–42.
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. Dalam *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* (Vol. 3, Nomor 2). <http://www.eludamos.org>
- Asmara, D., Susilo, G., & A, M. (2020). APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN JAWA. *Jurnal TRANSFORMASI*, 16(1), 43 - 53.
- Awilaras, J., Sudana, M., Kusuma, K., Jurusan, A., Program, M., Dan, A., & Bambu, M. (2023). *Jurnal Awilaras* | 75 Gamelan Jegog: Fungsi, Instrumentasi dan Musikalitasnya.
- Gede, I., Antara, W., Darmawiguna, M., Made, I., & Sunarya, G. (2015). Pengembangan Game Jegog Berbasis Android. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 4(2).
- Giles Palendya Thessa Widyananda, Aji Pranata, C., & Hadi Purwanto, I. (2023). Pengembangan Game Lagu Daerah Nusantara Rhythms dengan Metode GDLC. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12(6), 3835–3845.

- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, principles and applications seventh edition*. In Pearson Education
- Harista, A., Sompie, S., & Paturusi, S. (2022). Learning Application for Introduction of Javanese Gamelan Musical Instruments Based on Android Platform. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), 35-42.
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- I Gede, Y. (t.t.). *Tabuh Jegog*. Diambil 21 Desember 2024, dari https://gedeoka.yolasite.com/resources/Pendahuluan_Mebarung.pdf
- Junior, I., Fredlina, K., & Juliharta, I. (2023). PEMBUATAN GAME EDUKASI SENI BUDAYA TEBAK NAMA TARIAN TRADISIONAL BAGI ANAK (STUDI KASUS SD NO.3 KEROBOKAN KAJA). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(4), 457-464.
- Kurniawan, D. (2020). PERANCANGAN LEARNING GAME INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE LINEAR SEQUENTIAL BERBASIS ANDROID. www.snastikom.com
- Luthfan, R. A. (2021). SISTEM EVALUASI BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MEMANTAU PERKEMBANGAN PROSES HAFALAN SURAT PENDEK. *Universitas Islam Indonesia*, 1–52. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/37747>
- Marcheta, N., & Abdul Kareem, R. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 222–229.
- Mutohar, A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Geografi “Flags Master” Berbasis Android Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Skripsi*, 72.
- Putra, Z. (2023). GAME EDUKASI PENGENALAN GAMELAN JAWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Skripsi*, 48.

- Rianingtias, O. (t.t.). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERNUANSA MOTIVASI SISWA KELAS XI DI SMA/MA.
- Sugiyono. (2014). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. Alfabeta.
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi.” JURNAL LITERASIOLOGI, 1(2), 144–159.
- Susanti, S. (2023). Aplikasi Game Kendang Sunda Menggunakan HTML5 Canvas Pada Saung Angklung Udjo. Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi, 6(3).
- Yanwastika Ariyana, R., Susanti, E., Rizqy Ath-Thaariq, M., & Apriadi, R. (2022).INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. Media Cetak, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Yogi Wiryawan, G., Gede Hendra Divayana, D., & Aditra Pradnyana, G. (2019).Pengembangan Game Gamelan Gender Wayang Berbasis Virtual Reality.JURNAL RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) , 3, 319–327.
- Zahmi, A., & M Aryadinata Zaiyen. (2023). APPLICATION OF THE GDLC (Game Development Life Cycle) METHOD IN BUILDING AN EDUCATIONAL GAME APPLICATION INTRODUCING HOME EQUIPMENT FOR EARLY CHILDREN. Journal of Scientech Research and Development , 5(2), 945–953. <https://idm.or.id/JSCR/inde>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. Agustus, 1(1), 18–21.