

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, D., Suliswaningsih, Dian, P., & Linda H. 2022. Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game Based Learning. *CogITo Smart Journal*, 8(2), 385–397.
- Breva Y. A., Mandita, F., & Primasetya A. A. 2018. Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Untuk Karakter Huruf Dengan Menggunakan Microsoft Kinect. *Fountain of Informatics Journal*, 3(2), 41.
- Chang, Chi-Cheng, Liang, C., Chou, Pao-Nan, & Lin, G. 2017. Is game-based learning better in flow experience and various types of cognitive load than non-game-based learning? Perspective from multimedia and media richness. *Computers in Human Behavior*, 71, 218–227.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih and Sagita, S. M. 2018. Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206–210.
- Ciotti, M. , Massimo, C., Alessandro, T., Wen-Can, J., Cheng- Bin, W., & Sergio, B. 2020. Critical Reviews in Clinical Laboratory Sciences The COVID-19 pandemic. *Critical Reviews in Clinical Laboratory Sciences*, 1–24.
- Edmund, M. P. & Dasa, P. A. 2020. Rancang Bangun Game Edukasi Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 3(01), 74-82.

- Ferreira, S. M., Gouin-Vallerand, C., & Hotte, R. 2016. Game based learning: A case study on designing an educational game for children in developing countries. in *2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications, VS-Games 2016*.
- Firdaus, M. K. 2021. Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Anak Tunarungu di YCHI. *Skripsi*. Jepara: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
- Hearme.id. 2021. Hear Me. (On-line) Available at: <https://hear.me>.
- Husniah, L., Pratama, B. F., & Wibowo, H. 2018. Gamification And GDLC (Game Development Life Cycle) Application For Designing The Sumbawa Folklore Game "The Legend Of Tanjung Menangis (Crying Cape)". *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 3(4), 351–358.
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L., Thong, M. K., & Ale Ibrahim, N. 2019. Effects of Digital Game-Based Learning on Elementary Science Learning: A Systematic Review', *IEEE Access*, 7, 62465–62478.
- Isma, S. T. 2018. Meneliti Bahasa Isyarat Dalam Perspektif Variasi Bahasa. *Kongres Bahasa Indonesia*, 1–14.
- KBBI. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima Daring*. (On-line) Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kemenkes RI. 2019. Infodatin: Disabilitas Rungu. *Pusat Data dan Informasi*

*Kementrian Kesehatan RI*, 1–10.

Khesya, N. 2021. Mengenal Flowchart dan Pseudocode Dalam Algoritma dan Pemrograman. *Preprints*, 1, 1–15.

Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A. & Gazizova, F. 2020. Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64.

Mudjianto, B. 2018. Pola Komunikasi Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa Negeri Bagian B Kota Jayapura. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 22(2), 151–166.

NIDCD. 2021. *American Sign Language, National Institute of Deafness and Other Communication Disorders*. (On-line) Available at: [https://www.nidcd.nih.gov/health/american-sign-language#:~:text=American Sign Language \(ASL\) is,of the hands and face](https://www.nidcd.nih.gov/health/american-sign-language#:~:text=American Sign Language (ASL) is,of the hands and face).

Ningrum, F. C. Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. 2019. Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Padang*, 4(4), 125–130.

Pontes, H. P., Furlan Duarte, J. B., & Pinheiro, P. R. 2020. An educational game to teach numbers in Brazilian Sign Language while having fun. *Computers in Human Behavior*, 107, 1–37.

Pradikja, H. M., Tolle, H. & Candra, B. K. 2018. Pengembangan Aplikasi

Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android Tablet. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(8), 2548–964.

PSIBK. 2018. *Tuli, Tunarungu, atau tuli?.* PSIBK Universitas Sanata Dharma. (On-line) Available at: <https://www.usd.ac.id/pusat/psibk/2018/04/20/tunarungu/>

Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. 2019. Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44.

Setyaningsih, D. 2019. Perancangan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar berbasis Game Edukasi. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Setyawan, D. I., Tolle, H., & Kharisma, A. P. 2018. Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(8), 2933–2943.

Sombo, Y. 2020. Game Edukasi Matematika berbasis Android. *Skripsi*. Palopo: Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo.

Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

Umair, U. & Tawakal, H. A. 2021. Pengembangan Aplikasi Permainan Pembelajaran Matematika menggunakan Model-Driven Game Development. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 39–44.

Wahyudi, R., Utami, E., & Arief, M. R. 2016. Sistem Pakar E-Tourism Pada Dinas Pariwisata D . I . Y Menggunakan Metode Forward Chaining. *Jurnal Ilmiah DASI*, 17(2), 67–75.

Yasa, N. P. D. and Pande, N. K. N. N. 2021. Game Edukasi Dua Dimensi Pengenalan Hewan Berdasarkan Cara Berkembangbiaknya. *TANRA Desain Komunikasi Visual*, 8(01), 20-30.

