

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2008). Pengenalan Bangun Datar dan Sifat-sifatnya di SD, 5.
- Al Irsyadi, F. Y., & Rohmah, A. N. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Game Edukasi Bagi Anak Autis Tingkat Sekolah Dasar di Rumah Pintar Salatiga Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer, 8(1), 92.
- American Psychiatric Association, A. P., & American Psychiatric Association. (2022). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-V. Washington, DC: American psychiatric association.
- Arikunto, S. (2014). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Renika Cipta, 39.
- Arsita, D. D., Hidayah, M. U. N., & Faradiba, S. S. (2020). Pemahaman Materi Bangun Ruang dengan Berbantuan GeoGebra. Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR), 1(1), 43.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Atmaja, J. R. (2018). Pendidikan dan bimbingan anak berkebutuhan khusus. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. h 99.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722). New York: Springer. 2.
- Damastuti, Eviani. (2020). Pendidikan Anak Dengan Hambatan Intelektual. Banjarmasin; Prodi PLB ULM. h 13.
- Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gava Media.
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. U. (2022). Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis QR-Code. Jurnal Teknoinfo, 16(2), 354-363.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and

- Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), h 32.
- Jauhar, M., & Hamiyah, N. (2019). Strategi belajar mengajar di kelas.
- Jamaris, M. (2018). ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS profil, Asesmen, dan Pelayanan Pendidikan. Bogor; Gahlia Indonesia. 97-98.
- Julia, P., & Israwati, I. (2019). Keterampilan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Menarik pada Tema Manusia dan Peristiwa Alam Kelas V SD Negeri 2 Banda Aceh. *Serambi Konstruktivis*, 1(1).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2019). Media pembelajaran manual dan digital. h 114.
- Mutia, F. Akses Informasi & Disabilitas. Surabaya: Airlangga University Pres
- Nana Sudjana dan Ibrahim. (2011). Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Putri, W. M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia augmented reality pada pokok bahasan alat optik (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Rahmadayanti, N. S., Atmaja, B. P., & Udiyani, R. (2020). Phenomenology Study Studi Fenomenologi Pengalaman Orangtua dalam Memandirikan Anak Usia (0-18 Tahun) dengan Reterdasi Mental Sedang di SLB Negeri Batulicin Kabupaten Tanah Bumbu 2019. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, 5(1), 3.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute. 29.
- Rochyadi, E. (2012). Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, 19-21.
- Ronald T. (2014) di dalam Regiana Prianggara Prasetya dan Giva Andriana Mutiara. Augmented Reality untuk Pengembangan Game Interaktif bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 30.

- Rosita, T., Rochyadi, E., & Sunardi, S. (2020). TEKNOLOGI ASISTIF DALAM PENDIDIKAN INKLUSIF. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(6), 302.
- Selegi, S. F. (2017). Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 189.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif, dan R&D. (2013) Bandung:Alfabeta, 297.
- Sungkono, S. (2008). Pemiliban dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4(1).
- Suswanto, N T., Reina S., dkk. (2023). Banten: PT Sada Kurnia Pustaka, 132.
- Suwahyo, B. W., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Asistif dalam Pendidikan Inklusif. *Edcomtech*, 7(1), 52.
- Tampomas, H. Matematika Plus 1B: SMP Kelas IX. Yudhistira Ghalia Indonesia. 67.
- Tomah, E., Sahrudin, A., & Mauladaniyati, R. (2022). Desain Bahan Ajar Menggunakan Media Kubus Untuk Kemampuan Spasial Matematis. *Journal of Mathematics Learning*, 5(2), 21-30.
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). Prinsip khusus dan jenis layanan pendidikan bagi anak tunagrahita. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 9(2), 122-123.

WEBSITE

Aziz Permana, Media Pembelajaran Kekinian: Augmented Reality, 2021, (<https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/media-pembelajaran-kekinian-augmented-reality/>),h.1. Diunduh tanggal 12 Februari 2024.

Sejarah Teknologi Augmented Reality Hingga Perkembangannya. 2022. Artikel AR. <https://iptek.co.id/sejarah-teknologi-augmented-reality-hingga-perkembangannya/>Diunduh tanggal 29 Januari 2024.

Yulinda Sari, Evaluasi Formatif

(https://www.academia.edu/7483146/EVALUASI_FORMATIF),

h.3. Diunduh tanggal 19 Februari 2024.

