

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang*. 5(2), 733–742.
- Alwan, A. Z., Djuniadi, & Manikowati. (2020). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1063>
- Amanullah, J., & Santoso, L. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Isyarat. *Jurnal Ilmiah Elektronika Dan Komupter*, 15(2), 242–249. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>□page242
- Eisenman, B. (2015). *Learning react native: Building native mobile apps with JavaScript*. " O'Reilly Media, Inc."
- Gumelar, G., Hafiar, H., & Subekti, P. (2018). Konstruksi makna BISINDO sebagai budaya tuli bagi anggota GERKATIN. *Informasi*, 48(1), 65-78.
- Haryanto, T., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Mediapembelajaran Materi Pembelahan Sel dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5(2), 1–5.
- Huang, E. G., Kusumawati, Y. A., & Gunawan, E. P. (2023). Deafvoir: Recognizing sign language through game. *Procedia Computer Science*, 227, 614-622.
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(01). <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Miswari, M. K., Amrullah, Hayati, L., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi pada Materi Segi Empat Kelas VII SMPN 1 Wanasaba. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(1), 105–116. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i1.135>
- Nurpiena, S. A., Wihidayat, E. S., & Budianto, A. (2021). Developing Indonesia Sign Language (BISINDO) Application with Android Based for Learning Sign Language. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 4(1).
- Ningsih, G. W. (2020). *GAME EDUKASI SEJARAH DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID*. 2507(February), 1–9.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). *Game Edukasi: Apakah membuat*

belajar lebih menarik?. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.

- Pradnyanita, A. S. I., Pratama, I. G. Y., Lestari, N. P. E. B., & Ayu, A. P. (2024, April). PERANCANGAN KARTU PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ABJAD BISINDO BAGI ORANG DENGAR DI DENPASAR. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 7, pp. 58-68).
- Putra, R. C. A., wahyudi, Chris Dwi Yanthy, Elok Wigati, & Syarif Fahmi Mauliansyah. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informasi, Sains Dan Teknologi*, 6(1), 62–71. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v6i1.92>
- Rachmat, F. M., & Gazali. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Isyarat Tentang Pengelolaan Sampah Berbasis Android. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 12(2). <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v12i2.7942>
- Rachmat, I. F. M., & Gazali. (2021). Development of an Android-Based Sign Language Education *Game* Using a Scrum-Game Approach. *JUITA: Jurnal Informatika*, 9(1), 57.
- Rani, W. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Software Smart Apps Creator 3 (Sac) Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(2), 291–299. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss2.2022.798>
- Saputra, L. D., & Putra, R. W. (2024). Perancangan Aplikasi Permainan “Bisindoku” Sebagai Media Komunikasi Pengenalan Bahasa Isyarat. *Kartala*, 3(1), 12–26. <https://doi.org/10.36080/kvs.v3i1.127>
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madan*, 4(1), 11–19.
- Siahaan, K. F., & Hendratno, W. (2023). Penggunaan React Native dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif perakitan komputer untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JTePen: Jurnal Teknologi Dalam Pendidikan*, 1(1), 4-8.
- Thiagarajan., & S. (1974). *Instructional Develoment for Traning Teacher of Exeptional Children: A Sourcebook* (p. 194).
- Zahir, A., Nirwana, Tanriolo, J. F., & Jusrianto. (2022). *Game* Edukasi Mata Pelajaran Biologi Jenjang SMA Berbasis Android. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 765–773.