

DAFTAR PUSTAKA

- Abuhassna, H., et al. (2024). Synthesizing technology integration within the ADDIE model for instructional design: A comprehensive systematic literature review. *Journal of Autonomous Intelligence*, 7(5), 1546–1574.
- Adeoye, M. A., et al. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209.
- Afifah, N. N., et al. (2025). “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Gambar Berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Keterampilan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.” *Didaktika Dwija Indria*, 13(4), 539.
- Ahyar, J. (2015). *Bahasa Indonesia dan penulisan ilmiah*. BieNa Edukasi.
- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan peserta didik dan bimbingan belajar*. Deepublish.
- Akbar, M. R. (2022). *Flash card sebagai media pembelajaran dan penelitian*. Haura Utama.
- Andani, et al. (2024). Teknologi augmented reality untuk media pembelajaran. Cipta Media Nusantara.
- Andriani, E. A. (2020). *Mudahnya belajar mufrodat dengan flash card*. Edulitera.
- Anggraini, L. M., et al. (2023). *Augmented reality dalam pembelajaran matematika berdasarkan KAM*. Global RCI.
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). “Pengembangan flashcard berbasis augmented reality untuk anak usia dini.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5126–5135.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asrori, M. (2015). *Perkembangan peserta didik: Pengembangan kompetensi pedagogis guru*. Media Akademi.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media pembelajaran sejarah*. Graha Ilmu.
- Candra, P. D., et al. (2025). “Flash card learning media to improve Javanese writing skills in elementary school.” *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1034.

- Chaeruman, U. Anis. (2015). *Instrumen evaluasi media pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Febriany, N., & Bektiningsih, K. (2025). "Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality (AR) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Ngaliyan 01." *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 551-553.
- Finoza, L. (2013). *Komposisi Bahasa Indonesia*. Diksi Insan Mulia.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan*. Madani.
- Ghosh, A., et al. (2025). "Interactive augmented reality application using animal flashcards for education of children." *Interactive Learning Environments*, 1-2.
- Hamid, M. A., et al. (2024). *Media pembelajaran di era digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., et al. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Heaton, J. B. (1988). *Writing English language tests (New ed.)*. Longman.
- Ilmah, S. Y., et al. (2026). "The effectiveness of flashcard-based instruction in enhancing English vocabulary mastery among EFL learners: A systematic literature review." *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 456.
- Irawan, R. W., Nugrahani, F., & Sudiyana, B. (2023). "Pengembangan media *flash card* dalam penguatan pembelajaran keterampilan menulis teks deskriptif siswa SMP." *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 33.
- Julhadi, et al. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). "Pengembangan media *flashcard* berbasis augmented reality pada materi tata surya siswa kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1815.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana.

- Li, W., *et al.* (2022). "Dual coding or cognitive load? Exploring the effect of multimodal input on English as a foreign language learners' vocabulary learning." *Frontiers in Psychology*, 2.
- Mubarok, A., Haryadi, & Nuryatin, A. (2024). "Pendekatan komunikatif pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(1), 228-229.
- Muftisany, H. (2023). *Mengenalkan membaca dengan flash card*. Elementa Media.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). "Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality." *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 37.
- Nisa, K., Yuliawati, F., & Khoirini'mah, S. M. (2025). "Identifikasi kesulitan belajar menulis pada siswa kelas V sekolah dasar." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 53.
- Novitasari, N., *et al.* (2023). "Pelatihan pembuatan *flash card* untuk mengembangkan kreatifitas guru PAUD dalam mengajar." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (1), 24.
- Novianti, N., Hasanah, U., & Herlina, H. (2025). "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran IPA bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 257-258.
- Nur, N., *et al.* (2025). "Pengaruh penggunaan media kartu gambar berbasis augmented reality (AR) terhadap keterampilan menulis puisi peserta didik kelas IV sekolah dasar." *Didaktika Dwija Indria*, 13(4), 539.
- Pamungkas, S. (2012). *Bahasa Indonesia dalam berbagai perspektif*. Andi Offset.
- Permata, R. G., & Indihadi, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 390-405.
- Prihartono, W., Sasangka, S. S. T. W., & Fedrian, M. R. (2025). *Seri penyuluhan Bahasa Indonesia: kalimat*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Rachmawati, A. M., & Lestari, B. A. (2025). "AR-Based Flashcards to Improve Primary School Students' English Vocabulary Mastery: Insights from Vocabulary Learning Research." *JOLLS: Journal of Language and Literature Studies*, 5(4), 1148-1150.
- Rahmiaty, R., Fadhlur, & Meylina. (2022). *Instrumen penelitian*. Jejak Pustaka.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

- Risal, Z., et al. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan research and development (R&D)*. Literasi Nusantara Abadi.
- Rosmita, E., et al. (2025). *Media dan multimedia pembelajaran*. Akiopedia Press.
- Rohman, F. (2015). *Metodologi pembelajaran Bahasa Arab*. Madani.
- Rustan, E. (2020). *Model pembelajaran menulis kreatif berbasis neuro linguistic program*. BITREAD.
- Saleh, Z. H. M. (2013). *Terampil menulis di sekolah dasar*. Pustaka Mandiri.
- Santoso, S., Surjawan, D. J., & Handoyo, E. D. (2024). "The use of markerless augmented reality flash card for English vocabulary building." *Proceeding of 2nd International Conference on Technology Innovation and Its Applications (ICTIIA)*.
- Sari, D. R., Hidayanto, E., & Mashfufah, A. (2023). "Flashcard media based on augmented reality in building spatial materials to improve cognitive learning outcomes of fifth-grade students in elementary school." *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 301.
- Setiaji, C. A. (2018). *Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dan anak berkebutuhan khusus*. Media Akademi.
- Setiaji, C. A. (2022). *Strategi pembelajaran inovatif*. Graha Ilmu.
- Sharma, N. A. A., Maharani, A., & Haliq, A. (2025). "Metode pembelajaran dan tes keterampilan pada kemampuan menulis dalam Bahasa Indonesia di sekolah." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 300.
- Shoffana, F., & Asih, D. (2024). "Efektifitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis augmented reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas 1 SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3), 140.
- Soro, S. H., Ermya, J., & Salman, J. (2023). "Penerapan pendekatan komunikatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1683.
- Sudaryono, Margono, G, & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain multimedia pembelajaran*. Media Akademi.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Tias, N. C., & Purnamasari, N. L. (2025). "Pengembangan media pembelajaran big flashcard berbasis augmented reality (AR) pada IPAS materi struktur lapisan bumi kelas V di SD Negeri 2 Balerejo." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Ulfa, S. M., & Fadilah, Y. (2025). "Development of augmented reality-based flashcard instructional media for natural science learning in madrasah ibtidaiyah." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 168.
- Utama, N. W., & Purwanti, P. D. (2025). "Pengembangan flipbook berbantuan augmented reality teks deskripsi upaya peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 297.
- Wahyudin, D. (2020). *Metodologi pembelajaran Bahasa Arab*. Rosda.
- Wicaksana, S. B., & Anistyasari, Y. (2020). "Tinjauan pustaka sistematis tentang penggunaan flashcard pada media pembelajaran berbasis augmented reality." *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 124.
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2021). *Validasi penyusunan instrumen penelitian pendidikan*. Rajawali Pers.
- Wiarto, G. (2016). *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani*. Laksitas.
- Yarmi, G. (2026). *Pembelajaran menulis di sekolah dasar*. Bukuloka.