

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M., Saputri, I., Matanari, H. K., & Mahmudah, F. (2024). *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Tik Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Mobile*. 7(1), 6–14. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/23964>
- Alqahtani, A., & Alghamdi, M. (2022). Designing inclusive mobile learning applications for children with special needs: A UDL-based framework. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 3, 100089.. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100089>
- Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Aula, N., Ula, M., & Rosnita, L. (2023). *Analisis Sentimen Review Customer Terhadap Perusahaan Ekspedisi Jne, J&T Express Dan Pos Indonesia Menggunakan Metode Support Vector Machine (Svm) Analysis of Customer Review Sentiment To Jne, J&T Express and Pos Indonesia Expedition Companies Using Svm*. M. 9(1), 81–86. <https://doi.org/10.33143/jics.v9i1.2947>
- Budiono, C. S., Widiati, I. S., & Setiawan, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Bahasa Isyarat Hijaiyah Berbasis Android (Studi Kasus: Organisasi Gerkatina Solo)*. 1(4), 277–293. <https://doi.org/10.70248/jcsit.v1i4.1266>
- CAST. (2022). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2.* <http://udlguidelines.cast.org>
- Chen, X., & Wang, Y. (2023). Multimedia design principles for learners with cognitive disabilities: Evidence from eye-tracking and learning outcomes. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 39(8), 1725–1739.. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2109876>
- Fadlisyah, Rosnita, L., & Pane, M. W. A. (2023). *Decision Support System in Determining Specification of High School Students Using the Method*. 9(1), 65–70. <https://doi.org/10.33143/jics.v9i1.2945>
- Fadhil, M., et al. (2023). Pemanfaatan Flowchart dalam Analisis Alur Kerja Sistem Informasi Pelayanan Publik. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 4(1), 12–25.
- Fahlevi, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Objek dengan Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Informatika dan Komputer*, 5(2), 110–118.
- Feri Prasetyo, Rachmatsyah, A. D., Nur, J., & Adam, F. (2020). *Penerapan Aplikasi Android Pengenalan Huruf Hijaiyah Metode Waterfall Pada Paud Al Fina*. 09(03), 412–419.

<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i3.883>

- García-Peñalvo, F. J., et al. (2021). Mobile apps for teaching Arabic to children with special educational needs: A systematic review. *Sustainability*, 13(15), 8321.. <https://doi.org/10.3390/su13158321>
- Hwang, G.-J., & Liao, Y.-C. (2020). Personalized and interactive multimedia learning environments for students with special needs: A meta-analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 58(7), 1321–1348.. <https://doi.org/10.1177/0735633120912345>
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). *Meningkatkan Kualitas Belajar melalui Teknologi sebagai Media Pembelajaran untuk Anak yang Berkebutuhan Khusus*. 7(1), 67–75. <https://doi.org/10.55352/mudir.v7i1.1512>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusif.. <https://kemendikbud.go.id>
- Lestari, S. (2022). Tantangan Pembelajaran Multimedia bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 6(1), 45–56.
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Academic Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.. <https://doi.org/10.1017/9781108985536>
- Muhammad Alfath Frandhana Sihotang, Fadlisyah, & Fajriana. (2024). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan framework Web Menggunakan Metode Weighted Product*. 11(1), 41–57. <https://doi.org/10.36341/rabit.v11i1.6610>
- Nurdin, Pradita, C. C., & Fadlisyah Fadlisyah. (2023). *Implementasi Data Mining Untuk Menganalisis Kategori Kompetensi Mahasiswa Menggunakan Algoritma Apriori*. 7(1), 28–45. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v7i1.12104>
- Putri, N. L., & Hidayat, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran huruf hijaiyah berbasis audio visual untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 11(2), 89–102.. <https://doi.org/10.24036/jpk.v11i2.12345>
- Putri, H., Huda, M., & Fauzi, A. (2024). Integrasi Visual dan Audio dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk ABK dengan Gangguan Konsentrasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 12–28.
- Rahman, F., & Sari, D. P. (2022). Pengembangan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah menggunakan model MDLC untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–58.. <https://doi.org/10.24036/jtp.v10i1.67890>
- Ula, M., & Fachrurrazi, S. (2023). *Analisis Sentimen Cyberbullying pada Media Sosial Twitter menggunakan Metode Support Vector Machine dan Naïve Bayes Classifier*. 14(2), 107–123.

<https://doi.org/10.29103/techsi.v14i2.12103>

Ula, M., Ilhadi, V., & Sidek, Z. M. (2024). *Comparing Long Short-Term Memory and Random Forest Accuracy for Bitcoin Price Forecasting*. 23(2), 259–272. <https://doi.org/10.30812/matrik.v23i2.3267>

Zulfikar, Muthmainnah, & Arrazi. (2021). *Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Hijaiyah Berbasis Android Studi Kasus di Paud Pembangunan Ahklak Matang Guru*. 4(1), 111–134. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v4i1.6285>