

DAFTAR PUSTAKA

- Abah, J. I. (2016). L'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) dans un environnement des TIC. *International Journal of Development and Management Review (INJODEMAR)*, 11, 225–257.
- Ahlunnazar, M. R. (2024). Media pembelajaran: Pengertian, fungsi, dan urgensinya bagi anak milenial. *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Urgensinya Bagi Anak Milenial*, 1(1), 1–7.
- Akçayır, M., & Akçayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. *Educational Research Review*, 20, 1–11.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.002>
- Aldi, M. R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta].
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran mengenal bentuk rupa bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38.
- Alzahrani, N. M. (2020). Augmented reality: A systematic review of its benefits and challenges in e-learning contexts. *Applied Sciences*, 10(16), Article 5660.
<https://doi.org/10.3390/app10165660>
- Amalia, R. (2023). Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran bahasa Prancis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(2), 145–156.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Prancis fase F untuk SMA/MA/Program Paket C*.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Bansar, I., & Idrissi, L. (2022). La réalité augmentée dans une classe de FLE. *Ziglôbitha, Revue des Arts, Linguistique, Littérature & Civilisations*, 4, 95–102.

Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. Remaja Rosdakarya.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2017). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* (4e éd.). Presses Universitaires de Grenoble.

Destiara, P., Siregar, R., & Panjaitan, M. (2024). Implementasi teknologi augmented reality dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 78–92.

Dwi, A. P. (2023). Jenis-jenis media pembelajaran di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 112–125.

Eid, M. (2012). *Utilisation des documents authentiques sonores pour développer la compréhension orale de FLE et la notion de vivre ensemble chez les étudiants de deuxième année du département de FLE à la faculté de pédagogie* [Thèse de doctorat]. Université de Mansoura.

Ertek, A. (2020). Choix et utilisation des supports pédagogiques dans l'enseignement du français langue étrangère. *Synergies Turquie*, 13, 45–58.

Fauziyyah, N., Rahman, A., & Sari, D. P. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 10(1), 23–35.

Ghani, M. T. A., & Daud, W. A. A. W. (2018). Adaptation of ADDIE instructional model in developing educational website for language learning. *Global Journal of Al-Thaqafah*, 8(2), 7–16.

- Heriyanto, H. (2017). Thematic analysis sebagai metode menganalisa data untuk penelitian kualitatif. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 2(3), 317–324.
- Janah, M. (2019). *Pengembangan media pembelajaran digital untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta].
- Judijanto, L. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (research and development) dalam pendidikan. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(1), 45–57.
- Julaila, S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk keterampilan menulis bahasa Prancis* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta].
- Khoirurrijal, M., Fadriati, F., Jalil, A., Hadi, M. S., Anwar, S., Mu'alimin, M., Nurgiansah, T. H., Sulistiani, I. R., Istiqamah, Z., Huda, S., & Arifin, S. (2022). *Pengembangan kurikulum merdeka*. Literasi Nusantara Abadi.
- Latip, A., Permanasari, A., & Riandi, R. (2023). Analisis deskriptif kuantitatif dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 6(1), 78–89.
- Michel, J., & Ducrot, J.-M. (2012). La compréhension orale en classe de FLE. *Cahiers de l'APLIUT*, 31(1), 15–28.
- Mongkau, J. G., & Pangkey, F. (2024). Kurikulum merdeka: Memperkuat keterampilan abad 21 untuk generasi emas. *Journal on Education*, 6(4), 1245–1256.
- Mukti, A. (2019). *Teknologi pembelajaran inovatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, R. A., Siregar, M., & Lubis, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1567–1578.
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 456–467.

- Pitar, M. (2010). Le multimédia dans l'enseignement des langues étrangères: Une expérience pédagogique. *Analele Universității de Vest din Timișoara. Seria Științe Filologice*, 48, 147–158.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan augmented reality pada sekolah menengah atas. *Teknologi Pendidikan*, 5(1), 97–115.
- Pribowo, F. S. P. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia* [Tesis magister, Universitas Negeri Jakarta].
- Pujiyanti, I. (2019). *Bahasa asing dalam pendidikan global*. Mitra Cendekia Media.
- Putra, I. G. L. A. K., & Suparsa, I. N. (2023). Pembelajaran digital untuk generasi Z dan Alpha. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 4(2), 89–101.
- Puspitasari, D., & Sari, N. K. (2020). Implementasi augmented reality dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 34–45.
- Ramadhani, R., Umam, R., Abdurrahman, A., & Syazali, M. (2020). The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-Google Classroom for senior high school students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137–158.
- Rosa, F. O., Sumarni, S., & Rahmawati, D. (2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45–58.
- Rost, M. (2016). *Teaching and researching listening* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315833700>
- Sabrina, A., Rahman, F., & Hidayat, T. (2025). Instrumen validasi media pembelajaran digital. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(1), 67–79.
- Salam, Y. M., & Luksfinanto, Y. (2024). A comprehensive review of communicative language teaching (CLT) in modern classrooms. *Lingeduca: Journal of*

Language and Education Studies, 3(1), 58–70.
<https://doi.org/10.70177/lingeduca.v3i1.1338>

- Salsabila, B. (2023). *Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran kelas VII SMPN 1 Rambah* [Skripsi sarjana, Universitas Pasir Pengaraian].
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, hal. 470–477).
- Setiawan, K. A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis di SMA Angkasa I Halim kelas X* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta].
- Shakeel, S. I., Haolader, M. F. A., & Sultana, M. S. (2023). Exploring the ADDIE model for teacher professional development. *Journal of Education and Information Technologies*, 12(2), 45–56.
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(1), 55–62.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Syamiluddin, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran augmented reality berbasis Android pada materi model atom* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta].
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak: Sebagai suatu keterampilan berbahasa* (Edisi Revisi). Angkasa.
- Ulia, N., Sari, I. P., & Tarigan, D. E. (2025). Media pembelajaran inovatif berbasis internet untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(1), 12–24.

Widyastuti, W. T., Ratna., & Dewi Evi. R. (2022). Materi Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Tingkat A1 untuk Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Google Sites. *Jurnal Edukasi Pendidikan*, 9(2), 134–147.

Widyastuti, W. T., Ekowati, S. Ratna (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Audiobook Interaktif Untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis. *PRANALA Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 10(1), 23–35.

Winataputra, U. S. (2020). *Model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Kencana.

Zahro, U. (2024). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang efektif pada siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 234–245.

Zang, S., Li, Y., & Wang, X. (2025). The challenge of the application of augmented reality in science education in China: A systematic review. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 7(1), 1–15.