

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali. M. 2010 *Kelong Dalam Perspektif Hermeneutika. Bahasa Dan Seni*, Tahun 38, Nomor 1, Februari
- Ardiningsih, D. (2014). *Rancang Bangun E-Learning Teori Dasar Musik Bagi Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Musik* (Bachelor's Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia).
- Arief A. (1995). Kamus Makassar – Indonesia. Ujung Pandang; Yayasan Yapik DDI
- Arief S. Sadiman. dkk. (2009). *Media Pendidikan: Penegertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada
- Arifudin, H. R. dan Budi Yanto, B. (2017). Perancangan aplikasi pembelajaran seni budaya tembang macapat berbasis android doubleclick. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 41. ISSN: 2579-5317
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rieka Cipta. Handoko
- Arsyad A. (2013) *Media Pembelajaran*. Edisi resvisi. Jakarta: PT Rajagrafindio
- \_\_\_\_\_ (2010) *Bahasa Arab dalam Metode Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada
- As 'Ad. M (2012) *Petuah Bijak Orang Makassar: Nilai-Nilai Keagamaan Pada Kelong Makassar The Sage Advice Of Makassar: Religious Values At Makassar Kelong*. Jurnal "Ai-Qalam" Volume 18 Nomor 2 Juli - Desember
- Asmara, A.P. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 163. Diambil dari:
- Azhari. (2015). *Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, No 1, Vol 16. Agustus, Hlm 43-60
- Bahrum S. (2006). *Bunga Sibollo*. Makassar: Yayasan Baruga Nusantara. Buku statistika dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offest.
- Darmawan D. (2012). *Inovasi Pendidikan : Pendekatan Praktek Teknologi Multimedia*
- Destiana E. (2012) *Keroncong Stamboel Sebagai Bentuk Akulturasi Budaya Urban* Jurnal Pedagogia Vol. 1, No. 2,: 153-159. Juni.
- Fatimah, S. dan Mufti, Y. (2014). Pengembangan media pembelajaran ipa-fisika smartphone berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa j. Kaunia , 10(1), 61.
- Haeruddin (2012) *Langgam Samboritta Sebagai Salah Satu Media Apresiasi Musik Akademik Di Program Studi Pendidik Seni Drama, Tari Dan Musik Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar Publikasi*, Volume Ii No. 1 Februari-Mei 2012

- Hakim, C. (2016). *Tafsir Kelong (Kajian Sastra Lisan Makassar)*. Makassar: De La Macca
- Ismiati. (2009). *Berbagai bentuk motivasi yang dapat dilakukan guru di sekolah*. Jurnal Guru, No. 2, Vol 6. Desember. 99-101.
- Martinis, Y. (2007). Kiat membelajarkan
- Kembong Daeng . (2015). Pengembangan materi pembelajaran makassar bagi siswa smp/mts. di Sulawesi Selatan. *Journal of Est*, 1(1), 28.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K (1985). *Planning and Producing Intructional Media*. Cambridge: Haper & Row Publishers, New York.
- Kusuma M. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu
- Latuheru, John D. (1998) *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud
- Madya, S. (2011). *Penelitian Tindakan Action Research*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 29.
- Masnaini (2010) Gandrang Bulu Sebagai Bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa.
- Mckenney, S. and Voerman, I.V. (2013). Formal education of curriculum and instructional designers. *Journal of the International Society for Design and Development in Education*, 2(6), 14.
- Muhson A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, No.2, Vol VIII. Hlm 1-10
- Munir. (2012) *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bandung, Alfabeta
- Nugraha, T.S. dan Tresnawati, D. (2015). Pengembangan aplikasi pengenalan kesenian daerah indonesia sebagai media pembelajaran berbasis android. *I2(1)*, 2. ISSN: 2302-7339
- Nurfuadi I. (2017). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android Menggunakan Phonegap* (Master's Thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Makassar, Indonesia).
- Nurseto, T. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8(1), 20. Diambil dari:
- O'Malley, C, dkk. (2013). Guidelines For Learnig /Teaching/Tutoring a Mobile Environtmen (Online)
- Permata, K.K, Dkk. (2017). Media Puzzle Berbasis Tangram Dalam Pembelajaran Ips. *I(1)*, 67. Diambil dari:
- Prawiradlaga, D. S, dan Siregar,E. (2008). *Moazaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Purbasari R.J. *Pengembangan Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran Mate-matika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa Kelas X*

- Puspitaningrum E.D (2016) *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Bumi Klas V SDN Karangmayu 01*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Puspitasari. P. (2018). *Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran Terhadap Inovasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, No.2, Vol 1, Maret
- Puswanti1, A. (2016). Permanan giting muntheperancangan aplikasi pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi menggunakan metode assisted (studi kasus: MTS Zending Islam Indonesia). *Jurnal Riset Komputer (Jurikom)*, 3(6).
- Rachman. A. (2013) *Harmonia Bentuk Dan Analisis Musik Keroncong Tanah Airku Karya Kelly Puspito*, Volume 13, No. 1 / Juni
- Rahmadani I. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Bugis Dan Bahasa Makassar Berbasis Android* (Master's Thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Makassar, Indonesia
- Rindawan M. (2013). *Explorasi nilai pendidikan dan kelong Makassar*. 19, 423.
- Rizema, P. S. (2013). *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*. Jogjakarta. Diva Press.
- Roehindi, T.R. (2011). *Metodologi Penerapan Penelitian*. Semarang: Cv Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. Dkk (2013) *Pembelajaran Berbaisi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Saefuddin, H.A. (2015). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sanjaya , W (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran cet.1* Jakarta : Paramedia Grup
- \_\_\_\_\_ (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri
- Sanjaya, D. P. A. (2016). *Pengenalan tradisi budaya bali melalui aplikasi game explore Bali berbasis android*. 7(3), 166.
- Sarttini, N. (2009). *Menggali nilai kearifan lokal budaya jawa lewat ungkapan (bebasan, saloka, dan paribasa*. (Jurnal). Surabaya. Airlangga.
- Schunk, D.H (2012) *Learning Theories: An Edication perspective*. Edisi Keenam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Smaldino, S.E. dkk. (2011) *Intruksional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cv. Albeta
- Supriyono, H, Saputra, A.N., Sudarmilah, E. (2014). *Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis android*. *Jurnal Informatika*, 8(2), 911.
- Syahril. N. (2014). *Pakarena Sekre Jaga Nigadang*. Yokyakarta: Bagaskara
- Syarif, E. Dkk. (2016). *Integrasi nilai budaya etnis bugis makassar dalam proses pembelahaajaran sebagai salah satu strategi mengahapadi era Masyarakat Ekonomi (Mea)*, 13. Diambil dari:
- Wardough (1986) *An Intruccion To Sociolinguistic*. New York: Basil Blckwell

Wirawan, P.W. Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke Dalam M-Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2(4), 22. ISSN 2086 – 4930. Diambil dari:

### Sumber Internet

<http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/20358/RALAT%20MAKALAH%20IKADBUDI%20LAMPUNG.pdf;sequence=1>

<Http://Repository.Unpas.Ac.Id/12823/5/Bab%20ii.Pdf>

<Http://Yuliaeryu.Blogspot.Co.Id/2016/01/Artikel-Metode-Pembelajaran-Seni-Musik.Html>

<Https://Pemudaukss.Wordpress.Com/Blog-2/>

Repository UNHAS. (n.d). Nilai-Nilai Budaya Dalam Kelong Makassar Sebagai Suatu Kearifan Lokal Dalam Membangun Karakter Bangsa. Diambil dari:

### Pustaka Pengembangan

Kakas

1. Android Studio Dengan Menggunakan Bahasa Java (<https://developer.android.com/studio/>)
2. Youtube Player Api (*Application Programming Interface*) (<https://developers.google.com/youtube/android/player/>)

### Pustaka Pengerjaan

1. Overview On Android Media Player (<https://developer.android.com/guide/topics/media/mediaplayer>)
2. Create A Music Player On Android (<https://code.tutsplus.com/tutorials/create-a-music-player-on-android-user-controls--mobile-22787>)