

DAFTAR PUSTAKA

- Aabidah, G. C. M. (2017). *LKP: Perancangan Buku Katalog PT. Sidomoro Makmur Sentosa untuk Produk Stroller Bayi Chrisbell Sebagai Penunjang Promosi* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Aries, A., Vional, V., Saraswati, L., Wijaya, L., & Ikhsan, R. (2020). Gamification in learning process and its impact on entrepreneurial intention. *Management Science Letters*, 10(4), 763-768.
- Atmaja, J. R. (2018). Pendidikan dan bimbingan anak berkebutuhan khusus. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Cahyaningrum, R. K. (2012). Tinjauan psikologis kesiapan guru dalam menangani peserta didik berkebutuhan khusus pada program inklusi (studi deskriptif di SD dan SMP Sekolah Alam Ar-Ridho). *Educational Psychology Journal*, 1(1).
- Gurning, L. R. (2021). Penerapan Visual pada Instagram sebagai Media Daya Tarik Kaum Milenial terhadap Puisi. *Magenta/ Official Journal STMK Trisakti*, 5(1), 748-767.
- Han, H. C. (2015). Gamified pedagogy: From gaming theory to creating a self-motivated learning environment in studio art. *Studies in Art Education*, 56(3), 257-267.
- Khotimah, H. (2018). Metode Pembelajaran PAI bagi Anak Tunarungu di SDN Inklusi. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(2), 179-195.
- Kurniasari, A. F. (2019). *Pengembangan Front-end Sistem Informasi UIITagihan Berbasis Web Menggunakan Pendekatan User Experience (UX)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Kurniasari, A. F. (2019). *Pengembangan Front-end Sistem Informasi UIITagihan Berbasis Web Menggunakan Pendekatan User Experience (UX)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Muhammad, J. K. (2008). Special education for special children. *Jakarta: PT Mizan Publika*.
- Nathania, S. M., Waluyanto, H. D., & Wahyudi, A. T. (2019). PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI ANAK TENTANG BAHAYA SEDOTAN PLASTIK TERHADAP LINGKUNGAN. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(15), 9.

- Prajarini, D. (2018). Perancangan Prototype Web Profile Desa Wisata Dan Kerajinan Gamplong Sleman Dengan Metode Desain User Experience. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 249-259.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya. *QUALITY*, 6(1), 1.
- Rahmawati, F. (2020). *Proses Komunikasi Interpersonal terhadap pembelajaran siswa tunarungu wicara di SDN Inklusi Keraton 4 Martapura* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- Saparuddin, S., Muhiddin, P., Ismail, I., & Sahribulan, S. (2022). OPTIMALISASI QUIZZ SEBAGAI GAMIFIKASI PEMBELAJARAN UNTUK Mendukung Adaptasi Teknologi Bagi Guru Di SMP Negeri 21 Bulukumba. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 223-236.
- Septiawati, D., Suryani, N., & Widyastono, H. (2021, March). Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu. In *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 246-257).
- Smith, J. D. (2012). Sekolah Inklusif: Konsep dan penerapan pembelajaran. *Bandung: Nuansa*.
- Streit, A. K., & Stefanie, C. (2017). PERANCANGAN BUKU NOVEL FANTASI DENGAN ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA VISUALISASI 'THE GODDESS TEARS'. *Rupa Rupa*, 5(1).
- SUDIONO, D. W. (2022). *PERANCANGAN INTERFACE WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI AKUMURALIN* (Doctoral dissertation, UPN VETERAN JATIM).
- Sugiarto, N. B. (2020). *LKP: Perancangan Infografis Melalui Media Informasi Instagram Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Suhartini, B. (2011). Merangsang motorik kasar anak tuna rungu kelas dasar sekolah luar biasa melalui permainan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2).
- Tat, B. A., Hudin, R., & Nardi, M. (2021). METODE PEMBELAJARAN DALAM Mengembangkan Interaksi Sosial Anak Tunarungu. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar (JLPD)*, 2(1), 21-32.

- Thompson, J. (2010). Memahami anak berkebutuhan khusus. *Jakarta: Penerbit Erlangga*.
- Tinarbuko, I. T. S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.
- Utama, B. S. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Wiryanan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), 1158-1166.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Yesika, E. (2013). Gambaran Status Periodontal dan Kebutuhan Perawatan Anak Tunarungu Usia Sekolah di Sekolah Luar Biasa GMIM Damai Tomohon. *e-GiGi*, 1(2).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner di SLB-N Sukapura tingkat dasar

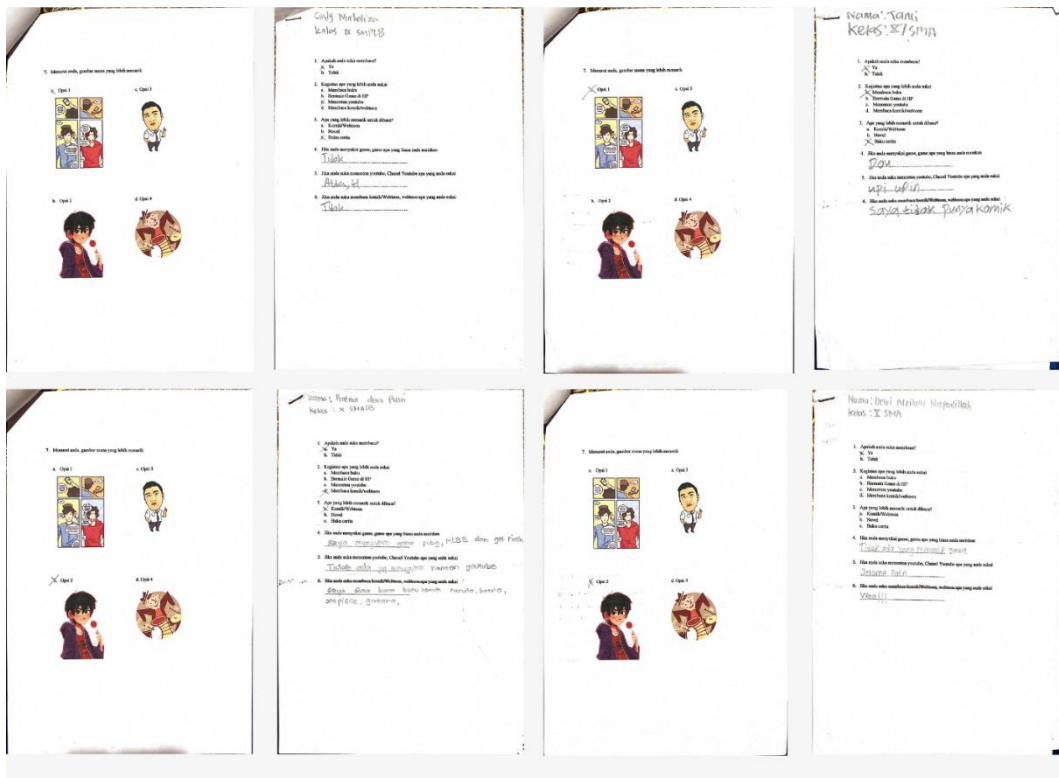




Lampiran 2. Observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner di SLB-N Sukapura tingkat atas



Lampiran 4. Kuesioner siswa tunarungu di SLB-N Sukapura tingkat dasar



Lampiran 5. Observasi dan wawancara di yayasan Biruku Indonesia

