

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). *Augmented Reality dalam multimedia pembelajaran*. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA), 2, 176-182.
- Alifvia, D. A., Budiman, M. A., & Huda, C. (2024). *Penerapan model pembelajaran PBL (Problem-Based Learning) berbantu media flashcard pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VI SD Kusuma Bhakti*. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, 10(1), 182-194.
- Amanullah, A. S. R. (2022). *Mengenal anak berkebutuhan khusus: tunagrahita, down syndrome, dan autisme*. Jurnal Almurtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 1-14. Retrieved from <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/almurtaja>
- American Association on Mental Deficiency. (1983). *Classification in mental retardation* (H. J. Grossman, Ed.). American Association on Mental Deficiency.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Amri, M., Muhammad, M., Kurniawati, W., & Adhimas, Y. B. (2023). *Penggunaan kartu flashcard pada pembelajaran membaca dan menulis kanji di LPK*. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang, 9(2), 133-140.
- Anderson, J. R. (1980). *Cognitive psychology and its implications*. W. H. Freeman. <https://archive.org/details/cognitivepsychol0005ande/mode/2up>
- Anisa, A., Mulia, D., & Asmiati, N. (2024). *Efektivitas Microsoft Sway untuk meningkatkan kemampuan membaca fungsional permulaan anak tunagrahita ringan di Kabupaten Pandeglang*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(22), 162-179. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/8763/7225/>
- Aisyah, F. S., & Wiranti, D. A. (2024). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa anak kelas 1 SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 9(3), 138-143.
- Azuma, R. T. (1997). *A survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), 355–385. [https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented\\_reality](https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality)

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Chall, J. S. (1983). *Stages of reading development*. McGraw-Hill.
- Chen, Y., Tsai, C., & Lin, T. (2022). *The impact of augmented reality on learning motivation and cognitive development in special education*. *Computers & Education*, 187, 104–125.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (5th ed.). Wiley.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Dendodi, N., Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri. (2024). *Analisis penerapan Augmented Reality dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sains di era digital*. *Alacrity: Journal of Education*, 4(3), 293-304. <http://lppppublishing.com/index.php/alacrity>
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Pearson.
- Dwyer, F. M. (1978). *Strategies for Improving Visual Learning*. Learning Services.
- Gray, W. S. (1956). *The teaching of reading and writing: An international survey*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374840>
- Goodman, K. S. (1967). *Reading: A psycholinguistic guessing game*. *Journal of the Reading Specialist*, 6(4), 126-135. <https://doi.org/10.1080/19388076709556976>
- Hallahan, D. P., & Kauffman, J. M. (2006). *Exceptional learners: Introduction to special education* (10th ed.). Pearson Education.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hariato, E. (2020). *Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa*. *Jurnal Didaktika*, 9(1). <https://jurnaldidaktika.org/>
- Harisah, A., & Masiming, Z. (2008). *Persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial*. *Jurnal SMARTek*, 6(1), 29-43.

- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Hermansyah, S., Usman, M., & Hanafi, M. (2023). *Penggunaan flashcard berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar anak sekolah dasar*. *Journal of Education Technology*, 1, 235-246.  
<https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/article/download/991/739/>
- Heward, W. L. (2013). *Exceptional Children: An Introduction to Special Education* (10th ed.). Pearson.
- Indahsari, L., & Sumirat. (2023). *Implementasi teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran interaktif*. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 7-11.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak*. Diva Press.
- Jaballudin, N., & Khalid, F. (2024). *The impact of Augmented Reality (AR) on student engagement and learning outcomes in biology education*. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(8), 696-707. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i8/22436>
- Junining, E. (2017). *Membaca kritis membaca kreatif: Panduan praktis bagaimana cara membaca kritis untuk semua kalangan*. Tim UB Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?hl=en&id=qUxODwAAQBAJ>
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row.
- Khoirunnisa, S., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). *Pengembangan media flashcard berbasis Augmented Reality pada materi tata surya anak kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum*. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812-1825. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4072>
- Koumpouros, Y. (2024). *Revealing the true potential and prospects of Augmented Reality in education*. *Smart Learning Environments*, 11(2).  
<https://doi.org/10.1186/s40561-023-00288-0>
- Kurniawan, D. D., & Avianto, D. (2023). *Pemanfaatan Augmented Reality untuk media pembelajaran alat transportasi bagi anak tunagrahita sedang*. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(1), 261–270.
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, T., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). *Pengembangan Augmented Reality melalui metode flashcard sebagai*

*media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial*. Jurnal Basicedu, 7(1), 326-338.

- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). *Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil pencapaian belajar anak*. Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan, 1(3), 76-85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Maslahah, S., Mumpuniarti, M., & Ishartiwi, I. (2020). *The needs of functional academic teaching materials for special education teachers with visual impairment*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 462.
- Maslahah, S., Asbari, M., Purwanto, A., Ong, F., & Choi, C. H. (2020). *The Potential of Augmented Reality in Education Based on the Theory of Interactive Media Effect (TIME)*. International Journal of Control and Automation, 13(2), 156–170.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Melany, T., Bastiana, & Hadis, A. (2023). *Pengembangan media kartu 3D berbasis Augmented Reality untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita ringan kelas 1 SLB Primakarya Makassar*. Jurnal Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Makassar, 5(2), 1-15.
- Meliana, M., Hamna, H., & Mustakim, M. (2024). *Analisis pembelajaran anak tunagrahita di sekolah dasar Kabupaten Tolitoli*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7(4), 16025-16035. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). *A taxonomy of mixed reality visual displays*. IEICE Transactions on Information and Systems, E77-D(12), 1321-1329.
- Mu'awwanah, U., Muskania, R. T., Hasanah, U., Mastroah, I., Ramadhan, S. P., Latifah, N., Munajah, R., Nurhasanah, A., Iskandar, R., & Maula, L. H. (2021). *Strategi pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus*. Media Madani.
- Nauli, M. T. S., & Royanto, L. R. M. (2024). *Increasing slow learner reading abilities through functional reading: A single-case study on an elementary school student*. Jurnal Paedagogy, 11(4), 828-835. <https://doi.org/10.33394/jp.v11i4.13091>

- Nida, F. L. K. (2014). Persuasi dalam Media Komunikasi Massa. *At-Tabsyir: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 2(2), 77-95.
- Noviandari, A., & Gularso, D. (2022). *Budaya membaca anak di Sekolah Dasar Negeri Sokaraja Nanggulan Kulon Progo Yogyakarta*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 276-290.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Oxley, E., & McGeown, S. (2023). *Reading for pleasure practices in school: Children's perspectives and experiences*. *International Journal of Educational Research*, 120, 101-132.
- Pasande, J., Hakim, A., & Pattaufi. (2025). *Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality menggunakan aplikasi Assemblr Edu pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 30 Makassar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 5(1).
- Perpustakaan IAIN Madura. (2024). *Literasi: Pengertian, jenis, dan manfaat literasi*.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.458564/mode/2up>
- Piaget, J. (1964). *Cognitive Development in Children: Development and Learning*. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Pitaloka, S., Ramadhanti, D., & Sari, A. W. (2023). *Kemampuan memahami teks prosedur anak kelas VII Pesantren Thawalib Padang*. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 3(2), 472-480.  
Diakses dari <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). *Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar anak*. *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*, 2(1), 1-10.
- Rahman, B., & Haryanto. (2014). *Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada anak kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 133-142.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2605>

- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Rumelhart, D. E., & McClelland, J. L. (1986). *Parallel distributed processing: Explorations in the microstructure of cognition* (Vol. 1). MIT Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- S., F., Zelfia, & Mustari, A. M. (2022). *Pola komunikasi pendidikan softskill berbasis digital Augmented Reality terhadap anak berkebutuhan khusus tunagrahita pada SLBN 02 Makassar*. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Muslim Indonesia*, 5(2), 174-186.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Samsul. (2023). *Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Finjili Pulau Lembeh*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(6), 672-677.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8084173>
- Sari, D., & Putri, A. (2022). *Utilizing flashcard s to improve early literacy skills in children with special needs*. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(1), 56-65.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2023). *Pengenalan bangun ruang menggunakan Augmented Reality sebagai media pembelajaran*. *HELLO WORLD Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209-215.
- Sinaga, E. S., Dhieni, N., & Sumadi, T. (2021). *Pengaruh lingkungan literasi di kelas terhadap kemampuan membaca permulaan anak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 279-287.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1225>
- Sinambela, S. M., Lumbantobing, J. N. Y., Saragih, M. D., Mangunsong, A. F., Nisa, C., Simanjuntak, J. P., & Jamaludin. (2024). *Kesenjangan digital dalam dunia pendidikan masa kini dan masa yang akan datang (studi kasus di SMP N 35 Medan)*. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 15-24.  
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3003>
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal Behavior*. Appleton-Century-Crofts.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning* (11th ed.). Pearson.

- Street, B. (2003). *What's "new" in new literacy studies? critical approaches to literacy in theory and practice*. *Current Issues in Comparative Education*, 5(2), 77-91.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. (2013). *Psikologi Kognitif: Proses dan Struktur Berpikir*. Srikandi Empat.
- Syamili, A. N., & Zulfitria. (2024). *Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk anak sekolah dasar di era digital*. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(7), 1088-1096.
- Syamsiyah, N., & Ma'rifatulloh, S. (2023). *The effectiveness of using flashcard s to improve students' vocabulary mastery*. *Journal of Science and Education Research*, 2(2), 25-30. <https://doi.org/10.62759/jser.v2i2.37>
- UNESCO. (1965). Literacy 1965-1967. UNESCO Digital Library. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000037480>
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Soubberman, Eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wertheimer, M. (1938). *Laws of Organization in Perceptual Forms*. In W. D. Ellis (Ed.), *A Source Book of Gestalt Psychology*. Routledge & Kegan Paul.
- World Health Organization. (1992). *International Classification of Diseases (10th ed.)*. Geneva: World Health Organization.
- Wicaksana, S. B., & Anistyasari, Y. (2020). *Tinjauan pustaka sistematis tentang penggunaan flashcard pada media pembelajaran berbasis Augmented Reality*. *IT-EDU*, 5(1), 121-131.
- Wirt, J., Choy, S., Provasnik, S., Rooney, P., Sen, A., & Tobin, R. (2003). *The condition of education 2003* (NCES 2003-067). U.S. Department of Education, National Center for Education Statistics. <https://nces.ed.gov/pubsearch/pubsinfo.asp?pubid=2003067>