

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi,Y., Muhammad.W., dan Prasetyo.H.0N. (2016). Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar untuk Pemula Berbasis Multimedia. *e-Proceeding of Applied Science*. Vol 2 (3).
- Basatha,R., Setyoadi, E.T., & Dermawan.A.H. (2021). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Gitar Berbasis Android Menggunakan Metoda Fast Fourier Transform. *Jurnal TEKNIKA*. Vol 10 (3).
- Bahri, M. R., Zakiyah, H., Nurfarida, E. (2015) Pembelajaran *Chord* Gitar Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Multimedia*. Vol. 07.
- Bagou,D.Y, Sucking,A. (2020). Analisis Kompetensi Profesional Guru. *Jambura Journal of Education Management*. Vol 1 (2).
- Derry, Fikri, K., Samino, S. R. I. (2019). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar Di Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. Vol.6 (2).
- Dasopang, D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol 3, (2).
- Dimiyati, D. (2015). Model permainan aktivitas luar kelas untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa SMA. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2),
- Ekawati.D, Arifin.A. (2022). Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Teori, Konsep dan Implementasi. *Journal Metro Univ*. Vol 24 (2).
- Fatmawati.E. (2015). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Iqra*. Vol 9 (1).
- Fikri,K., Samino.S.R.I. (2019). Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Gitar di Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. Vol 6 (2).
- Wahab. G & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: ADAB
- Handeli. (2006) . *Metode Penelitian Kependidikan*. Ciputat: Quantum Teaching
- Idrus. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 9 (2).

- Kerdvibulvech & Saito. (2007). Vision-Based Detection of Guitar Players' Fingertips Without Markers. *Computer Graphics, Imaging and Visualisation Journal*. Vol 3 (7).
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar*. Yudha English Gallery.
- Mustapha.S.R. (2023). Metode Ceramah san Demonstrasi dalam Ekstrakurikuler (Band) pada Masa Pandemi di SMPN 50 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*. Vol 12 (2).
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. GP Press Group.
- Puspitarini.Y.D, Hanif.M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*. Vol.4 (2)
- Rizal.S. (2021). Proses pembelajaran gitar klasik sebagai nilai-nilai pendidikan di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Untirta. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. Vol 22 (2).
- Sasmita, P. D. D. (2021). Proses Kreatif Siswa Homeschooling Dalam Penciptaan Musik Melalui Pembelajaran Gitar (Studi Kasus: Kelas Gitar Sanggar Regenerasi). *Jurnal Pengkajian Dan Peciptaan Musik*. Vol 14.Hal (1)
- Setiawan , M. A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Universitas muhamadiyah Palangkaraya.
- Sembiring.A, & Widiastuti.U. (2018). Analisis Bahan Ajar Instrumen Gitar Persiapan Program Studi Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Medan. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*. Vol 2 (1).
- Suroso., et al. (2018). Performance Model of Kulcapi (Karo Musical Instrument) as a Teaching Material in Guitar Learning. *Budapest International Research and Critics Institute Journal (BIRCI Journal)*. Vol 1 (4).
- Sudjana, N. (2014). Penilaian hasil proses belajar mengajar.. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1),
- Sulastri.E. (2019). *Aplikasi Metode Pembelajaran*. Majalengka: GUEPEDIA
- Shilviana,K.F, Hamami,T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokukurikuler dan Ekstrakurikuler. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Vol 8 (1).
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploiratif, Enterpretif Dan Konstruktif*. Bandung: ALFABETA

- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Penerbit Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta
- Suryosubroto, (2011). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyadi, (2016). Community Of Practitioners : Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan. *Lentera Pustaka* 2 (2).
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2
- Uno, Hamzah B, (2010). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Yudisman, N. S. (2021). Analisis Perbandingan Tokoh Perpustakaan Paul Otlet Dan Sulisty-Basuki Tentang Dokumentasi. *Libria*. Vol. 13, No.2,
- Yuthsi, A., Fenty, A. (2016). Aplikasi Tuner Gitar Berbasis Android Untuk Membantu Dalam Bermain Dan Menyetel Gitar. *EXPLORE : Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia, Dan Informasi)*. Vol 6