

Daftar Pustaka

- Ardhianto, Eka., Hadikurniawati, Wiwien., dan Winarno, Edy., Juli 2012, “*Augmented Reality* Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender”. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK. Volume 17, No. 2, <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/viewFile/1658/585>, 3 Oktober 2013.
- Ismail, Andang.2012.*EDUCATION GAMES*.Yogyakarta:Pro-U Media
- Putri, Siska Afri Adistyoy. 2012. *Peningkatan Prestasi Belajar Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Flashcard Pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas 3 SLB Negri Cangakan Karanganyar*.Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret.
- Runiawati, Renny., Kania, Cynthia., Sari, Lucy Permata., dan Hendrawan, Yencie . 2013 . “*Perancangan dan Implementasi Game Bergenre Fighting Berbasis Augmented Reality Menggunakan Motion Kinect*”. Tersedia dalam : < <http://eprints.binus.ac.id/26415/>> [diakses tanggal 29 September 2013].
- Saptunar. 2012 . “Meningkatkan Keterampilan Menyetrika Pakaian Anak Tunagrahita Sedang”. Tersedia dalam : <<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/782/653>> [diakses tanggal 29 September 2013].
- Setiawan, Atang. 2010. *Program Kebutuhan Bina Diri Bagi Anak Tunagrahita Ringan dan Sedang*. Tersedia dalam : <http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/1956041-21983011-ATANG_SETIAWAN/MAKALAH2/Program_Bina_diri__Diklat_BPG_2010_copy.pdf > [diakses tanggal 29 September 2013]
- Sudarmilah, Endah., R. Ferdiana., L. E. Nugroho., A. Susanto. 2013. *Tech review: Game platform for upgrading counting ability on Preschool Children*. Prosiding on The 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013).
- Webb, J., and Ashley, J. 2012. *Begining Kinect Programming with the Microsoft Kinect SDK*. Tersedia dalam : < <http://books.google.co.id> > [diakses tanggal 30 September 2013].
- Wibowo, A.T., Yudaningtyas, Erni., Sunaryo, S., Juni 2013, “Teknologi *Natural User Interface* menggunakan *Kinect* Sebagai Pemicu Kerja Perangkat Keras Berbasis *Fuzzy Interface System*”. Jurnal EECCIS.

Volume 7, No. 1, <http://jurnaleccis.ub.ac.id/index.php/eccis/article/viewFile/194/167>, 3 Oktober 2013.