

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2015). *Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah*. *Latnida Journal*, 3(2), 171-172. [dx.doi.org/10.22373/lj.v3i2.1657](https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1657)
- Adisasongko, N. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Menggambar Konstruksi Geometris Bentuk Segi Banyak Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif. (Tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang). lib.unnes.ac.id/view/creators/Nur_Adisasongko=3A0501519001=3A.html
- Afiyanti, Y. (2008). *Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) Sebagai Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(1), 58-62. media.neliti.com/media/publications/110859-ID-focus-group-discussion-diskusi-kelompok.pdf
- Agusti, S. S. (2021). *Aksi Sosial Gerakan Untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia Jakarta (GERKATIN Jakarta) Terhadap Penyandang Disabilitas Rungu*. *Jurnal Kommunity Online*, 2(2), 57-70. doi.org/10.15408/jko.v2i2.28280
- Al-Irsyadi, F. Y., et al. (2019). *ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara*. *Jurnal Manajemen Informatika*, 9(1), 17-28. ojs.unikom.ac.id/index.php/jamika
- Amalia, E. R., et al. (2019). *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dengan Metode Bercerita*. *Jurnal Institut Pesantren KH. Abdul Chalim (IKHAC) Mojokerto*, 3-5. doi.org/10.31219/osf.io/kr5fw
- Ambrose, G., et al. (2019). *The Fundamentals of Graphic Design*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Anita, E. (2004). *Mendidik Anak-anak Bermasalah*. Depok: Inisiasi Press.
- Arifi, F. N., et al. (2019). *Tinjauan Desain Grafis Kaos Sablon Graffiti di Gardu House Jakarta*. *Jurnal Seni Rupa*, 2(2), 19-27. ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9862/9659
- Aulya, R., et al. (2021). *Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421-428. doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743
- Bakiyah, H. (2020). *Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk dalam Customer Relations*. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 101-110. doi.org/10.31294/jkom.v11i2.8205

- Badan Pemeriksa Keuangan. (2024). Undang-undang (UU) Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat. Bpk.go.id. Diakses pada: (24 November 2024). bpk.go.id/Details/37269
- Beaird, J. (2010). *The Principles of Beautiful Web Design*. Victoria: SitePoint.
- Charlesworth, R. (2009). *Understanding Child Development 5th Edition*. Delmar: Thomson Learning Gardner.
- Darmo, B., et al. (2022). *Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Untuk Anak*. Jurnal Seni Rupa dan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, 18(1), 16-27. doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endo, D. (2020). Daisuke Endo Design: Integrated Viscom Cross Platform Design. Daisukeendo.com. Diakses pada: (24 November 2024). daisukeendo.com/ivc-fall18
- Fatimah & Sari, R. D. K. (2018). *Strategi Belajar dan Pembelajaran dalam Peningkatan Keterampilan Berbahasa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(2), 108-113. jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi
- Faranttaqi, F. (2020). Proses Interaksi Sosial Masyarakat Penyandang Tuna Rungu. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56161
- Fastwork. (2019). Perhatikan 11 Hal Ini saat Membuat Desain Kartu Nama. Fastwork.id. Diakses pada: (10 Desember 2024). fastwork.id/blog/membuat-desain-kartu-nama/
- Fauzy, I. & Gazali, G. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Bahasa Isyarat Tentang Pengelolaan Sampah Berbasis Android*. Digital Zone Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 12(2), 160-171. doi.org/10.31849/digitalzone.v12i2.7942
- Fontesk. (2024). Fancake Font. Fontesk.com. Diakses pada: (10 Desember 2024). fontesk.com/fancake-font/
- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (Third ed.)*. Florida: CRC Press.
- Garrett, J. J. (2002). *The Elements of User Experience*. Berkeley: New Riders.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Goodstats. (2024). Jawa Barat: Provinsi dengan Jumlah Siswa SLB Terbanyak di Pulau Jawa. Goodstats.id. Diakses pada: (24 November 2024).

data.goodstats.id/statistic/jawa-barat-jadi-provinsi-dengan-jumlah-siswa-slb-terbanyak-di-pulau-jawa-7jmcw

- Gramedia. (2021). 11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya. Gramedia.com. Diakses pada: (10 Desember 2024). gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- H afiar, H. (2012). *Problematika Atlet Penyandang Cacat*. Bandung: Unpad Press.
- Hikmawati, E., & Rusmiyati, C. (2011). *Kebutuhan Pelayanan Sosial Penyandang Cacat*. *Jurnal Informasi*, 16(1), 17–32. neliti.com/publications/52813/kebutuhan-pelayanan-sosial-penyandang-cacat
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Istianto, T., et al. (2013). *Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam di Rumah*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 121-131. publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/572
- Istiqomah, N. & Maemonah. (2021). *Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 151-158.
- Kail, R. W., & Reese, H. W. R. (2002). *Advances Child Development and Behavior*. USA: Elsevier Science.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2024). Pengertian Aset Visual. kbbi.kemdikbud.go.id. Diakses pada: (10 Desember 2024). kbbi.kemdikbud.go.id/
- Kartika, J. D. & Rudyant. (2015). *Logo Visual Asset Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Karunia, K. R. (2017). *Desain Board Game Untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun Keatas Tentang Investasi Sejak Dini*. (Skripsi Sarjana, Institut Teknologi Sepuluh Nopember). repository.its.ac.id/48443/
- Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia & Kebudayaan. (2023). *Pemerintah Penuhi Hak Penyandang Disabilitas di Indonesia*. [Kemenkopmk.go.id](https://kemenkopmk.go.id). Diakses pada: (24 November 2024). kemenkopmk.go.id/pemerintah-penuhi-hak-penyandang-disabilitas-di-indonesia
- Khomsiatun, S., et al. (2021). *Hubungan Antara Dukungan Sosial dengan Psychological Well Being pada Remaja Tunarungu di Jakarta*. *JCA Psikologi*, 2(1), 28-35. digilib.esaunggul.ac.id/hubungan-antara-dukungan-

sosialdengan-psychological-well-beingpada-remaja-tunarungu-di-jakarta-20616.html

- Krug, S. (2000). *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. USA: Wadsworth.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). *Effects Of Text Illustrations: A Review Of Research*. Educational Communication and Technology Journal, 30(4), 195-232. doi.org/10.1007/BF02767163
- Lusiana, L. (2021). Kemandirian Siswa Tunagrahita Melalui Pembelajaran PAI di SLB Negeri 1 Jakarta. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). opac.fitk.uinjkt.ac.id/index.php?p=show_detail&id=25414
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. UIN Suska Riau: Jurnal Pemikiran Islam, 37, 27-33. dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310
- Mahrta, A., et al. (2021). *Efektivitas Hybrid Method (Metode TMA dan IK) pada Pembelajaran Daring untuk Mata Kuliah Statistik*. Edunomics Journal, 2(2), 56-63. doi.org/10.37304/ej.v2i2.4128
- Mandasri, R. & Winduwati, S. (2022). *Upaya Public Relations Pusbisindo dalam Mengampanyekan Penggunaan Bahasa Isyarat Indonesia di Kalangan Masyarakat*. Prologia, 6(2), 355-361. lantar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian_10915002_4A220223105633
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Murni. (2017). *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*. Jurnal Ar-Raniry, 3(1), 19-33. jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php
- Mursita, R. A. (2015). *Respon Tunarungu Terhadap Penggunaan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) dalam Komunikasi*. Inklusi: Journal of Disability Studies, 2(2), 221-232. doi.org/10.14421/ijds.2202
- Nacke, L. (2014). *The Role Of Games In Learning And Education*. Proceedings of the 2014 Conference on Games and Learning. doi.org/10.1145/2557427.2557429

- Nofiaturrahmah, F. (2018). *Problematika Anak Tunarungu dan Cara Mengatasinya*. Journal Of Empirical Research in Islamic Education Quality. 6(1), 1-15. dx.doi.org/10.21043/quality.v6i1.5744
- Nurhayati, S. (2016). *Kesetaraan di Muka Hukum Bagi Penyandang Disabilitas*. Jurnal Realita, 14(1), 94–110. jurnallppm.iainkediri.ac.id/index.php/realita/article/view/31
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. 8(1), 19-35. doi.org/10.21831/jep.v8i1.706
- Patiung, et al. (2015). *The Study of Learning Speaking Skills Based on Communicative Approach*. Journal of Language Teaching and Research 6(5), 1093- 1098. doi.org/10.17507/jltr.0605.23
- Permatasari, N., & Novitawati. (2022). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Malang: Ahlimedia Press.
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Rockport MA: Rockport Publishers.
- Pratiwi, F., & Mukminan. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (Tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta). eprints.uny.ac.id/65648/
- Pusat Bahasa Isyarat Indonesia. (2024). Area Kelas Pusbisindo Cabang. pusbisindo.org. Diakses pada: (24 November 2024). pusbisindo.org
- Radio Republik Indonesia. (2024). Filosofi Bentuk Pada Sebuah Logo. rri.co.id. Diakses pada: (10 Desember 2024). rri.co.id/lain-lain/837085/filosofi-bentuk-pada-sebuah-logo
- Rawung, F., et al. (2021). *Analisis Penerapan Basic Shape pada Desain Karakter Animasi Inside Out*. Jurnal KOMA DKV, 187-193. ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/viewFile/4548/pdf
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rusandi & Rusli, M. (2021). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus*. Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 2(1), 48–60. doi.org/10.55623/au.v2i1.18
- Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. Massachusetts: O'Reilly Media.
- Sari, P. I., et al. (2021). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VI*

- Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1), 544-555. ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/37697
- Setvani, N. W. (2024). Perancangan Board Game Untuk Pengenalan Peta Geografi Indonesia Pada Anak Usia 8–12 Tahun. (Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara). kc.umn.ac.id/id/eprint/34206/7/
- Sevilla, Consuelo, G., *et al.* (2007). *Research Methods*. Quezon: Rex Printing Company.
- Siregar, *et al.* (2016). *Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik*. Jurnal Ilmu Sosial, 4(2), 100–110. doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86
- Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Simkin, M. G. (2013). *Playing Jeopardy in The Classroom: An Empirical Study*. Journal of Information Systems Education, 24(3), 203-210. aisel.aisnet.org/jise/vol24/iss3/5
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tai, G. X. L., & Yuen, M. C. (2007). *Authentic Assessment Strategies in Problem Based Learning*. Singapore: Journal Thornbury.
- Thahir, A. (2020). *Psikologi Perkembangan*. Lampung: Aura Publishing.
- Ulfah, S. M., & Ubaidah, S. (2023). *Penerapan Bahasa Isyarat dalam Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu*. Journal of Dissability Studies and Research (JDSR), 2(1), 29–43. doi.org/10.30631/jdsr.v2i1.1764
- Utami, S. & Wahyuni, D. (2023). *Emosional Anak Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 3(1), 229–235. doi.org/10.56799/jim.v3i1.2582
- Vicsant, B. P. (2020). Perancangan Visual *Board Game* Mengenai BISINDO untuk Usia 12 - 21 tahun. (Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara). kc.umn.ac.id/id/eprint/14226/
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*. Jurnal UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 67–72. repository.uinmalang.ac.id/1985/2/1985.pdf
- Wedayanti, N. P. L. (2019). *Teman Tuli Diantara SIBI dan BISINDO*. Seminar Riset Pengajaran Linguistik Pengajaran Bahasa SENARILIP III, 137-146. ojs.pnb.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/1513
- Wheeler, A. (2018). *Designing Brand Identity: A Comprehensive Guide to the World of Brands and Branding*. USA: Wiley.

- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). *Grafis dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(1), 1–11. publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12231
- Widyokusumo, L. (2020). *Fungsi Garis pada Desain dan Sketsa Hasil serta Pembahasan Peranan Elemen Garis dalam Desain*. Humaniora, 4(1), 339–347. journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3444/2830
- Zhou, Y. (2018). *The Role Of Board Games In Education: A Review Of The Literature*. Contemporary Engineering Sciences, 5(2), 207-213. doi.org/10.3965/j.issn.2095-3854.2018.02.207
- Zusfindhana, I. H. (2015). *Penggunaan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) oleh Siswa Tunarungu Remaja di SLB-B Kota Bandung*. (Tesis Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia). repository.upi.edu/18168/

