

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, “Disabilitas Rungu,” Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Jakarta, 2019.
- [2] D. Amin, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna Dengan Metode Menggambar,” *Jurnal Ilmiah Umum*, vol. 1, pp. 1 -21, 2017.
- [3] Siswati dan E. Damayanti, *Animasi 2D & 3D*, Malang: PT Kuantum Buku Sejahtera, 2020.
- [4] Y. Aprilinda, R. Y. Endra, F. N. Afandi, F. Ariani, A. Cucus dan D. S. Lusi, “Implementasi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama,” *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, vol. 11, pp. 124 - 133, Desember 2020.
- [5] R. T. Ramadhani, “Efektifitas Media Pembelajaran Sentence Scramble Game Terhadap Pemahaman Sintaksis Siswa Tunarungu Kelas,” *Jurnal Widia Ortodidaktika*, vol. 7, pp. 354 - 364, 2018.
- [6] A. Zaini, “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, vol. 3, pp. 118 - 134, Januari - Juni 2015.
- [7] A. Ardiyanto, “Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Journal Universitas PGRI Semarang*, vol. 2, pp. 35 - 39, Juli 2017.
- [8] R. I. Primadini Maryanti dan I. A. Wulanata Chrismastianto, “Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 16, pp. 305 - 313, 2018.

- [9] M. Eka Apriyani, M. Huda dan S. Prasetyaningsih, “Analisis Penggunaan Marker tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah,” *Journal Informatics, Tele*, vol. 8, pp. 71 - 77, May 2016.
- [10] H. Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran,” *Journal Technology of Information and Communication*, vol. 5, pp. 1 - 6, September 2016.
- [11] A. B. Prasetijo, M. Y. Dias dan D. Eridani, “Rancang Bangun Alat Penerjemah American Sign language (ASL) Dengan Sensor Flex dan MPU-6050 Berbasis Mikrokontroler ATmega2560,” *Jurnal Rekayasa Elektrika*, vol. 14, pp. 75 - 82, April 2018.
- [12] Y.-F. Wang, Y.-F. Hsu dan K. Fang, “The Key Elements of Gamification in Corporate Training,” *Computing*, vol. 40, pp. 1 - 9, October 2021.
- [13] A. Budiman, D. F. M. dan H. Ajie, “Analisis Quality of Service (QoS) Pada Jaringan Internet SMK Negeri 7 Jakarta,” *PINTER*, vol. 4, no. Jaringan, pp. 1 - 5, 2 Desember 2020.
- [14] G. Pratama dan D. Pamungkas, “Kajian Visual Penggunaan Media Gambar Yang Digunakan Untuk Pembelajaran Sekolah Luar Biasa Tunarungu,” *Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra*, vol. 5, no. Tunarungu, pp. 6 - 15, 2019.
- [15] J. Ardhiyani, A. M. Bachtiar dan M. K. Sabariah, “Analisis *User Interface* Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Untuk Anak Tunarungu,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 56, pp. 287 - 292, 2014.
- [16] N. L. P. Y. Suntari, I. K. Labir, N. M. Tariani, N. P. D. P. Sari dan D. G. N. Raditya, “Media Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Tunarungu Tentang Perlindungan Keselamatan dan Keamanan Seksual,” *Journal of Education Action Research*, vol. 6, pp. 277 - 285, 2022.

- [17] S. Panjirai dan B. Robiin, “Augemented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Ekosistem Hewan Darat Untuk Anak Tunarungu,” *Jurnal Sarjana Informatika*, vol. 9, pp. 1 - 11, Juni 2021.
- [18] T. Sugiharto, G. P. S dan A. , “Pelatihan Penerapan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bahasa Isyarat Di SLB Negeri Luragung Kabupaten Kunigan Provinsi Jawa Barat,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, pp. 38 - 47, 2019.
- [19] E. Sudarmilah, “Edugame Application as Vocabulary Learning Media for Deaf Children,” *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, vol. 9, pp. 1543-1550, Maret-April 2020.
- [20] M. E. Anggraeni, W. Sarinastiti dan S. Wati, “Indonesian Sign Language (SIBI) Vocabulary Learning Media Design Based on Augmented Reality for Hearing-Impared Children,” *Journal EFCCIS*, vol. 13, pp. 139-144, December 2019.
- [21] A. A. K. OKa Sudana, I. G. A. A. Mas Aristamy dan A. W. Ni Kadek, “Augmented Reality Application of Sign Language for Deaf People in Android Based on Smartphone,” *International Journal of Software Engineering and Its Applications*, vol. 10, no. Science and Engineering, pp. 139-150, 2016.