

DAFTAR PUSTAKA

- Utami, E.; Istiyanto, J.E.; Hartati, S.; Marsono; Ashari, A., 25 November 2009, Developing Transliteration Pattern of Latin Character Text Document Algorithm Based on Linguistics Knowledge of Writing Javanese Script, http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs_all.jsp?arnumber=5417267
- A'yuni, N. Q., & Sukarmin. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema Makanan Dan Minuman Bergizi Untuk Siswa SMPLB Tunarungu. *Journal of Chemical Education*, 9(1), 94–100.
- Aditia, S., Miharja, M. N. D., & Aguswin, A. (2023). Implementasi Sistem Kehadiran Praktikum Berbasis Qr_Code Dengan Whatsapp Gateway Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad). *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, Vol,9, No(e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181), 82–88.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN. 1, 33–42.
- Alfatteh, Y. P., Studi, P., Matematika, T., & Tarbiyah, F. (2023). *Diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Srata Satu (S.1) dalam Program Studi Tadris Matematika*.
- Andrian Doni Saputra, Bayu Prasetyo, Octa Selsa Is Anggraini, Nadia Putri, & Ina Sholihah Widiati. (2023). Perancangan UI/UX Di Dalam Aplikasi Open Sport Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(3), 283–294. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.801>
- Guinet, A. M., Usdawati, A. C., Zahradia, R. E., Mumtaza, M., Pebrianti, M., Ramadani, M., & Kurniawan. (2023). Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Tunarungu Materi Kubus Dan Balok di SLB Negeri Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, 3, 10–23. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). *Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul*. 3, 227–239.
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Mamase, R. (2019). Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.30869/jag.v2i2.370>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>

Pradnyani, I. A. A. Y., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Guru Pengajar Siswa Penyandang Tunarungu Di Slb Negeri 1 Buleleng. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 55. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25479>

Setiawan et al. (2022). Strategi Pengembangan Usaha Angkringan Herbal Dewuyung dengan Menggunakan Analisis SWOT. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 1(1), 11–22. <http://www.tjyybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987>

Suarjana, I. M., Setemen, K., & Diputra, K. S. (2024). *Virtual Manipulatives Berbasis Bahasa Isyarat : Teknologi Asistif Untuk Mendukung Siswa Kolok (Penyandang Disabilitas dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. 8(4), 422–429.

Sugiyono. (2022). Metode Penulisan Kualitatif. *Metode Penelitian Kualitatif*, 1–274.