

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Baturaja, U., Selatan, S., & Artikel, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi Siti Muyaeroah \* & Mega Fajartia. In *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* (Vol. 6, Issue 2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Breva Yunanda, A., Mandita, F., & Primasetya Armin, A. (2018). Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Untuk Karakter Huruf Dengan Menggunakan Microsoft Kinect. *Fountain of Informatics Journal*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.21111/fij.v3i2.2469>
- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika*. 10(2). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Jannati, M. S. (2020). DUKUNGAN SOSIAL GERAKAN UNTUK KESEJAHTERAAN TUNARUNGU INDONESIA (GERKATIN) TERHADAP PENYANDANG TUNARUNGU. *EMPATI: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 8(1). <https://doi.org/10.15408/empati.v8i1.14688>
- Juherna, E., Sugihartini, E., Farwati Putri, A., Valentina, F. V., Halimatul Mutmainah, L., & Ramadhaniati, V. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Anak Tunarungu Lewat Media Gambar. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 256–261. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1219>
- Novalia, E., & Voutama, A. (2022). Black Box Testing dengan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi Android M-Magazine Mading Sekolah. In *Syntax: Jurnal Informatika* (Vol. 11, Issue 11).
- Novita LA, I. P. (2022). *S T M I K D i a n C i p t a C e n d i k i a K o t a b u m i . Kotabumi*.
- Nur Cholifah, S., & Rahayu, D. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5.

- Oktavia, P., & Khotimah, K. (2023). *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah>
- Pelajaran, M., Dan, K., Dasar, J., & Yulianti, A. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA*.
- Putri, M. E. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Optimasi Literasi Akademis Mata Kuliah Critical Reading: Kearifan Lokal, Audio Visual, American Sign Language (ASL). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5872>
- Rangkuti, F. (2006). Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis - Reorientasi Konsep Perencanaan Strategis untuk Menghadapi Abad 21. In *PT Gramedia Pustaka Utama*.
- Safaat, N. (n.d.). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Retrieved May 27, 2024, from [http://slims.umh.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=13220](http://slims.umh.ac.id/index.php?p=show_detail&id=13220)
- Saputro, N. (2020). Apa itu Adobe Illustrator? *Nesabamedia*.
- Shalahuddin, M., & Rosa A.S. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D, 2015*.