

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Joko Yuwono. (2012). "Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empirik)". *Bandung : Alfabeta*.
- [2] Wahidah. Efektifitas Terapi Bermain Sosial Untu Meningkatkan Kemampuan Dan Keterampilan Sosial Bagi Anak Dengan Gangguan Autism. 2011. 2011.
- [3] Dinar Rapmauli T AM. Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis di Miracle Centre Surabaya. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia* Januari 2015, Vol. 4, No. 01, hal 51 - 60. 2015.
- [4] Agustia, R. D., and I. N. Arifin. "Implementation of Visual, Auditory, Kineshtetic, Tactile Model Learning System to Help Mild Retarded Children in Alphabetical and Numeric Learning." *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. Vol. 407. No. 1. IOP Publishing, 2018.
- [5] Doman, G. (1991). *Mengajar Bayi Anda Membaca*. Terjemahan oleh Ismaik Marahimin. Jakarta: Gaya Favorit Press.
- [6] Herman Dwi Surjono," *Multimedia Pembelajaran Interaktif*", Edisi Pertama, Yogyakarta: Penerbit UNY Press, 2017.
- [7] Hamalik, Oemar. 1990. *Sistem Internship Kependidikan Teori dan Praktek*. Bandung: CV Mandarmaju.
- [8] Wandah Wibawanto," *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*", Edisi Pertama, Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [9] Berti Sagendra," *Belajar & Pembelajaran Bahasa Indonesia*", Semarang: Penerbit Linggayoni Publishing, 2014.
- [10] Jati R.A," *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*", Cetakan
- [11] Landreth, Garry L. 2001. *Innovations In Play Therapy*. Taylor & Francis Group.
- [12] Doman, G. (1991). *Mengajar Bayi Anda Membaca*. Terjemahan oleh Ismaik Marahimin. Jakarta: Gaya Favorit Press.

- [13] Gunadi, "Terapi Integrasi," Jakarta: Pelatihan Dasar Sensory Integration Therapy, 2005.
- [14] Abdurachman, Dudung, "Pedoman Guru Pengajaran Wicara Untuk Anak Tunarungu," Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 2000.
- [15] L. P. Dewi, "Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram UML dan BPMN (Studi Kasus FRS Online)," p. 3.
- [16] W. N. Cholifah, S. M. Sagita, dan S. Knowledge, "Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategi Berbasis Android," vol. 3, no. 2, hal. 206–210, 2018.
- [17] M. dan D. , "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D," Majalah Ilmiah Pawiyatan, vol. XXII, no. 3, p. 13, 2015.
- [18] J. Chronister, Blender Basics Classroom Tutorial Book 4th Edition, Technology Education, 2011.
- [19] Hendi Hendratman, "The Magic of Adobe Photoshop", Cetakan Pertama, Bandung : Informatika Bandung, 2016.