

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, (2021). *Mewujudkan Masyarakat Inklusi Indonesia Dengan Sinergi Seluruh Komponen Bangsa*. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi.
- Arief Sardiman, (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariffin, (2017). *Effects of Using Graphics and Animation Online Problem-Based Learning on Visualization Skills among Students*. *Mechanical Engineering, Science and Technology International Conference*.
- Azhar Arsyad, (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bambang Warsita, (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dewi Nuningsih, (2017). *Media Interaktif Bahasa Isyarat Untuk Penyandang Disabilitas Berbasis Multimedia Studi Kasus: Balai Rehabilitas Terpadu Penyandang Disabilitas Daerah Istimewa Yogyakarta*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Djalle, (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Gramedia.
- Ginadhia Aliya, (2019). *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Tunarungu Dengan Metode Pembelajaran Speechreading Di Tk1b B Yakut Purwokerto*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Hamzah, (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Igak Wardani, (2008). *Pengantar pendidikan luar biasa*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Irva Sectio, (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Animasi Bahasa Isyarat untuk Anak Disabilitas Tuna Rungu Usia 5-8 Tahun*. Universitas Kristen Petra.
- Margaretha Langen, (2017). *Interaksi Sosial Antar-Anak Tunarungu dan Anak Tunarungu dengan Anak Dengar*. Universitas Sanata Dharma.

- Mohammad Efendi, (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Murni Winarsih, (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu dalam Pemerolehan Bahasa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Ketenagaan.
- Prasetyo, (2015). *Pengembangan Game Edukasi “Merakit Komputer Yuk” Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Dan Perakitan Komputer Untuk Peserta Didik SMK Kelas X Di SMK Batik Perbaik Purworejo*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan.
- Riani Rachmawati, (2016). *Efektifitas Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Siswa Tunarungu Kelas Tk-A2 SLB Negeri Cicendo Kota Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rubhan Masykur, (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika.
- Somantri, (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & RND)*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yudhi Munadi, (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: REFERENSI.

LAMPIRAN

Lampiran. Dokumentasi Penelitian



