

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Perangkat. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research ADDIE*, 5(6), 68–72.
- Anggraeni, D. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tunarungu Dengan E-Cash Matematika Di SMK Negeri 3 Probolinggo. *Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus*, 2(2), 12–21.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arifin, B. S. (2015). Psikologi Sosial. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Atmaja, J. R. (2018). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Awangga, R. M. (2019). *Pengantar sistem informasi geografis*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Azizah, L. F. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Tunarungu Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 2(1), 46–56. <https://autentik.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/23>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). *Educational Research : An Introduction*. 32(3), 274.
- Cheriasari, C. (2018). Sekolah Luar Biasa Negeri Satu Atap Pontianak. *Jurnal Onlone Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 6(20), 29–41.
- Enggrita, Y., Dewi, D. A., Furnamasari, Y. F., Info, A., Tour, V., & Pledge, Y.

- (2022). Rancang Media Pembelajaran Virtual Tour Pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V SDN 169 Pelita Bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(8), 899–908. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i8.56917>
- Fendrik, M. (2017). The Effect Of Media Visual In Three Dimensions Towards The Result Of Math Learning At Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v2i1.447>
- Firmanda, R. (2021). *Pengembangan Alat Promosi Digital Berbasis Virtual Tour (Studi Kasus Taman Sari)*.
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2017). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6 Education and Management*, 1(2), 1–6.
- Haenudin. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Hakim, L., Hidayat, I., & Amalia, D. R. N. (2022). Penerapan Teknologi Tur Virtual Tur Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di SMK Minhajut Thullab Menggunakan Moodle Dan H5P. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 103–108.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11–26.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hermanto. (2010). Membangun Kesadaran Bunyi Anak Tunarungu Melalui Pembelajaran Bina Persepsi Bunyi Dan Irama Di Sekolah. *Jurnal UNY (Online)*, 8(2), 1–16. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/%0Afiles/penelitian/Hermanto>.
- Heward, W. L. (2013). *Exceptional Children: An Introduction to Special Education 10th ed. New Jersey: Pearson*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And

- Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Imawati, Y., & Chamidah, A. N. (2018). Efektivitas media berbasis augmented reality terhadap kemampuan anak tunarungu mengenal kebudayaan Yogyakarta. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), 26–34. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i1.25164>
- Juliawan, I. P. G. F. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berdasarkan Teori Kognitif Untuk Siswa Tunarungu Kelas VIII Pada Materi Bangun Datar. In *Undiksha Repository*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kamran Mir, Muhammad Zafar Iqbal, & Jahan Ara Shams. (2022). Investigation of Students' Satisfaction about H5P Interactive Video on MOODLE for Online Learning. *International Journal of Distance Education and E-Learning*, 7(1), 71–82. <https://doi.org/10.36261/ijdeel.v7i1.2228>
- Killam, L. A., RN, MScN, Luctkar-Flude, M., Rn, PHd, & CCSNE. (2021). Virtual Simulations to Replace Clinical Hours in a Family Assessment Course: Development Using H5P, Gamification, and Student Co-Creation. *Clinical Simulation in Nursing*, 57, 59–65. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.02.008>
- Kinanthi, F., & Raini, Y. (2023). *Kajian Literatur Media Wordpress Sebagai Media Pembelajaran*. 3(1), 144–148.
- Kuntze, M., Golos, D., & Enns, C. (2014). Rethinking literacy: Broadening opportunities for visual learners. *Sign Language Studies*, 14(2), 203–224. <https://doi.org/10.1353/sls.2014.0002>
- Kurnia, D. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Kertas Lipat Berwarna Pada Murid Tunarungu Kelas II Di SLB YPPLB Makassar*. 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Mafaza, A. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning berbasis

- moodle pada mata pelajaran sistem operasi di SMK Negeri 3 Bojoneoro. *T-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(1), 129–136.
- Malatista, B. R., & Sedyono, E. (2011). Model Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SDLB Penyandang Tunarungu dan Wicara dengan Metode Komtal Berbantuan Komputer. *Jurnal Informatika*, 7(1), 7–26.
- Maltais, L. G., & Gosselin, L. (2022). Visiting central heating plant and mechanical rooms in buildings: A case study of virtual tours to foster students' learning in a distance course. *International Journal of Mechanical Engineering Education*, 50(4), 1007–1024. <https://doi.org/10.1177/03064190221105078>
- Marlina. (2010). Manajemen Emosi Negatif pada Anak Tunarungu yang Diasramakan. *Jassi Anakku*, 9, 22–34.
- Marsudi, M. (2016). Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 16. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9351>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maswan, & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mingsiritham, K., & Chanyawudhiwan, G. (2020). Experiment of the prototype of online learning resources on massive open online course (MOOC) to develop life skills in using technology media for hearing impaired students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(3), 242–249. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i03.12059>

- Muljono, Saraswati, G. W., Winarsih, N. A. S., Rokhman, N., Supriyanto, C., & Pujiono. (2019). Developing BacaBicara: An Indonesian lipreading system as an independent communication learning for the deaf and hard-of-hearing. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(4), 44–57. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i04.9578>
- Mursidik, E. M., & Rudyanto, H. E. (2015). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. 122.
- Mustika, R. (2015). Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi*, 6(1), 57–68.
- Mutia, W. S., & Mulyawati, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point Terhadap Siswa Kelas V SDN Parung Panjang 06. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 351–360. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1514>
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development Of Learning Media Based On Articulate. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85.
- Nasrin Nabila, N. N. (2020). Analisis Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar. *Ibtida'iy : Jurnal Ciri Prodi PGMI*, 5(2), 31. <https://doi.org/10.31764/ibtidaiy.v5i2.3692>
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nofiaturrehman, F. (2018). Problematika Anak Tunarungu dan Cara Mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1–15.
- Nonci, J., Ruswiyani, E., & Muin, Z. I. (2022). The Implementation of Visual Media in Teaching English Literacy to The Deaf Students of Tenth Grade at Small 1 Pangkep. *Journal of Research and Multidisciplinary*, 5(1), 552–557. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/jrm.v5i1.60>
- Nurhanifah, R. L., Utami, W. B., & Isnani. (2021). Analisis Kesulitan Belajar

- Matematika Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 3(1), 9–19. <https://doi.org/10.37729/jipm.v3i1.1047>
- Nurmadiyah. (2016). Media pendidikan. *Jurnal Al-Afkar Vol.*, 5(1), 44–62.
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124–134. <https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>
- Osman, A., Wahab, N. A., & Ismail, M. H. (2009). Development and Evaluation of an Interactive 360° Virtual Tour for Tourist Destinations. *Journal of Information Technology Impact*, 9(3), 173–182.
- Pramartha, I. N. B. (2015). Sejarah Dan Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa Bagian a Negeri Denpasar Bali. *Historia*, 3(2), 67. <https://doi.org/10.24127/hj.v3i2.274>
- Pratiwi, M. (2015). Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang. In *Repository UPI*.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Putri, A. W. (2018). Pengaruh Bahasa Isyarat Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Tunarungu Skripsi.
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). *The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education*. 174–182.
- Ratminingsih, N. M., & Budasi, I. G. (2020). Printed Media Versus Digital Media : Which One is More Effective ? In *3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines*, 394(Icirad 2019), 49–55.
- Razi, F., Muksar, M., & Qohar, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 835–843.

- Rizki, H. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Untuk Siswa Tunarungu (SDLB-B). *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 21–28.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–72.
- Rusmono, D. O. (2020). Optimalisasi Pendidikan Inklusi di Sekolah : Literature Review. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 209–217.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safriadi, N., Sastypratiwi, H., & Tamara, N. (2018). Aplikasi Virtual Tour Berbasis Multimedia Interaktif Pada Objek Wisata Qubu Resort Pontianak. 411–416.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seo, Y. J., & Woo, H. (2010). The identification, implementation, and evaluation of critical user interface design features of computer-assisted instruction programs in mathematics for students with learning disabilities. *Computers and Education*, 55(1), 363–377.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.002>
- Setiawan, M. R., Gustalika, M. A., Lulu, M., & Usman, L. (2023). Implementation Of Virtual Tour Using Image Stitching As An Introduction Media Of SMPN 1 Karangobar To New Students Penerapan Virtual Tour Menggunakan Image Stitching Sebagai Media Pengenalan SMPN 1 Karangobar Kepada Siswa - Siswi Baru. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 4(5), 1089–1098.
- Sinaga, A. M., Haloho, H. E. P., & Turnip, H. (2023). Penggunaan Metode Tanya Jawab Melalui Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Anak Tunarungu. *Pediaqu:Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 12432–12440.
- Singleton, R., & Charlton, A. (2020). Creating H5P content for active learning.

Pacific Journal of Technology Enhanced Learning, 2(1), 13–14.
<https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>

Suarsana, I. M. (2021). Developing Interactive Digital Mathematics Book with Multi Representation Approach for Deaf Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(13), 128–141.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v16i13.22459>

Subawa, I. G. B., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2022). Pengembangan Virtual Tour Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Berbasis Fotografi 360 Derajat. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 11(3), 334–343.

Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanto, D., Nabhan, S., Sumarsono, I., Elektronika, P., & Surabaya, N. (2022). Pengembangan Kursus Online Interaktif Dengan Sistem E-Learning Dan Gamifikasi. 15(2), 126–137.

Sutirman. (2013). *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suwastarini, N. N., & Dantes, D. R. N. (2015). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SDLB B (Tunarungu) Pada SLB B Negeri PTN Jimbaran. *Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1–10.

Swastantri, N. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobar (Monopoli Bangun Ruang) Bagi Siswa Tunarungu Untuk Pengenalan Bentuk Benda Bangun Ruang Kelas Bawah. Universitas Sanata Dharma.

- Tantra, F. H. A. (2016). Penggunaan Media Pop-Up Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu Kelas P1 Di SLB Dena Upakara Wonosobo. *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, 5(11), 1193–1205.
- Toybah, Hawa, S., & Suganda M, V. A. (2021). *Geometri dan Pengukuran Berbasis Pendekatan Saintifik*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA*, 3(November), 231–236.
- Tumanggor, S., Siahaan, P. A., Aruan, J. S., Sitorus, W. W., Manik, I. S., Simaremare, Y., & Widyastuti, M. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Luar Biasa (SLB) Dalam Menggunakan Media. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 25–32.
- Ulukyanan, C. B., & Sugiarto, B. A. (2021). *Virtual Tour of Natural Resources Conservation Area in North Sulawesi*. 16(2), 203–210.
- Vesel, J., & Robillard, T. (2014). Teaching Mathematics Vocabulary with an Interactive Signing Math Dictionary. *Journal of Research on Technology in Education*, 45(4), 361–389. <https://doi.org/10.1080/15391523.2013.10782610>
- Wardani, I., Tarsidi, Didi, Hernawati, Tati, & Astati. (2015). *Pengantar pendidikan anak berkebutuhan khusus*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wardany, O. F., & Ulfa, D. A. (2022). Efektivitas Game Quizziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Jam pada Siswa Tunarungu. *JURNAL ORTOPEDAGOGIA*, 8(1), 19–26.
- Wasita, A. (2013). *Seluk-beluk tunarungu & tunawicara serta strategi pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 438–447.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Kata Pena.

- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 402–408. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9960>
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyastuti, E. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Winarsih, M. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdiknas.
- Winarsih, M. (2017). Membaca Ideovisual Untuk Siswa Tunarungu. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(2), 130–133.
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.35793/jti.6.1.2015.9953>
- Yuberti. (2016). “Penelitian dan Pengembangan” Yang Belum Diminati dan Perspektifnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika “Al-BiRuNi,”* 3(2), 1–15.
- Yusanti, N. (2012). Penggunaan Papertoys Tokoh Kartun Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Ruang Pada Tunarungu Kelas 01 SDLB Sukapura Bandung.