

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, B. R., Iradianty, A., & Kotama, I. N. D. (2023). Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(4), 725. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241046285>
- Amelia Siregar, Herlina Harahap, N. I. S. (2023). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Lagu Wajib Pada Siswa SD Menggunakan Metode CBI Berbasis Android*.
- Andari, I. A. M. Y., & Wiguna, I. B. A. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Menstimulasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini. *Widya Sundaram : Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(1), 55–70. <https://doi.org/10.53977/jws.v1i1.1019>
- Arief, A., Muhammad, M., & Amin, F. (2023). Development Of Educational Game Using GDLC Method: A Case Study Of Algorithm And Data Structures Course. *IJIS Indonesian Journal on Information System*, 8(2), 120–125.
- Arya, I. G., Putra, Y., Subawa, I. G. B., & Mertayasa, I. N. E. (2025). *Pengembangan Game I Lubdaka sebagai Sarana Pelestarian Satwa Bali dan Aksara Bali*. 14, 413–424.
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). *Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android*. 4(2), 27–32.
- Bakhtiar, Y. H., & Rohayani, A. (2024). Landasan Perkembangan Iptek Dalam Pengembangan Kurikulum Pai Pada Mata Pelajaran Fikih Ma. *Digdaya*, 1(1). <https://digdaya.ahadpublishing.com/index.php/journal/article/view/9%0Ahttps://digdaya.ahadpublishing.com/index.php/journal/article/download/9/7>
- Basha Gratia Simarmata, & Anada Leo Virganta. (2024). Analisis Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dalam Kegiatan Bermain Drum Band di TK Negeri Alternatif Balige. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 181–196. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1365>
- Candra, K., Puspa, D., & Suniasih, N. W. (2022). *Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD*. 2(1), 32–40.
- Carnovalini, F., Rodà, A., & Caneva, P. (2019). A musical serious game for social

- interaction through augmented rhythmic improvisation. *ACM International Conference Proceeding Series*, 130–135.
<https://doi.org/10.1145/3342428.3342683>
- Deng, R., Roslan, S., Ma'rof, A. M. B., Zaremohzzabieh, Z., & Yin, Y. (2024). Exploring the Foundations of Lifelong Learning: How Educational Games and Music Shape Children's Behavior, Educational Experiences and Environments. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(3), 86–104. <https://doi.org/10.52152/kuey.v30i3.960>
- Diana, L. M., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Nilasari, A. K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika*. 5(1), 159–168.
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>
- Fadhil, M., & Damayanti, F. (2024). *Penerapan Metode Game Development Life Cycle pada Game Edukasi Pengenalan Sejarah Suku Kluet*. 2.
- Febriyanto, F., Sari, R. P., Rahmayuda, S., Informasi, S., Mipa, F., & Tanjungpura, U. (2024). *IMPLEMENTASI METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC) PADA PERANCANGAN GAME EDUKASI PRA KEMERDEKAAN KALIMANTAN BARAT*. 5(3), 608–623.
<https://doi.org/10.46576/djtechno>
- Fuadah, A. T., Mudjenan, I. M., & Hasan, M. L. (2023). Perspektif: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(02), 154–164.
- Hardiarini, C., Jobs, M. A., & M.T. Nyoman I. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SMP Kelas VIII*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.
<https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>

- Ilham Ramadan Nensin , Oriana Tio Parahita Nainggolan, M. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Seni Musik: Studi Kasus di SMP Negeri 3 Kebumen. *Skripsi Progtam Studi S-1 Musik Fakultas Seni Pertunjukan Universitas Institut Seni Ndongesia YogYakarta*, 17(2), 469–479.
- Izzah, A., Kusuma, I. A., Irawan, Y., & Cinderatama, T. A. (2021). Developing an Android-Based City Tour App using Evolutionary Algorithm. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(14), 193–203. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i14.20275>
- Jusuf, A., Aspriyono, H., & Beti, I. (2024). Pembuatan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Tk Sandhy Putra Telkom Bengkulu. *Journal of Science and Social Research*, 4307(1), 130–138. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Kuntoro, B. T., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Menggunakan Skala Likert Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v10i1.2047>
- Laksana, D. J., Budiman, A., & Apriandari, W. (2021). Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(1), 45. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i1.579>
- Nisrina, F. F., Roshonah, A. F., & Damayanti, A. (2024). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Musik dan Lagu di TK Aisyiyah 12 Setiabudi Pamulang. *Seminar Nasional Dan Pulikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1507–1514.
- Noven, E., Kuswantoro, T., Munadzar, A. F., Studi, P., Informatika, T., Indonesia, D., & Indonesia, D. (2021). *GAME “ RORO JONGGRANG ” SEBAGAI MEDIA BELAJAR UNTUK*. 5(1), 33–38.
- Nugroho, A. W., & Ma’arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi ”Marbel Fauna” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686– 6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nuning Dwi P, Minah, I. H. (2023). *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Game Edukasi di TK Aisyiyah Bustanul*

- Afthal VII* Pekanbaru. 1(3), 2313–2316.
- Nuraliyah, E., Fadilah, A., Handayaningsih, E., Ernawati, E., & Oktadriani, S. L. (2022). Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1585. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Nursalsabila, R. (2023). Pengaruh Iringan Musik Gitar Terhadap Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini: Penelitian di TK IT Mutiara Hati Baleendah Kab. Bandung. *Journal of Islamic Early Childhood ...*, 2, 31–42. <http://journal.iaipibandung.ac.id/index.php/piaudku/article/view/185%0Ahttps://journal.iaipibandung.ac.id/index.php/piaudku/article/download/185/167>
- Nyoman, I. G., Hartawan, Y., Swarmantara, I. P. A., & Suweken, G. (2025). *Pengembangan game edukasi matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional siswa kelas vii 1*. 13(2), 119–136.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Padang, U. N. (2021). *INTELIGENSI DAN BAKAT SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN*. 2, 78–83. <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI>
- Pakaya, Fadliya, D. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo*. 3, 293–307.
- Pendidikan, J., Wijaya, I. K. E., Sindu, I. G. P., Bagus, I., Pascima, N., & Wijaya, I. K. E. (2025). *Pengembangan Augmented Reality untuk Rumah Adat Desa Pedawa yang Terancam Punah*. 5(02), 456–462.
- Pengabdian, J., Masyarakat, K., Sahureka, C. M., Pardomuan, G. N., Tinggi, S.,

- Kristen, A., & Negeri, P. (2024). *Pelatihan Notasi dan Teori Dasar Musik bagi Siswa SMP dan MTs Se-Kabupaten Jayapura*. 4(3), 156–168.
- Pradnyana, I. K. A., Subawa, I. G. B., & Mertayasa, I. N. E. (2025). *Pengembangan Multimedia Gamifikasi Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer*. 14(1), 274–282.
- Pranata S., P. W., Nugroho, A., & Roby Setiawan. (2024). Perancangan Game Edukasi “Kabataku” Untuk Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Metode Quiz Team. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, 4(1), 773–781.
<https://doi.org/10.33998/jakakom.2024.4.1.1467>
- Prenika Yuniar, Sitoena, J. K., Matius, D. M., & Obed, G. B. (2022). Sejarah Musik sebagai Dasar Pengetahuan dalam Pembelajaran Teori Musik. *Clef : Jurnal Musik Dan Pendidikan Musik*, 3(2), 141–150.
<https://doi.org/10.51667/cjpm.v3i2.1098>
- Priyanto, W., & Mustadi, A. (2024). *ENHANCING MUSICAL INTELLIGENCE USING AMKA APP IN FOURTH GRADE OF SD SUPRIYADI 02 SEMARANG*. 13(3), 102–115.
- Puspita, L. (2024). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Notasi Balok melalui Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Seni Musik di SMPN 11 Pekanbaru. *Jurnal Lingkar Pendidikan*, 3(1), 8–14.
- Putu, I., Putra, A. S., & Paramita, V. A. (2023). The Use of Digital Educational Games as Learning Media: A Study on Elementary School Teachers. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 212–219.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.58432>
- RAMILDA, A. R. (2021). *APLIKASI MOBILE GAME EDUKASI ANIMAL WORLD UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK VERBAL ANAK USIA DINI DI RA BABUL JANNAH KOTA BENGKULU*.
- Rifqah Nabila, A., & dkk. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 360.
- Rina, N. A. (2024). *PENINGKATAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN ALAT MUSIK TRADISIONAL GAMOLAN*

LAMPUNGDI D'RAIS SCHOOL HARAPAN JAYA BANDAR LAMPUNG. In *Skripsi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (Vol. 2).

- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Siswanto, S., & Firmansyah, F. (2021). Pemahaman Metrik dalam Membaca Notasi Balok. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(3), 115–124. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.495>
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*.
- Sriwidaningsih, R., & Friskawati, G. F. (2022). Motion and sound games model for improving cognition of early childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 779–792. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i3.47844>
- Steward, S., Ghozali, I., & Putra, Z. A. W. (2024). Permasalahan Guru Non Pendidikan Seni Musik dalam Materi Pembelajaran Seni Musik di SMP. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1375–1384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7257>
- Syahrani, P. F., Warpala, I. W. S., Putu, N., & Ratna, S. (2025). *Pengembangan Media Game Edukasi “ Edushroom ” Berorientasi Kebudayaan Lokal pada Materi Fungi Siswa Fase E SMAN 2 Singaraja Development of Educational Game Media “ Edushroom ” Oriented to Local Culture on Fungi Material for Phase e Students of SMA Negeri 2 Singaraja*. 5(2), 1558–1568.
- Tuti, H. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Unity. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 14(2), 109–120. <https://doi.org/10.34151/technoscientia.v14i2.3628>
- Wahyu Wibawa, Partha Sindu, S. L. (2025). *PENGEMBANGAN GAME SIMULASI BERMAIN SENI GAMELAN JEGOG BERBASIS IOS*. 14(1), 65–74.
- Wulandari, T., Warmansyah, J., Fitriani, W., Yuningsih, R., Sari, M., & Kadir Naffari, A. (2024). Unlocking Musical Brilliance: How Traditional Talempong Pacik Music Enhances the Intelligence of Children Aged 5-6 Years. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v3i1.12461>
- Yogantara, K. M., Arna, G., Saskara, J., Bagus, I., & Pascima, N. (2025).

Pengembangan Sistem Network Automation Berbasis Django dan Genieacs pada Layanan RT / RW Net. 5(02), 282–291.

Yudha Setiawan, T., kunci, K., Bekerlanjutan, P., dan Implikasi, T., & Kualitas Pembelajaran, P. (2025). Pendidikan Berkelanjutan di Sekolah Dasar: Studi Literatur tentang Tantangan dan Implikasinya terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *JKSK: Jurnal Keberlanjutan Sosial Dan Kemasyarakatan*, 1(1), 1–10.

Zyen, A. K., Widiastuti, N. A., Maori, N. A., & Kusuma, F. L. G. (2023). Komparasi Genre Pada Pengembangan Game Edukasi Benda Luar Angkasa Berbasis Android. *JTINFO: Jurnal Teknik Informatika*, 2(2), 80–91. <https://journal.unisnu.ac.id/JTINFO/article/view/670>

