

DAFTAR PUSTAKA

- Adisti, I., Rizal, A., & Budiman, G. (2010). *Perancangan dan Implementasi Penerjemah Bahasa Isyarat dari Piranti Video Menjadi Suara Menggunakan Ekstraksi Ciri dan Hidden Markov Model*. Bandung: Fakultas Teknik Elektro Universitas Telkom.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azizah, F. N. (n.d.). Pemerolehan Kosakata Anak Usia 3 - 5 Tahun. *Skriptorium*, 1, 58-66.
- Bahri, S., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2003). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2013). *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Freud, S. (1983). *Sekelumit Sejarah Psikoanalisa*. Jakarta: Gramedia.
- Hallahan, D., & Kauffman, J. (1986). *Exceptional Children, Introduction to Special Education*. New York: Printice-Hall, Inc.
- Hernawati, T. (2007). Perkembangan Kemampuan Berbahasa dan Berbicara Anak Tunarungu. *Jassi_Anakku*, 7(1), 101-110.

- Iqbal, M. (2011). *Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia Berbasis Sensor Flex dan Accelometer Menggunakan Dynamic Time Warping*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI)*. (2001). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Lefteri, C. (2014). *Material for Design*. London: Laurence King Publishing.
- Mangunsong, F. (2009). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3).
- Moore, D. F. (2001). *Educating The Deaf: Psychology, Principles, and Practices*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Noveradila, S., & Larasati, D. (n.d.). Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain*, 1-7.
- Openshaw, S., & Taylor, E. (2006). *Ergonomics and Design A Reference Guide*. Allsteel Inc.
- Parmawati, S. B. (2012). *Efektivitas Pendekatan Modifikasi Perilaku dengan Teknik Fading dan Token Economy dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Tunarungu Prelingual Profound*. Depok: Universitas Indonesia.
- Rahmat, J. (2012). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Semiun, Y. (2006). *Teori Kepribadian & Terapi Psikoanalitik Freud*. Yogyakarta: KANISIUS.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyowati. (2015). *Buku Cerdas EYD*. Depok: Vicosta Publishing.
- Sumantri, S. (1996). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Sutarman, Majid, M., & Zain, J. (2013). A Review on The Development of Indonesian Sign Language Recognition System. *Journal of Computer Science*, 9(11), 1496-1505.
- The Ergonomic Seating Guide Handbook*. (n.d.). HAWORTH.
- Tillman, B., Tillman, P., & Woodson. (1992). *Human Factors Design Handbook*. New York: McGraw-Hill.
- Utono, D. A. (n.d.). *Desain Bahasa Gambar untuk Anak Tuna Rungu*. Surabaya: FTSP ITS.
- Wijaya, E. (2013). Perancangan Mainan Greenplay sebagai Sarana Pembelajaran Peduli Lingkungan bagi Anak-anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, II*, 1-18.