

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A. (2017). *Kosakata Bahasa Indonesia* (1 ed., Vol. 1). Textium.
- Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Universitas Widya Dharma Klaten*, 431.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. Dalam *Computers* (Vol. 11, Nomor 2). <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- Auranissa Hernanda, V., Yasyfa Azzahra, A., & Alfarisy, F. (2022). Pengaruh Penerapan Bahasa Asing dalam Kinerja Pendidikan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i1.514>
- Aziez, Furqanul, & Aziez, Feisal. (2019). *KOSAKATA - Teori, Pengajaran, dan Pengukurannya* (A. S. Nugroho, Ed.; Vol. 1). UM Purwokerto Press (Anggota APPTI).
- Ceci, L. (2025, Februari 13). *Countries with the largest TikTok audience as of February 2025*. <https://www.statista.com/statistics/1299807/number-of-monthly-unique-tiktok-users/>.
<https://www.statista.com/statistics/1299807/number-of-monthly-unique-tiktok-users/>
- Engel, U. (2009). *Deutsche Grammatik -Neubearbeitung-* (2 ed.). IUDICIUM Verlag .
- Fadliani, F. D., Burhanuddin, & Anwar, M. (2022). Penggunaan Media Metaverse Augmented Reality Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 01, 216–223.
- Fasching, M. (2022). Digitale Lehr- / Lernmedien im zukunftsfähigen GW-Unterricht. *GW-Unterricht*, 1. <https://doi.org/10.1553/gw-unterricht165s40>
- Fatika, R. A. (2024, Oktober 8). *10 Negara dengan Pengguna TikTok Terbesar, Indonesia Urutan Berapa?* <https://data.goodstats.id/statistic/10-negara-dengan-pengguna-tiktok-terbesar-indonesia-urutan-berapa-xFOgI>.
<https://data.goodstats.id/statistic/10-negara-dengan-pengguna-tiktok-terbesar-indonesia-urutan-berapa-xFOgI>
- Hoffmann, I. (2023). Mobile-based Augmented Reality (AR) für den Unterricht von Deutsch als Alltagssprache und von Deutsch als Fach- und Berufssprache: ein Online-Experiment. Dalam *IDT 2022: *mit.sprache.teil.haben Band 3: Sprachliche Teilhabe fördern*. <https://doi.org/10.37307/b.978-3-503-21106-7.06>

- Iliyas, R. S., & Handriyantini, E. (2021). Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality. *Teknika*, 10(3).
<https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.389>
- Kiel, E., Herzig, B., Maier, U., & Sandfuchs, U. (2019). *Handbuch Unterrichten an allgemeinbildenden Schulen* (Vol. 249–256).
- Listiawan, T., Hayuningrat, S., & Anwar, M. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi bangun ruang. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 8(2).
<https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i2.3637>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Mahmudi, K., Utama, F. S., & Wardoyo, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis GAR*. UPT Penerbitan & Penerbitan Universitas Jember.
- Malik, A. R., Emzir, & Sumarni, S. (2020). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING DAN GAYA BELAJAR VISUAL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATABAHASA JERMAN SISWA SMA NEGERI 1 MAROS. *Visipena Journal*, 11(1).
<https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1090>
- Maqbool, Saima, Ismail, S. A. M. M., & Maqbool, Saira. (2020). Language learning strategies for gen Z ESL learners as digital natives. *Universal Journal of Educational Research*, 8(8).
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080818>
- Maylani, Q. I., Hamer, W., & Handayani, I. (2021). The Influence of Word Search Puzzle on Students' Vocabulary Mastery at Seventh Grade of 10 Junior High School Serang (SMP Negeri 10 Kota Serang). Dalam *Annual International Seminar on English Language Teaching* (Vol. 6, Nomor 1).
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/aiselt>
- Paramitha, A., Afifah, L., & Ul Muyassaroh, L. (2022). Pengembangan Media Yuxihan Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 5 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(1), 67–76.
<https://doi.org/10.17977/um064v2i12022p67-76>
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. (2011). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (1 ed.). UIN-Maliki Press.
- Saputra, I. J. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Keterampilan Menulis Teks Naratif. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.30998/diskursus.v4i1.9037>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan*

- Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1).
<https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Sari, I. P., Al-Khowarizmi, A.-K., Saragih, M., Hazidar, A. H., & Manurung, A. A. (2023). Perancangan Sistem Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Virtual Reality dan Augmented Reality. *sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(2).
<https://doi.org/10.56211/sudo.v2i2.249>
- Saryono, D., & Soedjito. (2020). *Seri Terampil Menulis Bahasa Indonesia: Kosakata* (F. Azzahrah, Ed.; 1 ed.). Bumi Aksara.
- Satria, D. A., B. Firmansyah, R., & Akbarsyah Basuki, A. (2023). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY BERBASIS FILTER INSTAGRAM PADA PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN TATA SURYA. *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA*, 11(01). <https://doi.org/10.33884/jif.v11i01.7155>
- Schrauf, J. (2011). *Vom Konkreten im Abstrakten Eine kognitionslinguistische Analyse zu Konkreta und Abstrakta*.
- Setiawan, M. A. (2019). Pengembangan Materi Ajar Secara 3D Augmented Reality Untuk Pengajaran Berbicara Bahasa Arab. *Tarling : Journal of Language Education*, 3(1). <https://doi.org/10.24090/tarling.v3i1.3357>
- Sofyan, I. (2018). *Memahami Generasi Z* (M. R. Nulhakim, Ed.; 1 ed.). Intishar Publishing.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3 ed.). Alfabeta.
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3).
<https://doi.org/10.53696/27214834.84>
- Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI SMART-BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK BERBASIS AR (AUGMENTED REALITY). *Jurnal Mnemonic*, 5(1).
<https://doi.org/10.36040/mnemonic.v5i1.4438>
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Umisara, E., Mutaqin, A., & Hidayah, S. U. N. (2023). Development of Educational Augmented Reality Game as English Language Learning Media with Character Education Values. *Wahana*, 75(2).
<https://doi.org/10.36456/wahana.v75i2.8025>
- Zobenica, N. N. (2020). DIGITALE MEDIEN UND LERNSZENARIEN IM DAF-UNTERRICHT. *Методички видици*, 11(11), 127.
<https://doi.org/10.19090/mv.2020.11.127-150>