



PENERAPAN MEDIA *FLASHCARD* AR (*AUGMENTED REALITY*) DALAM PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS VIII SMP BUDI KASIH MAKASSAR

Nina Mutmainnah¹, Misnawaty Usman², Arini Junaeny³

Universitas Negeri Makassar^{1 2 3}

mutmainnahmina17@gmail.com¹, misnawaty.usman@unm.ac.id²,
arinijunaeny@unm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas VIII SMP Budi Kasih Makassar dengan penerapan media flashcard AR, mengatasi masalah kesulitan belajar siswa serta keterbatasan media pembelajaran oleh guru. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus. Penelitian ini melibatkan observasi, tes kosakata, dan angket siswa dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa media flashcard AR efektif meningkatkan kosakata, motivasi, belajar siswa. Dibuktikan hasil tes kosakata bahasa Mandarin dengan siswa kelas VIII SMP Budi Kasih Makassar dengan menggunakan media flashcard AR dinyatakan meningkat, hal ini telah dibuktikan dengan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 79.54 dengan kategori baik, mengalami peningkatan sebesar 10.30 pada siklus II yaitu 89.84 dengan kategori sangat baik. Penelitian ini menyarankan implementasi media tersebut sebagai solusi untuk perbaikan pembelajaran bahasa Mandarin di SMP Budi Kasih Makassar.

Kata Kunci ; Augmented Reality, Flashcard, Kosakata, Bahasa Mandarin

摘要. 本研究旨在通过使用AR闪卡媒体, 提高Budi Kasih Makassar初中八年级学生的汉语词汇能力, 克服学生的学习兴趣、学习困难以及教师对媒体的限制等问题。本研究采用课堂行动研究方法, 分两个周期进行, 包括观察、词汇测试和学生问卷调查, 并进行定性和定量数据分析。结果表明, AR 闪卡能有效提高学生的词汇量、学习动机和学习热情。Budi Kasih Makassar初中八年级学生使用 AR 闪卡媒体进行的中文词汇测试结果表明, 学生的词汇量有所增加, 第一周期的平均值为 79.54 属于良好类别, 第二周期的平均值为 89.84 属于优秀类别, 提高了 10.30。本研究建议在Budi Kasih Makassar初中使用这种媒体作为提高汉语学习的解决方案。



关键词: 课、扩增实境、AR闪卡、词汇、汉语

PENDAHULUAN

Sekarang ini bahasa Mandarin menjadi semakin penting untuk dipelajari. Ada berbagai alasan seseorang sebaiknya mempelajari bahasa Mandarin yaitu pertama, bahasa Mandarin merupakan salah satu dari enam bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa. Kedua, data yang dirilis oleh *Statista Research Department* pada tahun 2023, bahasa Mandarin merupakan bahasa dengan penutur terbanyak di dunia setelah bahasa Inggris. Ketiga, Tiongkok telah mengalami perkembangan ekonomi dan kemajuan teknologi yang pesat selama revolusi industri 4.0, serta kebijakan OBOR (*One Belt One Road*) dari pemerintah Tiongkok. Keempat, data Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM) yang diterbitkan *databoks.katadata* pada tahun 2022, Tiongkok telah menjadi investor terbesar kedua di Indonesia.

Melihat fenomena yang terjadi, maka kehadiran lembaga penyelenggara pendidikan yang mengajarkan bahasa Mandarin menjadi suatu kebutuhan saat ini dan masa mendatang. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal dan tempat persiapan SDM, sekolah harus mampu menyiapkan SDM yang berkualitas dalam berbahasa Mandarin. Hal ini pun disadari pemerintah dengan mengeluarkan Keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran kelompok bahasa dan budaya di sekolah.

Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sebagai implentasi dari UU tersebut, Kemendikbudristek



meluncurkan kurikulum merdeka. Hal ini mendorong guru untuk berinovasi dan kreatif dalam pembelajaran. Maka dari itu, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, kreatif, dan berkualitas salah satu hal yang harus diperhatikan adalah adanya sarana sebagai alat atau media dalam pembelajaran (Pradana dan Gerhani, 2019). Salah satu cara menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif adalah menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh informasi dari guru bahasa Mandarin dan siswa kelas VIII SMP Budi Kasih Makassar bahwa siswa kurang tertarik belajar kosakata bahasa Mandarin, siswa kesulitan belajar kosakata baru dalam bahasa Mandarin, media pembelajaran yang disiapkan oleh guru kurang menarik, guru kesulitan menyediakan media pembelajaran baru. Solusi untuk mengatasi hambatan atau tantangan yang dihadapi adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *flashcard* AR dengan memanfaatkan aplikasi Assemblr Edu.

Beberapa kajian teori mengenai media pembelajaran, *flashcard* AR dan kosakata bahasa Mandarin sebagai berikut:

Media Pembelajaran

Menurut Hanisah (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang direncanakan dan disusun dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan harapan dapat menggugah minat, pikiran, perhatian, emosi dan perilaku siswa selama proses belajar-mengajar berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Tafanao, Talizaro (2018), media pembelajaran dapat



memiliki fungsi. Pertama, media pembelajaran dapat mengklarifikasi pesan yang disampaikan. Kedua, media dapat mengatasi sejumlah keterbatasan seperti keterbatasan waktu, ruang dan panca indera. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan akan membawa beberapa manfaat, yaitu, pertama, memberikan motivasi untuk belajar, kedua, memberikan respon dan membentuk pemikiran kritis, ketiga, memudahkan belajar mandiri.

Menurut Kristanto (2016), media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut, media nyata yaitu mengacu pada media yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Media cetak yaitu media yang dicetak pada banyak lembar kertas dengan materi pembelajaran didalamnya. Media grafis yaitu media yang menggunakan pernyataan singkat atau simbol untuk menyampaikan konten dalam format visual yang menarik. Media tiga dimensi yaitu media pembelajaran dengan volume (tinggi, panjang, dan lebar tertentu) yang dapat dilihat dari segala sisi. Media proyeksi yaitu media pembelajaran visual diberikan melalui proyektor. Media audio yaitu media yang disajikan dalam bentuk suara. Media audio visual yaitu media yang mentransmisikan materi melalui visual bergerak dan penjelasan suara. Media elektronik yaitu media dengan menggunakan *gadget* elektronik.

Flashcard AR

Menurut Melati, dkk (2021) adalah *flashcard* yang menggunakan sensor perangkat lunak khususnya AR, untuk memunculkan objek di dalam *flashcard*, sehingga objek tersebut tampak nyata.

Menurut Azzam (2015) *Flashcard AR* adalah kartu belajar yang dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). *Flashcard AR* memiliki gambar atau tulisan pada satu sisi. *Flashcard AR* dapat membantu siswa



lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

Menurut Wicaksana (2020) *Flashcard* AR digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. *Flashcard* AR dapat menampilkan objek 3D atau animasi yang interaktif ketika dilihat melalui aplikasi khusus pada perangkat *mobile*.

Kosakata Bahasa Mandarin

Menurut 黄伯荣 dan 廖旭东 (2017) bahwa “词汇，又称语汇，是一种语言里所有的 (或特定范围内的) 调和固定总和。词汇，又称语汇是众多次语的汇集，即词的集合体” artinya kosakata yang juga disebut sebagai leksikon merupakan keseluruhan kata yang harmonis (atau dalam cakupan tertentu) dalam suatu bahasa. Kosakata adalah kumpulan dari banyak kata atau himpunan kata.

Menurut 李德津 dan 程美珍 (2011) bahwa “汉语的认为词汇又十三类，如：名词，动词，助动词，形容词，数词，量词，代词，副词，介词，连词，助词，叹词，象声词” artinya dalam bahasa mandarin, terdapat tiga belas jenis kosakata yaitu, kata benda, kata kerja, kata kerja bantu, kata sifat, angka, kata bilangan, kata ganti, kata keterangan, kata depan, kata sambung, kata bantu, kata seru dan onomatope.

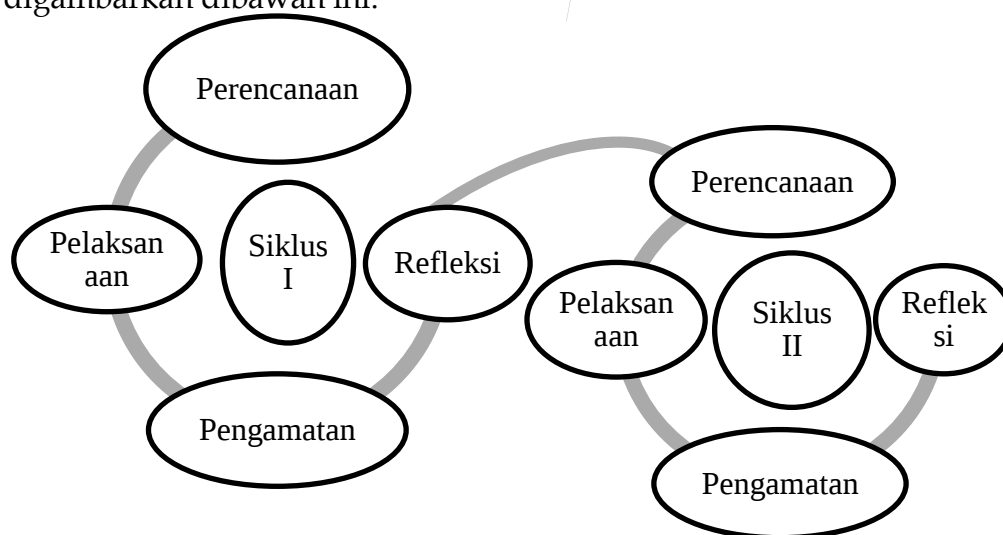
Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas VIII SMP Budi Kasih Makassar dengan menggunakan media *flashcard* AR (*Augmented Reality*).
2. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan media *flashcard* AR (*Augmented Reality*).
3. Untuk memperoleh hasil pembelajaran siswa kelas VIII SMP Budi

Kasih Makassar dengan menggunakan media *flashcard* AR
(*Augmented Reality*).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model penelitian tindakan kelas Hopkins. Menurut Machali (2022) penelitian tindakan kelas model Hopkins merupakan prosedur penelitian dengan membentuk spiral yang dimulai dari adanya masalah, menyusun rencana, melakukan tindakan, melaksanakan pengamatan atau observasi dan melakukan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi sebelumnya lalu disusun rencana lagi, melakukan tindakan, observasi dan refleksi dan begitu seterusnya, sehingga alur penelitiannya membentuk spiral. Berikut langkah-langkah penelitian tindakan kelas model Hopkins dalam alur siklus yang digambarkan dibawah ini:



**Gambar 2.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model
Hopkins**

Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Disetiap siklus terdiri dari 4 bagian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik

pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes kosakata dan angket terbuka. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diterapkan di SMP Budi Kasih Makassar. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang terdiri dari 33 siswa. Penelitian ini menitikberatkan pada penguasaan serta peningkatan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas VIII. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dilaksanakan empat kali pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan tanggal 19 Agustus 2024 dan 23 Agustus 2024. Kemudian, siklus kedua dilaksanakan tanggal 26 Agustus 2024 dan 30 Agustus 2024.

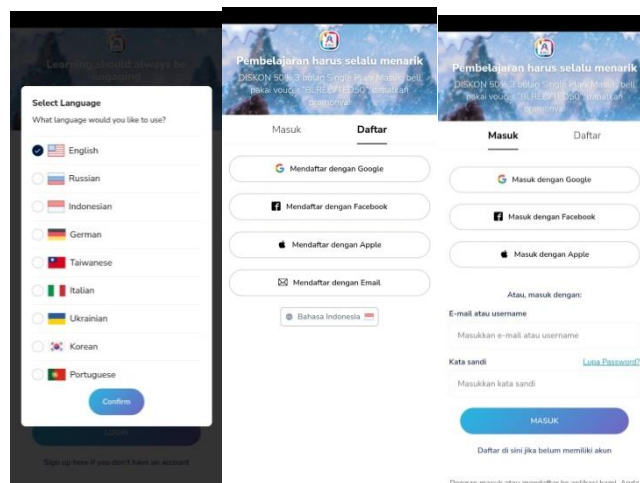
Langkah-langkah penerapan media *flashcard* AR (*Augmented Reality*) dalam meningkatkan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas VIII SMP Budi Kasih Makassar yaitu, sebagai berikut:

1. Seluruh siswa mengunduh dan memasang aplikasi Assemblr Edu.



Gambar 4.1 Aplikasi Assemblr Edu

2. Selanjutnya, siswa memilih bahasa yang akan digunakan kemudian mendaftar dan masuk ke akun Assemblr Edu.



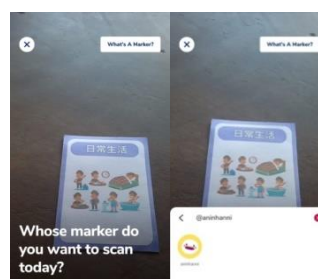
Gambar 4.2 Pilih bahasa, mendaftar dan masuk akun Assemblr Edu

3. Setelah tampilan beranda Assemblr Edu akan muncul, peneliti akan mengarahkan siswa untuk menekan tombol “scan”.



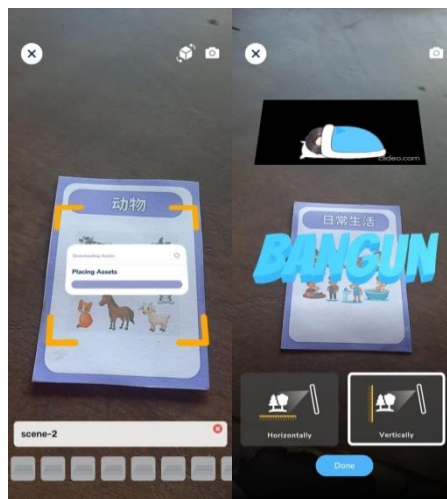
Gambar 4.3 Tampilan beranda Assemblr Edu

4. Kemudian, siswa diarahkan untuk memasukkan kode undangan untuk mengakses konten AR.



Gambar 4.4 Masukkan kode undangan

5. Selanjutnya, siswa diinstruksikan untuk mengarahkan kamera ponsel ke *flashcard* AR yang telah dibagikan kepada masing-masing siswa sebelumnya.



Gambar 4.5 Tampilan "scan"

6. Tunggu beberapa saat sampai konten AR muncul.



Gambar 4.6 Konten AR

HASIL PENGAMATAN

A. Siklus I

Hasil pengamatan kepada guru yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I pertemuan pertama ini, guru telah melaksanakan semua komponen yang terdapat pada lembar observasi dengan baik. Hasil pengamatan kepada siswa yang dilakukan oleh peneliti pada siklus pertama ditemukan bahwa komponen yang ada di lembar observasi telah terlaksana namun belum maksimal. Dua komponen yang belum terlaksana secara maksimal adalah komponen nomor 8 “siswa untuk mengunduh dan memasang aplikasi Assemblr Edu” dan nomor 9 “siswa mendaftar akun Assemblr Edu”. Dikarenakan terkendala dengan kurangnya kesiapan siswa seperti tidak membawa ponsel, perangkat ponsel tidak kompatibel untuk mengunduh aplikasi Assemblr Edu dan jaringan yang tidak mendukung. Sebagai solusi, siswa disarankan menggunakan flashcard AR bersama dengan teman sebangkunya dan peneliti memberikan perangkat cadangan yang telah disiapkan untuk digunakan siswa.

Hasil pengamatan kepada guru yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I pertemuan kedua ini, guru telah melaksanakan semua komponen yang terdapat pada lembar observasi dengan baik.



Kemudian hasil pengamatan kepada siswa yang dilakukan oleh peneliti pada siklus kedua ditemukan bahwa komponen yang ada di lembar observasi telah terlaksana namun belum maksimal. Satu komponen yang belum terlaksana secara maksimal adalah komponen nomor 10 “siswa mengakses flashcard AR”, maka membutuhkan penyesuaian lebih lanjut untuk memastikan seluruh siswa dapat mengikuti proses pembelajaran menggunakan flashcard AR secara optimal.

B. Siklus II

Hasil pengamatan kepada guru yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II pertemuan pertama ini, guru telah melaksanakan semua komponen yang terdapat pada lembar observasi dengan baik. Hasil pengamatan kepada siswa yang dilakukan oleh peneliti pada siklus kedua ditemukan bahwa komponen yang ada di lembar observasi telah terlaksana dengan baik namun siswa mengeluh kelelahan memegang ponsel dengan waktu yang lama saat menggunakan flashcard AR. Sebagai solusi, guru dan peneliti menyarankan siswa untuk setiap 30 menit sekali untuk istirahat dan peregangan.

Hasil pengamatan kepada guru yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II pertemuan kedua ini, guru telah melaksanakan semua komponen yang terdapat pada lembar observasi dengan baik. Kemudian hasil pengamatan kepada siswa yang dilakukan oleh peneliti pada siklus kedua ditemukan bahwa komponen yang ada di lembar observasi telah terlaksana dengan sangat baik.

Terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman materi dan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media flashcard AR. Dibuktikan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa selama



proses pembelajaran yaitu siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan guru.

HASIL TES KOSAKATA

A. Hasil Tes Kosakata Siklus I

Hasil skor rata-rata siswa dalam peningkatan kosakata bahasa Mandarin dapat ditemukan hasilnya menggunakan persamaan berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$
$$x = \frac{2625}{33}$$
$$x = 79.54$$

“x” merupakan skor rata-rata siswa, “ $\sum x$ ” merupakan jumlah skor yang didapatkan seluruh siswa yang mengikuti tes kosakata yaitu 2625. Kemudian “N” merupakan banyak atau jumlah siswa yang mengikuti tes kosakata yaitu 33 siswa. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh skor rata-rata siswa yaitu 79.54 dengan kategori baik.

B. Hasil Tes Kosakata Siklus II

Hasil skor rata-rata siswa dalam peningkatan kosakata bahasa Mandarin dapat ditemukan hasilnya menggunakan persamaan berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$
$$x = \frac{2965}{33}$$
$$x = 89.84$$

“x” merupakan skor rata-rata siswa, $\sum x$ merupakan jumlah skor yang didapatkan seluruh siswa yang mengikuti tes kosakata yaitu 2965. Kemudian “N” merupakan banyak atau jumlah siswa yang mengikuti



tes kosakata yaitu 33 siswa. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh skor rata-rata siswa yaitu 89.84 dengan kategori sangat baik.

HASIL ANGKET TERBUKA

- A. Cara penggunaan, 26 dari 33 siswa menyatakan bahwa *flashcard* AR ini mudah digunakan.

"flashcard AR mudah digunakan untuk belajar cara menulis dan kosakata bahasa Mandarin"(Responden 1).

Namun, ada 7 siswa yang mengungkapkan bahwa cara penggunaan *flashcard* AR sulit digunakan.

"agak susah yah, karena harus discan dan proses loadingnya lama"(Responden 2).

- B. Kualitas konten, 25 dari 33 siswa yang menilai bahwa kualitas konten dalam media ini baik.

"kita dapat melihat dan membaca dan gambar 3D itu menyenangkan ditambah kita dapat mengetahui cara bicaranya dan tulisannya"
(Responden 1).

Namun, ada 8 siswa yang berpendapat sebaliknya bahwa kualitas konten buruk.

"kualitas kontennya buruk, bahkan kontennya suka hilang sendiri"
(Responden 2).

- C. Kinerja teknologi, 16 dari 33 siswa menulis bahwa kinerja teknologi media ini sangat baik

"teknologi yang digunakan lebih canggih"(Responden 1).

Ada 17 siswa yang mengeluhkan bahwa kinerja teknologi yang digunakan buruk

"kinerja teknologinya buruk karena tidak berfungsi aplikasinya"(Responden 2).



- D. Keterlibatan belajar, 33 siswa menyatakan bahwa menggunakan *flashcard* AR dapat lebih mudah memahami kosakata bahasa Mandarin.

“menggunakan flashcard AR membantu sekali dalam bahasa Mandarin apalagi saya tidak paham materi” (Responden 1).

- E. Pengalaman, 33 siswa menyatakan bahwa pengalaman menggunakan *flashcard* AR sangat seru dan menyenangkan.

“awalnya aku pikir menggunakan flashcard AR akan menambah mempersulit tetapi sebaliknya karena kita dapat melihat dan membacanya dan gambar 3D itu membuat menyenangkan” (Responden 1).

- F. Motivasi, 24 siswa dari 33 siswa menyatakan bahwa 24 dari 33 siswa menyatakan bahwa *flashcard* AR memotivasi siswa dalam belajar bahasa mandarin.

“ARnya membuat aku senang belajar bahasa Mandarin dan membuat tugasnya lebih gampang, flashcard AR bisa aku gunakan untuk belajar kosakata bahasa Mandarin di rumah” (Responden 1).

Ada 9 siswa menyatakan bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar bahasa Mandarin meskipun telah menggunakan media ini

“saya tidak termotivasi, karena susah menghafal hanzi, goresan dan kalimat” (Responden 2).

Hasil penelitian ini memperkuat validitas temuan penelitian dari Zainuddin, dkk (2018) serta penelitian Paramitha, Afifah, dan Muyassaroh (2022) mengenai penggunaan *flashcard* AR dapat membantu siswa dalam pembelajaran kosakata dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain meningkatkan motivasi belajar kosakata bahasa Mandarin, *flashcard* AR juga memberikan perasaan seru dan menyenangkan kepada siswa ketika menggunakan media *flashcard* AR.



Setelah melaksanakan penelitian ini ditemukan beberapa kelebihan dalam penggunaan flashcard AR, sebagai berikut:

1. Flashcard AR dapat memudahkan siswa memahami pembelajaran.
2. Flashcard AR memberikan pengalaman seru dan menyenangkan dalam pembelajaran.
3. Flashcard AR dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar.

Adapun kelemahan dalam penggunaan flashcard AR yang ditemukan dalam penelitian ini adalah:

1. Biaya pembuatan flashcard AR yang cukup tinggi
2. Kinerja flashcard AR tergantung dengan kecepatan jaringan yang digunakan sehingga seringkali penggunaannya tidak maksimal.
3. AR sering mengalami error menyebabkan beberapa konten AR tidak muncul.

KESIMPULAN

Perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dan guru melalui penerapan media *flashcard* AR dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas VIII SMP Budi Kasih Makassar yang terdiri dari beberapa komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen penelitian berupa lembar kerja siswa, tes kosakata siswa, lembar observasi guru dan siswa serta angket terbuka siswa. Defisiensi yang ditemukan pada setiap siklus I, telah dibenahi dan terlaksana dengan baik pada kedua pertemuan di siklus II.

Setelah menggunakan media *flashcard* AR ditemukan seluruh siswa mengalami peningkatan kosakata. Dibuktikan dengan nilai rata-rata siklus I yaitu 79.54 dengan kategori baik mengalami peningkatan sebesar 10.30 pada siklus II yaitu 89.84 dengan kategori yang sangat baik. Hasil angket



ditemukan bahwa 26 dari 33 siswa dapat dengan mudah memahami kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media flashcard dan 24 dari 33 siswa lebih termotivasi dalam belajar kosakata bahasa serta mendorong siswa untuk belajar mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzam, A. (2015). Pembangunan Flash Card Berbasis Augmented Reality Untuk Menunjang Pembelajaran Pada Anak PRA Sekolah. *Teknoin*, 21(4).
- Hanisah, H. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (Flash Card) terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya, 84
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *IJAR*, 1(2).
- Melati, P., Rahmah, A., & Widjayatri, R. D. (2021). INOVASI FLASHCARD BERBASIS TEKNOLOGI AR SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA ANAK DI MASA PANDEMIC COVID-19. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 26-37.
- Paramitha, A., Afifah, L., & Muyassaroh, L. U. (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.

- 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.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajarann dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2 No. 2
- Tsai, C. C. (2018). A comparison of EFL elementary school learners' vocabulary efficiency by using flashcards and augmented reality in Taiwan. *The New Educational Review*, 51, 53-65.
- Wicaksana, S. B. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan Flashcard pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 121-130.
- Zainuddin, N., Sahrir, M. S., Idrus, R. M., & Jaffar, M. N. (2018). Scaffolding a conceptual support for personalized arabic vocabulary learning using augmented reality (ar) enhanced flashcards. *Journal of Personalized Learning*, 2(1), 95-103.
- 黄伯荣, 廖旭东. 2017. *现代汉语*. 北京: 高等教育出版社.
- 李德津, 程美珍 2011. *外国人实用汉语语法*. 北京语言大学出版社.