

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Hidayat. 2013. Uji Normalitas Shapiro Wilk. Stikubank. Semarang.
- Basri, Asrul. 2008. Mengenal Alat Musik Tradisional Nusantara. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Jakarta.
- Cahyani, dkk. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 3 no.01 2020 p.123-140.
- Dhega, Djunaidi. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. Universitas Negeri Semarang.
- Divayana, Suluh, H. D. 2021. Wawasan Kependidikan. Yogyakarta: Suluh Media.
- Flavell, Lance. 2010. *The Bginning Blender Open Source 3D Modelling, Animation, And Game Design*. Appress.
- Hamid, Mustofa Abi. et all. 2020. Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mulyani, S. 2017. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). Abdi Sistematika.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. 2018. Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *E-Journal Teknik Informatika* 14(1): 1-10.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. 2017. Aplikasi *Mobile Augmented Reality* Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika* 14(2): 86-91.
- Nugroho, I., Listiyono, H., & Anwar, S. N. 2017. Perancangan *Unified Modelling Language* aplikasi Sarana Prasarana Pendukung Pariwisata Kota Semarang. Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & *Call For Papers*. Universitas Stikubank Semarang: 90-95.
- Robot, I. J., Tulenan, V., & Paturusi. S. D. E. 2020. Pengembangan Game 3D First Person Shooter Peristiwa Kemerdekaan 14 Februari 1946 Di Sulawesi Utara. 15(2): 109 – 118.
- Rohmah, B. N. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz* Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran *Spreadsheet* Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rulyansah, Afib. 2018. Pengembangan Modul Berbasis Kecakapan Hidup pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Must: Journal of Mathematic Education, Scinece, and Technology* Vol 3 No 2.
- Rusmawan. 2019. Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemograman. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Safaat, Nazruddin H. 2012. Pemrograman Aplikasi *Smartphone* dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika: Bandung.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. 2019. *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book.
- Santika, R. R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. 2019. Implementasi *Game* Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode *Game Development Life Cycle* Dan Pendekatan Taksonomi *Bloom*. *SEBATIK* 23(2): 392-402.
- Schweizer, Steven L. 2010. *Timpani Tone and the Interpretation of Baroque and Classical Music*. Oxford University Press. Inggris.
- Setyawan, Agus, & Ervin, Y. P. 2021. Mengenal Konsep Dasar *Modelling* 3D. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shalahudin, M., & Sukanto, R. A. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika. Bandung.
- Sintoro, S., 2020. Rancang Bangun *Game* Edukasi Tempat Bersejarah di Indonesia. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 51-57.
- Sjamsuddin, Helius & Hidayat, Winitasmita. 1986. Daeng Soetigna: Bapak Angklung Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional : 34-35. Jakarta.
- Sugiarto, R. Toto. 2021. Ensiklopedi Alat Musik Tradisional: D.K.I Jakarta hingga Kalimantan Selatan. Hikam Pustaka. Jakarta.
- Sugiyanto, et all. 2004. Kerajinan Tangan dan Kesenian. Erlangga. Jakarta.
- Sumanti, Beiby. 2013. Instrumen Ansambel Kolintang Insiprasi Indonesia. Bapontar. Jakarta.
- Tumbijo, H.B.Dt., et all. 2017. Jendela Pendidikan dan Kebudayaan. Kemendikbud. Jakarta.
- Uyanto, Stanislaus S., 2006. Pedoman Analisis Data Dengan SPSS. Cetakan Pertama. Graha Ilmu. Yogyakarta.

- Wicaksono, T., Pragantha, J., & Haris, D. A., 2020. Pembuatan *Game* 3D FPS *Platformer* “Warmind”. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi* : 170-176.
- Widyanto, Agus Mika. 2013. *Statistika Terapan Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi, dan Ilmu Sosial lainnya*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.