DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdurahman, M., 2012. "Mengenal Anak Luar Biasa". Universitas Pendidikan Indonesia

[2] Delphie, B., 2009. Bimbingan Perilaku Adaptif: PT Intan Sejati Klaten

[3] Mamonto, Eridania S., "Artikel E-Journal UNESA sigi tentang Penggunaaan Media Pembelajaran Pada Mata Pembalajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 18 Surabaya". Universitas Negeri Surabaya.

[4] Saragih, Gunawan M., 2014. "Perancangan Aplikasi Bangun Ruang Pada Tingkat SD Berbasis Flash dengan Metode Computer Assisted Instruction". Medan. STMIK Budi Darma Medan

[5] Azuma, Ronald T., "A Survey of Augmented Reality"., 1997 In Presence: Teleoperators and Virtual Environments.

[6] Nurgraha, Iwan S., "Pemanfaatan Augemented Reality untuk Pembelajaran Alat Musik Piano". Universitas Dipenogoro

[7] Carmigniani, J., & Furht, B., 2011, " Augemnted Reality: An overview".

[8] Pressman, R. S., & Maxim, B. R., 2010. Software Engineering: A Practitioner's Approach 7th Edition. New York: McGraw-Hill

[9] Ibanez, A. S., & Figueras, J. P., 2013. Vuforia v1.5 SDK: Analysis and Evaluation of Capabilities.

[10] Komputer, W., 2014. Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D. Yogyakarta: C.V.ANDI OFFSET.

[11] Safaat, H Nazarudin., 2012. Pemograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika

[12] Risnita., 2012. Pengembangan Skala Model Likert.

[13] Patton, R. (2001). Software Testing. Indianapolis: Sams Publishing.

[14] Putinari, Maudy (2011). Penggunaan Media Pembelajaran CAI (Computer Assisted Instruction) Melalui Model Instructional Games dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Anak Tunagrahita Ringan. Universitas Pendidikan Indonesia.

[15] Kurikulum PKH Assakinan, 2014. Tim Guru. PKH Assakinah

LAMPIRAN