

**PENGARUH BUKU BACAAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY
(AR) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGUASAAN
KOSAKATA SISWA KELAS II SDN 066056 MEDAN DENAI**

**Rahmadani¹, Edizal Hatmi², Wildansyah Lubis³, Halimatussakdiah⁴,
Masta Marselina Sembiring⁵**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan
rahmadanioppo589@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using Augmented Reality (AR)-based interactive reading books on improving vocabulary mastery of second-grade students at UPT SD Negeri 066056 Medan Denai in the 2025/2026 Academic Year. This study used a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population in this study were all second-grade students, consisting of two classes: class II-A as the experimental class and class II-B as the control class. The study sample consisted of 40 students, with each class consisting of 20 students. The research instrument used was a vocabulary mastery test in the form of a pre-test and a post-test consisting of 20 multiple-choice questions. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent Sample t-test. The results of the data analysis showed that the average post-test score in the experimental class was 75.5, higher than the control class, which was 65.5. Based on the t-test results, the α -value of 2.529 and α -value of 2.024 were obtained at a significance level (Sig.) of 0.05. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that the use of interactive reading books based on Augmented Reality (AR) significantly improved vocabulary mastery among second-grade students at UPT SD Negeri 066056 Medan Denai

Keywords: Interactive Reading Books, Augmented Reality (AR), Vocabulary Mastery

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan buku bacaan interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas II UPT SD Negeri 066056 Medan Denai Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi experimental design) dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas II-A sebagai kelas eksperimen dan kelas II-B sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa, dengan masing-masing kelas terdiri atas 20 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes penguasaan kosakata dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* di kelas eksperimen yaitu 75,5 lebih tinggi dibandingkan dengan di kelas kontrol yaitu 65,5. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,529 dan t_{tabel} sebesar 2,024

pada taraf signifikansi (Sig.) 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku bacaan interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas II UPT SD Negeri 066056 Medan Denai.

Kata Kunci: Buku Bacaan Interaktif, *Augmented Reality* (AR), Penguasaan Kosakata

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan. Proses belajar mengajar kini tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan teknologi yang menghadirkan interaksi dinamis antara guru, siswa, dan sumber belajar. Transformasi digital mendorong lembaga pendidikan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan generasi modern (Andrianu, 2025, h. 25). Salah satu inovasi teknologi yang berpotensi besar dalam pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini memungkinkan pengguna melihat objek digital yang terintegrasi dengan lingkungan nyata melalui perangkat seperti *smartphone* atau tablet, sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan menarik. Penggunaan AR meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa, serta menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis AR

memperkuat kemampuan literasi visual, digital, dan linguistik melalui pengalaman belajar multisensorik (Susanto, 2025, h. 65).

Kosakata memiliki peranan fundamental dalam pemerolehan bahasa. Kosakata menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Siswa dengan penguasaan kosakata yang terbatas akan mengalami kesulitan memahami isi teks maupun mengekspresikan gagasan secara lisan dan tulisan (Citra, 2025, h. 42).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 066056 Medan Denai pada tahun 2025, diperoleh informasi bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas II masih tergolong rendah. Kesulitan yang muncul meliputi kemampuan mengenali makna kata, memahami konteks penggunaannya, serta mengungkapkannya kembali dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kondisi ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam

keterampilan membaca permulaan dan pemahaman teks sederhana.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh data nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas II-A dan II-B belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Kelas II-A memiliki rata-rata nilai 66,21, sementara kelas II-B memiliki rata-rata 65,65. Secara lebih rinci, pada kelas II-A dari 20 siswa terdapat 7 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas. Pada kelas II-B dari 20 siswa, hanya 5 siswa yang tuntas sementara 15 siswa tidak tuntas.

Tabel 1. Data Nilai UTS Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Semester Ganjil

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
II-A	20	7	13
II-B	20	5	15
Jumlah	40	12	28

Rendahnya capaian tersebut tidak terlepas dari kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, membaca bersama, serta latihan hafalan tanpa memberikan visualisasi konkret atau pengalaman belajar yang

kontekstual. Ketiadaan buku bacaan interaktif berbasis AR menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah dan kurang variatif, sehingga siswa terlihat kurang antusias dan mudah terdistraksi.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media digital berbasis AR dalam pembelajaran bahasa. Penelitian Isnaniah dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan buku elektronik interaktif berbasis AR berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar dengan persentase peningkatan sebesar 73,9%. Selain itu, Rosnaningsih dan Muhyidin (2024) menyimpulkan bahwa buku cerita interaktif berbasis AR efektif meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata siswa sekolah dasar dengan nilai pretest rata-rata 42,7 meningkat menjadi 76,9 pada *post-test*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan buku bacaan interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 066056 Medan Denai. Penelitian ini memiliki kebaruan karena mengintegrasikan buku bacaan anak dengan teknologi AR pada

pembelajaran Bahasa Indonesia yang sebelumnya lebih banyak berfokus pada kosakata Bahasa Inggris, sekaligus mengujinya secara empiris melalui desain eksperimen.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perbedaan penguasaan kosakata antara siswa yang belajar menggunakan buku bacaan interaktif berbasis AR dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional (Sugiyono, 2013, h. 72).

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 066056 Medan Denai yang beralamat di Jl. Manyar P Mandala, Kelurahan Tegal Sari Mandala II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang terdiri atas dua kelas yaitu kelas

II-A dan kelas II-B. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa dengan masing-masing kelas terdiri atas 20 siswa. Kelas II-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan buku bacaan interaktif berbasis AR, sedangkan kelas II-B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Data penelitian diperoleh melalui instrumen tes penguasaan kosakata berupa *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk 20 soal pilihan ganda. Instrumen disusun berdasarkan empat indikator penguasaan kosakata, yaitu:

1. Menentukan arti kosakata,
2. Mengidentifikasi kosakata,
3. Mengelompokkan kosakata,
4. Menghubungkan kosakata dengan fungsi atau kegunaannya.

Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan pada 30 siswa kelas III di sekolah yang sama. Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan rumus korelasi Product Moment dengan $r_{tabel} = 0,361$, diperoleh 20 soal valid dari 30 soal yang diujicobakan. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,787 yang

termasuk kategori tinggi. Analisis tingkat kesukaran menunjukkan 2 soal kategori sukar dan 18 soal kategori sedang, dengan seluruh 20 soal valid memiliki daya pembeda kategori baik.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk (karena sampel < 50), uji homogenitas menggunakan uji Levene, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 25. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk itu, kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun data deskriptif hasil penelitian disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	M in	M ax	Me an	SD	V
<i>Pre-test</i> Ekspe rimen	20	30	75	51,50	13,774	189,737
<i>Post-test</i> Ekspe rimen	20	45	95	75,50	13,563	183,947
<i>Pre-test</i> Kontro l	20	30	70	50,75	12,384	153,355
<i>Post-test</i> Kontro l	20	45	85	65,50	11,344	128,684
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan tabel di atas yang bersumber dari output analisis deskriptif IBM SPSS Statistics versi 25, diketahui bahwa pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 51,5 dengan skor minimum 30 dan maksimum 75. standar deviasi sebesar 13,774, serta varians sebesar 189,737. Nilai varians *pre-test* kelas eksperimen yang cukup besar (189,737) mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa sebelum perlakuan sangat beragam, artinya terdapat kesenjangan yang

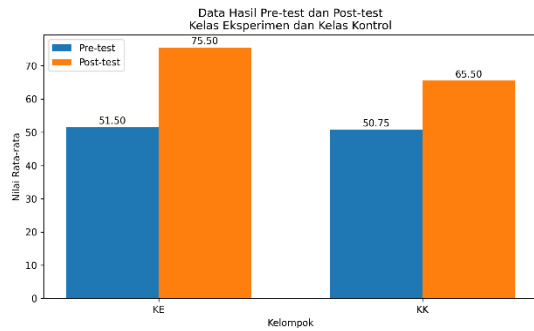
signifikan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan buku bacaan interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR), rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen meningkat menjadi 75,50 dengan skor minimum 45 dan maksimum 95, standar deviasi sebesar 13,563, serta varians sebesar 183,947. Penurunan nilai varians dari 189,737 menjadi 183,947 menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa pada *post-test* sedikit lebih merata dibandingkan *pre-test*, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis AR mampu membantu lebih banyak siswa mencapai pemahaman kosakata yang lebih merata.

Sementara itu, pada kelompok kontrol, rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 50,75 dengan skor minimum 30 dan maksimum 70, standar deviasi sebesar 12,384, serta varians sebesar 153,355. Perbedaan rata-rata *pre-test* antara kelas eksperimen (51,50) dan kelas kontrol (50,75) sangat kecil, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal penguasaan kosakata siswa pada kedua kelas relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Nilai varians *pre-test* kelas kontrol (153,355) pun tidak berbeda jauh

dengan kelas eksperimen (189,737), yang memperkuat asumsi kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok. Pada hasil *post-test* kelas kontrol, nilai rata-rata mencapai 65,50 dengan skor minimum 45 dan maksimum 85, standar deviasi sebesar 11,344, serta varians sebesar 128,684. Nilai varians *post-test* kelas kontrol (128,684) lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen (183,947). Hal ini menunjukkan bahwa sebaran nilai *post-test* kelas kontrol lebih homogen, namun dengan rata-rata yang lebih rendah. Dengan kata lain, siswa pada kelas kontrol cenderung memperoleh nilai yang lebih seragam tetapi berada pada rentang yang lebih rendah dibandingkan siswa kelas eksperimen yang menunjukkan peningkatan lebih tinggi secara keseluruhan.

Perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok dapat dilihat secara jelas pada diagram batang rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen (dari 51,50 menjadi 75,50 atau meningkat sebesar 24,00 poin) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (dari 50,75 menjadi 65,50 atau meningkat sebesar 14,75 poin). Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan buku bacaan interaktif



berbasis AR memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Gambar 1. Diagram Batang Rata-Rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas yang diperoleh, selanjutnya data tersebut dianalisis secara sistematis untuk menarik kesimpulan mengenai hasil penelitian. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilaksanakan guna mengetahui data dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk karena sampel dari masing-masing kelas < 50 dengan bantuan program *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS Statistics versi 25*. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu data

dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 , dan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0.05 . Berikut ini adalah tabel hasil dari uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i> Eksperimen	0,958	20	0,508
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,946	20	0,309
<i>Pre-test</i> Kontrol	0,943	20	0,269
<i>Post-test</i> Kontrol	0,957	20	0,493

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data hasil belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $> 0,05$. Nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,508 dan 0,309, sedangkan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol sebesar 0,269 dan 0,493. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh data hasil belajar siswa berdistribusi normal, sehingga selanjutnya dapat dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kelompok sampel yang digunakan berasal dari populasi bervarians sama (homogen) atau tidak.

Uji homogenitas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji *Levene*. Hasil perhitungan uji homogenitas peneliti sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0.511	1	38	0.479
Based on Median	0.496	1	38	0.486
Based on Median and with adjusted df	0.496	1	35,728	0.486
Based on trimmed mean	0.557	1	38	0.460

Tabel di atas memperlihatkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar siswa berdasarkan *mean* sebesar 0,479, berdasarkan *median* sebesar 0,486, berdasarkan *median* dengan penyesuaian derajat kebebasan sebesar 0,486, serta berdasarkan *trimmed mean* sebesar 0,460. Seluruh nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

dan kelas kontrol memiliki varians yang sama (homogen). Maka, data dalam penelitian ini telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Jenis uji yang digunakan adalah *Independent Sample t-test*, dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji hipotesis disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	0,511	0,479	2,529	38	0,016
<i>Equal variances not assumed</i>			2,529	36,849	0,016

Berdasarkan perhitungan uji *Independent Sample t-Test* di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,529 dengan derajat kebebasan (df) 38 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar

0,016. Sementara itu, nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 2,024. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,529 > 2,024$) dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,016 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan buku bacaan interaktif berbasis *Augmented Reality* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas II SD Negeri 066056 Medan Denai.

Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa buku bacaan interaktif berbasis AR mampu membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Media AR dapat menyajikan objek secara konkret melalui kombinasi teks, gambar tiga dimensi, audio, dan interaksi digital yang menarik. Bagi siswa kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, penyajian materi yang bersifat visual dan interaktif sangat membantu mereka dalam memahami makna suatu kosakata.

Selama pelaksanaan penelitian, siswa kelas eksperimen memperoleh pengalaman belajar multisensori

melalui berbagai tahap pembelajaran, meliputi: persiapan media AR, pengenalan materi kosakata kata benda, pemanfaatan fitur audio untuk pengucapan kosakata, pengamatan objek tiga dimensi melalui pemindaian marker AR, diskusi kosakata, kegiatan mengelompokkan dan menghubungkan kosakata, serta evaluasi pembelajaran. Tahap penggunaan fitur AR menjadi tahap yang diduga memberikan pengaruh paling besar karena siswa dapat mengamati bentuk, warna, ukuran, dan karakteristik benda secara langsung sehingga pemahaman kosakata menjadi lebih konkret dan bermakna.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, peningkatan hasil belajar tetap terjadi dari rata-rata 50,75 menjadi 65,50 (meningkat 14,75 poin), namun tidak sebesar peningkatan kelas eksperimen yang mencapai 24,00 poin. Pembelajaran yang lebih berpusat pada penjelasan guru menyebabkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih terbatas dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui media AR.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen (73,67) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (61,33). Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi (Sig.) 0,05 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu $4,121 > 2,001$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *flashcard* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yang menggunakan

model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 060879 Medan Timur pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku.

DAFTAR PUSTAKA

- R. A., & Ratnawati, D. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 45–56.
- Aini, F., Ramzi, M., & Rahayu, F. (2024). Buku bacaan interaktif dan kemandirian anak. *AJPP*.
- Aryana, S., & Wuryani, W. (2025). Penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 14(1), 1–15.
- Isnaniah, dkk. (2025). Pengaruh Buku Elektronik Interaktif Berbasis Augmented Reality terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–56.
- Putri, dkk. (2025). Penerapan Buku Aktivitas dan Buku Bacaan Interaktif Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2),

112–125.

- Rosnaningsih, A., & Muhyidin, A. (2024). Penggunaan Buku Cerita Interaktif Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(1), 35–48.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., & Ghufro, S. (2021). Upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 210–218.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susanto, E. S., Hamdani, F., & Nuryansah, F. (2025). Augmented Reality dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Mnemonic*, 8(1), 60–72.