

DAFTAR PUSTAKA

- Alifulloh, W. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMPLB/B Tunarungu Berdasarkan Karakteristik Siswa*. (Skripsi). FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Aqib, Zainal, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Azhari, T. M. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan Media Augmented Reality*. (Skripsi). FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Azuma, R. T. (1997). "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Berch, D. B., & Mazzocco, M. M. (2007). *Why is math so hard for some children: The nature and origins of mathematical learning difficulties and disabilities*. Baltimore: Paul H. Brookes.
- Bettger, J.G. dkk. (1997). Enhanced Facial Discrimination: Effects of Experience with American Sign Language. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 2, 223-233.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research*. New York: Longman.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Wilson, M., & Emmorey, K. (1997). A visuospatial "phonological loop" in working memory: Evidence from American Sign Language. *Memory & Cognition*, 25(3), 313-320.
- Genifoam. (2010). *Mengasuh dan Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Gerai Ilmu.
- Gonia, M Firdaus. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Assesmen pada Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. (Skripsi). Bandung: Perpustakaan UPI.
- Hadjar, I. (1996). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Hall, M. & Bavelier, D. (2010). *Working Memory, Deafness and Sign Language. The Handbook of Deaf Studies, Language and Education*, Vol. 2, eds Marschark M., Spencer P. E., editors. Oxford: Oxford University Press.
- ICT Transforming Education: A Regional Guide. Tersedia <http://www.unesco.org/>
- Kementerian Dalam Negeri. (2016). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016. Tentang Penyandang Disabilitas*. Jakarta: Kemendagri.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Laporan Pusat Data dan Statistik Pendidikan (PDSP)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016. Tentang Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kusumah, Y., dkk. (2017). *Perangkat Visualisasi Berbasis Ubiquitous Augmented Reality Untuk Penguatan Keterampilan Dasar Matematis Tunarungu*. Proposal Usulan Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Madden, L. (2012). *Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming for JUNAIO, LAYAR, and WIKITUDE, First Edition, vol. 1*. Wiley Publishing Inc.
- Mangunsong, F. (2009). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid I*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Kampus Baru UI, Depok.
- Mumpuniarti. (2011). *Materi Matematika bagi SDLB*. Yogyakarta: Pendidikan Khusus FIP UNY.
- Orton, A. (1992). *Learning Mathematics: Issues, Theory And Classroom Practice. Second Edition*. New York: Cassell.
- Parasnis, I. & Samar, V.J. (1985). Parafoveal Attention In Congenitally Deaf And Hearing Young Adults. *Brain and Cognition*, 4, 313-327.
- Pemerintah Negara Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31*. Jakarta: UUD Dasar 1945 Negara Republik Indonesia.
- Rusnandi, E., dkk. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 1, (2), 24-31, ISSN: 2460-1861.

- Salim, M., & Soemarsono, S. (1984). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan.
- Sanchez, J. L. dkk. (2013). An Augmented Reality System Approach for Mobile Devices. *International Journal of Latest Research in Science and Technology*, 2, (5), 9-11, ISSN (Online):2278-5299. <http://www.mnkjournals.com/ijlrst.htm>.
- Septiandari, P. (2013). *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Online Berbasis Model Treffinger untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sistem Basis Data SMK*. (Skripsi). Bandung: Perpustakaan UPI.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, R., E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice (8th Edition)*. Boston: Pearson Education Inc.
- Smart, A. (2010). *Anak Cacat Bukan Kiamat: Metode Pembelajaran & Terapi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Somad, P., & Herawati, T. (1996). *Orthopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Guru, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Departemen Pendidikan Tinggi.
- Somantri, S. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA FPMIPA UPI.
- Swisher, M.V. (1993). Perceptual And Cognitive Aspects Of Recognition Of Signs In Peripheral Vision. In m. Marschark & M.D. Clark (Eds.), *Psychological Perspectives On Deafness*. Hillsdale, NJ: LEA.
- Triswardani, V. Y. (2014). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunarungu Berdasarkan Standar Isi untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika di Sekolah Luar Biasa Ngudi Hayu Srengat Blitar*. (Skripsi). IAIN Tulungagung.
- Turmudi. (2008). *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika (Berparadigma Eksploratif dan Investigative)*. Bandung: PT. Leuser Cita Pustaka.
- UNESCO Office in Bangkok: ICT in Education. <http://www.unescobkk.org/education/ict/>.