

**PERSEPSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh :
Ade Ilham Fadhilah
2109919

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PERSEPSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS**

Oleh
Ade Ilham Fadhillah
NIM. 2109919

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan

© Ade Ilham Fadhillah
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN
ADE ILHAM FADHILAH
PERSEPSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



R. Nadia Hanoum, M.Pd.

NIP. 198210162010122003

Pembimbing II



Lucia Ekawati Ikanubun, S.Pd., M.Ed.

NIP. 199009122024062002

Mengetahui,
Kepala Program Studi
Teknologi Pendidikan FIP UPI



Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.

NIP. 920200119820710101

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

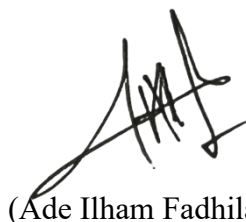
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ade Ilham Fadhilah
NIM : 2109919
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Karya : Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard*
Berbasis *Augmented Reality* untuk Mata Pelajaran
Bahasa Inggris

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, 28 Agustus 2025



(Ade Ilham Fadhilah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris".

Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* yang diintegrasikan pada *flashcard* untuk mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN Sukamulya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Skripsi ini banyak pihak yang sudah membantu, mendukung, memberi semangat, membimbing dan mendoakan kelancaran penyelesaiannya. Maka dari itu, izinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih dari hati yang paling dalam kepada :

- 1) Ayah tercinta dan Ibu tersayang. selaku orang tua yang telah berjuang untuk putra nya serta memberikan bantuan berupa materi, tenaga, semangat, motivasi, nasihat, serta Ridha Allah Swt dan doa kepada penulis selama perkuliahan dan penyelesaian Skripsi ini.
- 2) Bapak Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T. Selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
- 3) Ibu R. Nadia Hanoum, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk senantiasa memberikan bimbingan serta arahan, memberi saran dan masukan, memberi semangat serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Dedikasi dan perhatian ibu, dalam mendampingi proses penyusunan skripsi ini menjadi motivasi besar bagi penulis untuk terus belajar dan menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.

- 4) Ibu Lucia Ekawati Ikanubun, S.Pd., M.Ed. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk senantiasa memberikan bimbingan serta arahan, memberi saran dan masukan, memberi semangat serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Dedikasi dan perhatian ibu, dalam mendampingi proses penyusunan skripsi ini menjadi motivasi besar bagi penulis untuk terus belajar dan menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.
- 5) Ibu Kepala Sekolah SDN Sukamulya dan Bapak Angga Maulana, M.Pd. selaku Guru Kelas IV SDN 1 Darmaraja, yang telah memberikan izin serta bimbingan dan masukannya dalam pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan.
- 6) Dimas, Fahri, Dafa, dan Tegar terima kasih banyak atas segala dukungan, semangat, dan kebersamaan yang selalu kalian berikan. Kehadiran kalian membuat setiap perjalanan menjadi lebih ringan dan menyenangkan. Penulis benar-benar menghargai setiap bantuan, perhatian, serta tawa yang kita bagi bersama. Semoga persahabatan ini selalu terjaga, dan kebaikan kalian dibalas dengan kebahagiaan serta keberhasilan di setiap langkah kalian.
- 7) Sobat Majelis Valorant sekaligus teman seperjuangan selama masa perkuliahan Adrian Sukma Dewangga, Ariq Arfananda, Cesar Ali Akbar dan Yanuar Ismail. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, canda tawa, serta semangat yang tak pernah surut dalam setiap langkah perjalanan ini. Kehadiran kalian tidak hanya memberikan warna dalam kehidupan penulis, tetapi juga menjadi sumber motivasi dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan kita tetap erat dan penuh makna di masa mendatang.
- 8) Khusus kepada seseorang dengan pemilik NIM 2109488 yang sangat berarti dalam hidup saya. Terima kasih atas segala kebaikan dan kesabaran yang telah kamu berikan selama ini, telah menjadi pendengar terbaik saat saya berbagi cerita tentang perjalanan ini, kamu adalah sosok yang selalu memberikan semangat ketika saya merasa lelah, dan mengingatkan saya untuk terus berjuang meskipun tantangan terasa berat.

Bandung, 28 Agustus 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes, positioned above the printed name.

Ade Ilham Fadhillah

NIM. 2109919

ABSTRAK

Ade Ilham Fadhilah (2109919). Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. 2025

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, khususnya dalam penguasaan keterampilan pengucapan (*pronunciation*). Media pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional sehingga kurang menarik minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media inovatif yang interaktif, salah satunya berupa *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sukamulya yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian terdiri dari angket validasi ahli media, dan angket respon siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan dan efektivitas media. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 75% (kategori layak). Uji coba terbatas kepada siswa menunjukkan respon positif dengan persentase rata-rata 90,33% (kategori sangat layak). Media *flashcard* berbasis AR terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris. Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif karena mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif sesuai prinsip teori kognitif multimedia Mayer. Selain itu, penggunaan AR pada *flashcard* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada aspek keterampilan pengucapan.

Kata kunci: *augmented reality*, bahasa inggris, *flashcard*, sekolah dasar

ABSTRACT

Ade Ilham Fadhilah (2109919). *Perception of the Use of Augmented Reality-Based Flashcard Learning Media for English Language Learning*

Thesis. Educational Technology Study Program. Faculty of Education Science. Indonesia University of Education. 2025

English learning in elementary schools still faces challenges, particularly in mastering pronunciation skills. The learning media used tend to be conventional, making them less attractive to students' interest and motivation. Therefore, it is necessary to develop innovative and interactive learning media, one of which is flashcards based on Augmented Reality (AR). This study employed the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were fourth-grade students of SDN Sukamulya, selected using purposive sampling techniques. The research instruments consisted of media expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The data were analyzed descriptively and quantitatively using a Likert scale to assess the feasibility and effectiveness of the media. The results of media expert validation obtained an average score of 75% (feasible category). A limited trial with students showed a positive response with an average percentage of 90.33% (very feasible category). The AR-based flashcard media proved to increase student engagement and helped them pronounce English vocabulary more easily. The developed learning media was considered effective because it successfully integrated visual, audio, and interactive elements in line with Mayer's cognitive theory of multimedia learning. Furthermore, the use of AR in flashcards provided a more engaging and contextual learning experience, which has the potential to improve students' motivation and learning outcomes, especially in pronunciation skills.

Keyword: *augmented reality, english, flashcard, elementary school*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Hasil Penelitian	7
1.6 Struktur Organisasi Proposal.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Fungsi dan Manfaat	11
2.1.3 Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran	11
2.2 Pembelajaran Multimedia.....	12
2.3 Flashcard	14
2.3.1 Pengertian <i>Flashcard</i>	14
2.3.2 Manfaat <i>Flashcard</i>	15
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	15
2.4 Augmented Reality.....	17
2.4.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	17
2.4.2 Manfaat <i>Augmented Reality</i>	18
2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan <i>Augmented Reality</i>	19
2.5 Mobile Learning	21
2.6 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	22
2.7 Keterampilan Membaca dan Pelafalan Bahasa Inggris.....	23

2.8 Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris	25
2.9 Penelitian Yang Relevan.....	28
2.10 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Desain Penelitian.....	35
3.2 Prosedur Penelitian.....	37
3.2.1 <i>Define</i>	37
3.2.2 <i>Design</i>	38
3.2.3 <i>Develop</i>	38
3.2.4 <i>Disseminate</i>	39
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	39
3.4 Instrumen Penelitian.....	40
3.5 Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Deskripsi Data Penelitian	46
4.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	46
4.1.2 Subjek Penelitian	46
4.2 Hasil Penelitian	46
4.2.1 Define (Pendefinisian)	47
4.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	51
4.2.3 <i>Develop</i> (Pengembangan)	56
4.2.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	63
4.3 Pembahasan	64
4.3.1 Hasil analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran <i>Flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas 4 di SDN Sukamulya	64
4.3.2 Tahapan perancangan media pembelajaran <i>Flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk pelajaran bahasa Inggris	69
4.3.3 Desain media pembelajaran <i>Flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk mata pelajaran bahasa Inggris	72

4.3.4 Kelayakan media pembelajaran <i>Flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk mata pelajaran bahasa Inggris	73
4.3.5 Persepsi siswa terhadap media pembelajaran <i>Flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk mata pelajaran bahasa Inggris	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 Simpulan.....	83
5.2 Implikasi.....	84
5.3 Rekomendasi	84
5.3.1 Bagi Guru.....	84
5.3.2 Bagi Sekolah	84
5.3.3 Bagi Peserta Didik	84
5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	85
5.4 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Tahapan 4D.....	37
Gambar 4. 1 Flowchart.....	52
Gambar 4. 2 Diagram Persentase Skor setiap Aspek	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan	40
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi instrumen Angket Penilaian Pengguna (Siswa)	43
Tabel 3.4 Kriteria Skala Likert.....	44
Tabel 3.5 Kriteria Skor Penilaian	45
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	47
Tabel 4. 2 Storyboard	54
Tabel 4. 3 Proses Pembuatan Media Pembelajaran.....	57
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Kelayakan Media Pembelajaran	61
Tabel 4. 5 Kriteria Skor Penilaian	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	95
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 1. 3 Lembar Monitoring Pembimbing Skripsi.....	98
Lampiran 2. 1 Modul Ajar Kelas 4 Bahasa Inggris.....	103
Lampiran 3. 1 Lembar Observasi.....	107
Lampiran 3. 2 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan	109
Lampiran 3. 3 Instrumen Kuesioner Pengguna.....	112
Lampiran 3. 4 Lembar Validasi Media	115
Lampiran 4. 1 Hasil Analisis Data Kuesioner Pengguna	120
Lampiran 4. 2 Dokumentasi Wawancara Analisis Kebutuhan	121

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- AlAfnan, M. A. (2024). Taxonomy of Educational Objectives: Teaching, Learning, and Assessing in the Information and Artificial Intelligence Era. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(4), 173–191. <https://doi.org/10.5430/jct.v13n4p173>
- Alfian, M., Dwi Putra, A., & Surahman, A. (2022). Penerapan Augmented Reality (Tanaman Obat Keluarga) Toga Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Metode Marker. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(1), 77–85. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Anaguna, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Abdimas Unipol : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/>
- Helen, Marlina, L., & Fathurohman, A. (2020). Penggunaan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *JURNAL AGASTYA*, 10.
- Ashila, L., & Dalilah, W. K. (2024). Kemampuan Membaca Pada Penerapan Metode The Silent Way Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(5).
- Astawa, N. L. P. N. S. P. (2025). A Dual Perspective: Teachers And Students' Perceptions Of Augmented Reality Flashcards App. *Journal of English Language Education*, 8(1), 46.
- Ayuningtyas, I., Fadhilah, M. A., & Arifin, R. W. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, 6(1), 85–94.
- Azizati, I. A. N., & Andhani, D. N. (2024). Flashcard Augmented Reality: Sebuah Media Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Nak-Kanak Journal of Child Research*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.21107/njcr.v1i1.48>

- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Calapuja, A. M., Revilla, V. L., Mazeyra, A. H., & Cejudo, C. L. (2023). Learning English in Early Childhood Education with Augmented Reality: Design, Production, and Evaluation of the “Wordtastic Kids” App. *Education Sciences*, 13(7). <https://doi.org/10.3390/educsci13070638>
- Calapuja, M. A., Revilla, V. L., Mazeyra, A. H., & Cejudo, C. L. (2023). Learning English in Early Childhood Education with Augmented Reality: Design, Production, and Evaluation of the “Wordtastic Kids” App. *Education Sciences*, 13(7), 1–18. <https://doi.org/10.3390/educsci13070638>
- Daniel Liao, C.-H., Tin-Chang, C., & Vivian Wu, W.-C. (2023). The Learning outcome of using Augmented Reality Instruction to Enhance Students’ English Vocabulary Learning in the EFL Elementary School. *English Language Teaching Methodology*, 3(1), 143–152. <https://doi.org/10.56983/eltm.v3i1.921>
- Elvina, T., Miranda, D., & Lukmanulhakim. (2024). Pengembangan Flashcard Tematik Berbasis Augmented Reality Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 47–61.
- Febriani, R., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 1(4).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KOPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hafidah, R., Dewi, N. K., Sholeha, V., & Palupi, W. (2025). Pelatihan Penggunaan Media Augmented Reality (Ar) Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 09(01).
- Hasanah, F., Sulistyawati, D. C., Aeni, A. N., & Haryati, R. (2023). Pengembangan Aplikasi Digital KATMA (Ketentuan dan Aturan Membaca Al-Qur,an) sebagai Media Pembelajaran PAI Anak Usia SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 726. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2070>
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 2(15), 197–208.

- Hermaliani, R., Mufliva, R., Usbah, N., & Nida Rahmi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pembagian untuk Siswa Kelas III SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1).
- Hidayat, A. A., Sutedi, A., Gunadhi, E., & Heryanto, D. (2022). Media Pembelajaran Aksara Sunda Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(2). <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Huan, E., Bustan, F., Manafe, N. R., & Otta, G. M. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Pelafalan Kosa Kata di Komunitas Mangrove Leaf – Kota Kupang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 2(4), 117–124. <https://doi.org/10.58169/jpmsaintek.v2i4.277>
- Idul, M., & Syaiful. (2024). Augmented Reality in The Classroom: Revolutionizing Vocabulary Teaching for High School Language Learners. *Inspiring: English Education Journal*, 7(2), 201–221. <https://doi.org/10.35905/inspiring.v7i2.9019>
- Ikhsan, M. N., Mardianti Zebua, Y., & Tarigan, F. N. (2023). Analisis Kesulitan Dan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP Negeri 2 Gebang. *JURNAL DUNIA PENDIDIKAN*, 3(2).
- Iswara, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah DasaR. *DEIKSIS*, 09(02).
- Izzulhaq, H. A., Rahim, Abd. R., & Khaltsum, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Metode Montessori Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas I Upt Spf Minasa Upa Kota Makassar. *Nusantara Hasana Journal*, 2(3), Page.
- Khasanah, S. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Flashcards Berbasis Ar (Augmented Reality) Pada Materi Pecahan. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 1528.
- Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4072>
- Lai, J. Y., & Chang, L. T. (2021). Impacts of Augmented Reality Apps on First Graders' Motivation and Performance in English Vocabulary Learning. *Journals.Sagepub.Com/Home/Sgo*, 11(4), 1–13. <https://doi.org/10.1177/21582440211047549>

- Latif, I., Nasrinda, P., & Sardi, A. (2024). Augmented Reality in 4D Flashcard: The Effects in Teaching Speaking Skill Nanning State Islamic Institute of Parepare, Indonesia. *JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature*, 5(1), 166–179.
- Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal. *Jurnal Algoritma*, 19, 515–526. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Lestari, A. D., Wijayanti, R., Susilawati, L., & Rochsun. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Akm Pada Materi Perbandingan Menggunakan Scan QR. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 311–317.
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif* (M. Pertiwi, Ed.; 1st ed.). PT Penamuda Media.
- Luh, N., Ning, P., & Astawa, S. P. (2025). *A Dual Perspective: Teachers And Students' Perceptions Of Augmented Reality Flashcards App*. *Yavana Bhāshā: Journal of English Language Education*, 8, 46.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu Dan Mengapa Dipersoalkan. *JUDIKA: Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28. <http://>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Megawati, F. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif. *JURNAL PEDAGOGIA*, 5(2). www.ojs.umsida.ac.id
- Megawati, F., Shah, S. S. A., Untari, R. S., Agustina, S., & Cahyani, C. R. (2023). Students' Vocabulary Learning through Augmented Reality (AR): EFL Student Teachers' Perceptions. *Academia Open*, 8(2), 8–12. <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.7006>
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., Hardyanto, W., & Artikel, S. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior Info Artikel. In *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* (Vol. 6, Issue 2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>

- Nanning, Latif, I., Nasrinda, P., & Sardi, A. (2024). Augmented Reality in 4D Flashcard: The Effects in Teaching Speaking Skill. *JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature*, 5(1), 166–179.
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11). <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Nizar, Z. F., Saputra, E. R., & Nuryadin, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(1).
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Nurbayan, M., Rinjani, D., & Juhana, A. (2024). Perancangan Flashcard Berbasis AR Sebagai Media Pelatihan Desain Grafis Di SMPN 9 Sumedang. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(2), 205–215. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Panduwinata, L. F., Wulandari, R. N. A., & Zanky, M. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1).
- Permana, P. T. H., & Astawa, N. L. P. N. S. (2020). Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687–692. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Pratiwi, C. P. (2020). ANALISIS KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI KASUS PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(1). <http://ejurnal.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>

- Putra, S. D., Andrijati, N., & Nurharini, A. (2025). Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to Enhance Fraction Problem-Solving Skills in Fourth Grade Students. *JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR*, 10(1), 27–43. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>
- Rahmawati, U. I., Purnawati, E., & Marcos, H. (2023). Perancangan dan Implementasi Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 4(1). <https://doi.org/10.37148/bios.v4i1.54>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition* (pp. 141–150). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12
- Rohman, F., Dwi Putra, A., & Sintaro, S. (2021). Implementasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gerak Dasar Tari Sigehe Pengunten. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(4), 464–472. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Sadikin, I. S., & Martyani, E. (2020). *Integrating Augmented Reality (Ar) In Efl Class For Teaching Vocabulary. (Professional Journal of English Education)*, 3(2), 161–167.
- Saputra, V. H., & Permata. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *Wacana Akademika*, 2(2).
- Sasmita Susanto, E., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Augmented Reality. In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 5, Issue 1). <https://scholar.google.com>.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhud, A., & Puspita, Y. (2024). Kesulitan Membaca Permula Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edusiana : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 119–206.
- Susanthi, I. G. A. A. D. (2021). Kendala Dalam Belajar Bahasa Inggris Dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Service Journal*, 1(2), 2021. <https://doi.org/10.22225/licosjournal.v1i2.2658>
- Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak

- Berbasis Augmented Reality. In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 5, Issue 1). <https://scholar.google.com>.
- Sushanti, I. G. A. A. D. (2021). KENDALA DALAM BELAJAR BAHASA INGGRIS DAN CARA MENGATASINYA. *Linguistic Community Service Journal*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.22225/licosjournal.v1i2.2658>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tamboo, C. I., Mardin, H., Husain, I., Ibrahim, M., & Usman, N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Di Kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa. *ORYZA (JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI)*, 13(2), 240–253. <https://doi.org/10.33627/oz.v13i2.2750>
- Thiagarajan, & Sivasailam. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13–22.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika, FMIPA UM. In *Agustus* (Vol. 13).
- Zahrana, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *MASALIQ*, 3(5), 775–789. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367>