

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azuma, R.T. (1997). A survey of augmented reality. *Teleoperators and Virtual Environments*. 6(4): 55–385.
- Azwar, S. 1986. *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik. 2009. *Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS)*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Banks, J., Gray, C., & Fyfe, R. (1990). The written recall of printed stories by severely deaf children. *British Journal of Educational Psychology*. 60(2): 192-206.
- Billinghamurst, M. (2002). *Augmented Reality in Education*. Seattle WA: New Horizons for Learning - Technology in Education.
- Cruickshank, W. M., & Johnson, G. O. (Eds.). (1958). *Prentice-Hall psychology series. Education of exceptional children and youth*. Englewood Cliffs, NJ, US: Prentice-Hall, Inc.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006*. Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Dowaliby, F. dan Lang, H.G . (1999). Adjunct Aids in Instructional Prose: A Multimedia Study With Deaf College Student. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*. 4(4): 270-282.
- Effendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gonia, M. Firdaus. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung: Tidak diterbitkan.

- Grasset, et al., (2008). A Survey of Evaluation Techniques Used in Augmented Reality Studies. *Technical Report*. Human Interface Technology Laboratory New Zealand.
- Guilford, J. P. (1956). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: Mc Graw-Hill Book Co. Inc.
- Hartanto, S dan Efrianto. (2015). Komparasi Pemahaman Geometris karyawan Lulusan SMK dan SMA terhadap proses Machining CNC di PT. Tomoe Valve Batam. *Pythagoras*. 4(2): 34-42.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *APK dan APM PAUD, SD, SMP, dan SM (termasuk Madrasah dan Sederajat) Tahun 2016/2017*. Jakarta: PDSP Kemdikbud.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No 58 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Leedy, Paul D. and Jeanne Ellis Ormrod. (2005). *Practical Research: Planning and Design*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Mangunsong, Frieda. (1998). *Psikologi dan Pendidikan Anak Luar Biasa*. Depok: LPSP3 Universitas Indonesia.
- Marschark, M., & Hauser, P. C. (2012). *How deaf children learn*. New York: Oxford University Press.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 13(2): 174.
- Permanarian, S. & Herawati, T. (2004). *Ortopedagogik Anak Tunarungu Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Ratnawati, H., Prajitno, E., dan Hermanto. (2008). Mengembangkan Bahan Ajar untuk Pembelajaran Matematika bagi Siswa Tunarungu Tingkat Sekolah Menengah Pertama dalam Melaksanakan Pendidikan Inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Laporan Penelitian*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ruseffendi, E.T. (2006). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensi dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.

- Salim, A. (2016). Pembelajaran Matematika Berbasis komputer dengan Metode Multikomunikasi untuk Siswa Kelas IV SDLB-B. *Jurnal Informatika*. 3(1): 9-21.
- Sommerville, Ian. (2003). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2009. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. & Sukjaya (1990). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA FPMIPA UPI.
- Suherman, E dan Winataputra, U.S. (1993). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suyitno, A. (2004). *Dasar-dasar Proses Pembelajaran 1*. Semarang: UNNES Press.
- Syaefudin, U. (2010). *Inovasi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Syaiful dan Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wahono, R.Satrio. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/asp-ek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> [07 Februari 2017].
- Wardani, S. & Sari M. W. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Katalog Geometri. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*. 402-406.
- Welty, Gordon. (2007). The ‘Design’ Phase of the ADDIE model. *Journal of GXP Compliance*. 12(4): 40-48.