

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azwandi, Y. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Andriani, V. (2016). *Strategi Pembinaan Anak Autis Tuna Rungu dalam Pengembangan Interaksi Sosial (Studi Kasus di SLB Negeri Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai)*.
- Candiasa, I. M. (2015). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sdlb B (Tuna Rungu) Pada Slb B Negeri Ptn Jimbaran. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v5i1.1541>
- Darnanta, I. W. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Penyandang Tunagrahita (Studi Kasus : Siswa Kelas D2 / Semester 2 SLB Negeri 2 Buleleng)*.
- Effendi, D., Hardiyana, B., & Gustiana, I. (2016). Perancangan Program Aplikasi Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Berbasis Multimedia Untuk Siswa Sdlb Bagian B Tuna Rungu Menggunakan Object Oriented Approach. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 605. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.773>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jalmur, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Khalilurrahman, & Afdhal, M. (2011). Penerapan Metode Pembelajaran BKPBI (Bina Komunikasi Persepsi Bunyi Dan Irama) Untuk Anak Yang Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SLB Bina Siwi Banjul Yogyakarta. *Khazanah*, 4(1), 89–100. (<https://doi.org/10.20885/khazanah.vol4.iss1.art8>)
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII, 97–111.
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Nurkancana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pariatn, Y., & Ashari, Y. Z. (2014). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pkn Untuk Penyandang Tunarungu Berbasis Multimedia (Studi Kasus Di Kelas VII SMPLB Negeri Garut Kota). *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia Email : Jurnal@sttgarut.Ac.Id.*
- Rahmat, P. S. (2019). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Siswati, & Salim, M. A. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sitorus, L. (2015). *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Somantri, H. T. S. (2006). Psikologi anak luar biasa. *Psikologi Anak Luar Biasa / Hj. T. Sutjihati Somantri*. <https://doi.org/2007>
- Sumarjaya, I. W. (2014). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Media Visual Tuna Rungu Pokok Bahasan*. (20), 165–170.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pusaka Abadi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tarwoto, & Sudaryanto, E. (2018). Perancangan Animasi Media Bantu Belajar Pkn Memahami Mental Kepribadian Warga Negara Menggunakan Motion Graphic (Studi Kasus: SLB Abc Putra Manunggal Gombong Kelas 10 Tunarungu). *Teodolita*, 19(2), 32–49.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.