

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Ratminingsih, N. M., & Ariadi, G. (2023). The Effect of Augmented Reality Mobile Application on Visitor Impact Mediated by Rational Hedonism: Evidence from Subak Museum. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(1), 77–88. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2023.0140109>
- Aldriyan, A. A., & Amini, S. (2020). Penerapan Metode Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. *Skanika*, 3(4), 1–6. <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/SKANIKA/article/view/2206/1097>
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. *Computers*, 11(2). <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- Arifin, M., & Fahrizal, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (Augmented Reality). *Jurnal Portal Data*, 6(1), 1–22. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>
- Arifin, M., & Widyastono, H. (2020). Studi Komparasi Negara Indonesia Dengan Negara Lain Tentang Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Khusus Menggunakan Studi Komparasi Teknologi Asistif Negara Maju dan Berbasis Literasi. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 92–100. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2469>
- Berenguer, C., Baixauli, I., Gómez, S., Andrés, M. de E. P., & De Stasio, S. (2020). Exploring the Impact of Augmented Reality in Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(17), 1–15. <https://doi.org/10.3390/ijerph17176143>
- Budhi, R. K., Prayitno, A., Ricardo, R., & Leonardo, O. P. (2019). Making Of Flash Card And Augmented Reality-Based Application As A Learning Media For Children With Special Needs. *Jurnal Transformatika*, 16(2), 135. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i2.923>
- Fardani, F., & Sayatman. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android sebagai Penunjang Proses*. 9(1).
- Febrita, R. E., Ratri, A. A., Ratri, I. N., Informatika, T., & Banyuwangi, P. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Reproduksi Berbasis Augmented Reality Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. 8(2), 224–231.
- Futuhah, N., Rusdiyani, M.Pd, D. H. I., & Pratama, M.Pd, T. Y. (2018). Penggunaan Metode Pecs (Picture Exchange Communication System) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Autis Di Skh Negeri 01 Kota Serang. *UNIK (Jurnal Ilmiah Pendidikan Luar Biasa)*, 3(2). <https://doi.org/10.30870/unik.v3i2.5307>
- Goa, L., & Derung, T. N. (2017). Komunikasi Ekspresif Dengan Metode Pecs Bagi Anak Dengan Autis. *Jurnal Nomosleca*, 3(2). <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v3i2.2037>

- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Boston, MA: Pearson. In *Psychological Testing*.
- Julianingsih, D., & Huda, A. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Komunikasi Anak Autis Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(8.5.2017), 1192–1201.
- Mar'atullatifah, Y., & Ratnasari, N. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Untuk Anak Penderita Autisme Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. 5(4), 39–52. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i4.413>
- Migang, Y. W., & Mahardhika, F. (2018). E-Therapy Autism Child with Multimedia Approach (EAMA) sebagai Intervensi Perubahan Psikomotor dan Afektif pada Anak Autis. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 14(4), 388. <https://doi.org/10.30597/mkmi.v14i4.5222>
- Ngarofah, S., & Sumarni, A. (2019). Teaching Vocabulary Using Flashcard To Young Learner. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(6), 775. <https://doi.org/10.22460/project.v1i6.p775-782>
- Nugraheni, S. A. (2012). Mengungkap Belantara Autisme. *Buletin Psikologi*, 20(1–2), 9–17. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/11944>
- Parlika, R., Nisaa', T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan Dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(02), 131–140.
- Purnamawati, S. N., & Suprihatin. (2013). PERUBAHAN PERILAKU MALADAPTIF DENGAN JADWAL TERSTRUKTUR PADA ANAK AUTISME. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 27.
- Rahayu, S. (2014). *Deteksi dan Intervensi Dini Pada Anak Autis* (pp. 420–428).
- Samala, A. D., & Amanda, M. (2023). Immersive Learning Experience Design (ILXD): Augmented Reality Mobile Application for Placing and Interacting with 3D Learning Objects in Engineering Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(5), 22–35. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i05.37067>
- Suarniti, N. W., & Astiti, N. K. E. (2021). Determinan Pola Asuh Anak Autisme di Kota Denpasar. ... (*The Journal Of ...*, 9(1), 75–81. <http://www.ejournal.poltekkes-denpasar.ac.id/index.php/JIK/article/view/1483>
- Syahputra, M. F., Arisandi, D., Lumbanbatu, A. F., Kemit, L. F., Nababan, E. B., & Sheta, O. (2018). Augmented reality social story for autism spectrum disorder. *Journal of Physics: Conference Series*, 978(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/978/1/012040>
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>

- Wiwahani, P. W. (2017). Efektifitas Metode PECS (Picture Exchange Communication System) Fase 1-IV Terhadap Kemampuan Komunikasi Ekspresif Pada Anak Autis Kelas 1 SDLB Di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul. *Widya Orthodidaktika*, 6(1), 74–84. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/plb/article/view/6879>
- Yahya, R. E., & Madiun, U. P. (2023). *Memahami Anak Autis dan Penerapan Model Pembelajaran*. 2(2), 48–58.

