

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR
BAHASA INDONESIA ANAK *SLOW LEARNER* DI MI BADRUSSALAM
SURABAYA**

SKRIPSI

AINAUL MARDHIYAH

06010721001



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
NOVEMBER 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ainaul Mardhiyah

NIM : 06010721001

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 15 November 2024

Yang membuat pernyataan,



Ainaul Mardhiyah
NIM. 06010721001

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Ainaul Mardhiyah

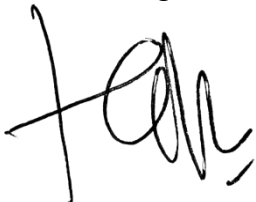
NIM : 06010721001

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN BELAJAR BAHASA INDONESIA ANAK *SLOW
LEARNER* DI MI BADRUSSALAM SURABAYA.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 15 November 2024

Pembimbing I



Hernik Farisia, M.Pd.I

NIP. 198308082023212033

Pembimbing II



Uswatun Chasanah, M.Pd.I

NIP. 198211132015032003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ainaul Mardhiyah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi. Surabaya, 26 November 2024

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Hermik Farisia, M.Pd.
NIP. 198308082023212033

Penguji II

Uswatun Chasanah, M.Pd.
NIP. 198211132015032003

Penguji III

Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197702202005011003

Penguji IV

Sulthon Ma'ud, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 19739102007011017

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ainaul Mardhiyah
NIM : 06010721001
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : ainaulmardhiyah04@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Bahasa Indonesia Anak *Slow Learner* di MI Badrussalam Surabaya.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 November 2024

Penulis

Ainaul Mardhiyah

ABSTRAK

Ainaul Mardhiyah, 2024. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Bahasa Indonesia Anak Slow Learner di MI Badrussalam Surabaya.* Skripsi Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Hernik Farisia, M.Pd.** dan Pembimbing II : **Uswatun Chasanah, M.Pd.**

Kata Kunci : Media, *Flashcard*, *Augmented Reality*, Pemahaman Belajar, *Slow Learner*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman belajar Bahasa Indonesia pada anak *slow learner*. Anak *slow learner* sering kali mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran abstrak tanpa media, sehingga diperlukan media inovatif yang dapat memfasilitasi gaya belajar mereka. Media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan (1) Desain pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality*, (2) Kelayakan Pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* (3) Keefektifan media *flashcard* berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan pemahaman belajar Bahasa Indonesia anak *slow learner*. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest posttest* dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 5 anak *slow learner*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dilakukan sesuai model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) sehingga menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang layak digunakan setelah perbaikan berdasarkan saran para ahli. Hasil uji validitas ahli menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis *augmented reality* dinyatakan dalam kategori "sangat valid dan layak digunakan" dengan persentase validasi media sebesar 90,3%, validasi materi 89,3%, dan validasi praktisi pembelajaran 88,9%. Data analisis *statistic descriptive* menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 44.00 pada *pre-test* menjadi 76.00 pada *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berhasil meningkatkan pemahaman belajar siswa *slow learner* secara signifikan. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,038, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan. Sementara itu, nilai *N-Gain* sebesar 0,5667 mengindikasikan peningkatan pemahaman yang signifikan dengan kategori sedang, yang berarti bahwa media *flashcard* berbasis *augmented reality* efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar Bahasa Indonesia pada anak *slow learner*.

DAFTAR ISI

MOTTO.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah dan Fokus Penelitian.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tindakan yang Dipilih.....	11
F. Tujuan Penelitian.....	11
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12
H. Manfaat Penelitian.....	13
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	15
J. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN TEORI.....	18
A. Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	21
B. <i>Flashcard</i>	22
1. Pengertian <i>Flashcard</i>	22

2.	Peran <i>Flashcard</i>	22
3.	Langkah Pembuatan <i>Flashcard</i>	23
C.	<i>Augmented Reality</i>	25
1.	Pengertian <i>Augmented Reality</i>	25
2.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i>	26
3.	Langkah-Langkah Pembuatan <i>Augmented Reality</i>	29
D.	Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI.....	29
1.	Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI	29
2.	Capaian dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI	30
E.	Pemahaman Belajar.....	32
1.	Pengertian Pemahaman Belajar	32
2.	Fungsi Pemahaman Belajar	33
3.	Indikator Pemahaman Belajar	34
F.	Anak <i>Slow Learner</i>	36
1.	Pengertian <i>Slow Learner</i>	36
2.	Karakteristik <i>Slow Learner</i>	37
G.	Kajian Penelitian yang Relevan	40
H.	Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....		44
A.	Model Pengembangan.....	44
B.	Prosedur Pengembangan	45
C.	Uji Coba Produk.....	50
1.	Desain Uji Coba	50
2.	Subjek Penelitian	50
3.	Jenis Data	51
4.	Instrumen Pengumpulan Data	53
5.	Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN		61
A.	Hasil Penelitian	61
1.	Desain Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> . 61	
2.	Kelayakan Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	71
3.	Efektivitas Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	77

B. Pembahasan.....	83
1. Desain Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> .	84
2. Kelayakan Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	86
3. Efektivitas Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	88
C. Revisi Produk.....	89
D. Kajian Produk Akhir	93
BAB V PENUTUP.....	99
A. Simpulan	99
B. Saran.....	100
RIWAYAT HIDUP	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	109



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Media <i>Flashcard</i>	24
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	44
Gambar 4. 1 Penentuan Bentuk dan Warna.....	64
Gambar 4. 2 Judul dan Petunjuk Penggunaan.....	64
Gambar 4. 3 Penambahan <i>QR Maker</i>	65
Gambar 4. 4 Salah Satu Cerita yang Digunakan.....	65
Gambar 4. 5 Soal Tes	66
Gambar 4. 6 Penentuan Warna <i>Background AR</i>	66
Gambar 4. 7 Penentuan <i>Layout AR</i>	67
Gambar 4. 8 Pemilihan Elemen 3D	67
Gambar 4. 9 Penambahan Audio.....	68
Gambar 4. 10 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	79
Gambar 4. 11 Tampilan Depan Media	94
Gambar 4. 12 Tampilan Belakang Media.....	96
Gambar 4. 13 Tampilan Utama <i>AssemblrEdu</i>	97
Gambar 4. 14 Tampilan Proses Pemindaian Gambar.....	97
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Augmented Reality</i>	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran	31
Tabel 2. 2 Indikator Pemahaman Belajar	35
Tabel 3. 1 Subjek Penelitian	51
Tabel 3. 2 Skala Penilaian	56
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Validasi	57
Tabel 3. 4 Daftar Kategori <i>N_Gain</i>	60
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Media	71
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Praktisi Pembelajaran	75
Tabel 4. 4 Respon Siswa	76
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Soal	77
Tabel 4. 6 Analisis Deskriptif	80
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	81
Tabel 4. 8 Hasil <i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i>	82
Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>N_Gain</i>	83
Tabel 4. 10 Hasil Revisi Produk	91
Tabel 4. 11 Hasil Revisi Cerita	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	109
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal	119
Lampiran 3 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	121
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	123
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	126
Lampiran 6 Lembar Validasi Soal.....	129
Lampiran 7 Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran.....	131
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	133
Lampiran 9 Hasil Wawancara Guru Pendamping Khusus (GPK)	135
Lampiran 10 Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	138
Lampiran 11 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	139
Lampiran 12 Hasil Uji SPSS.....	140
Lampiran 13 Hasil Perhitungan <i>Pretest</i>	141
Lampiran 14 Hasil Perhitungan <i>Posttest</i>	142
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian.....	143
Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian	144
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	145
Lampiran 18 Lampiran Manual Prosedur Penggunaan Media	148

DAFTAR PUSTAKA

- Abbasi, Peyman. "Effects of Cognitive & Metacognitive Strategy for Developing Reading Comprehension Capacity." *Research and Analysis Journal*, no. Vol. 5 No. 5 (2022).
- Aditia, Rafinita, and Riwayat Artikel. "Peran Dan Tantangan Teknologi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media A B S T R A K." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 4, no. 1 (2024): 35–43.
- Afianah, Vina Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) KELAS 3 MI Al-Karim Surabaya." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.
- Agustyaningrum, Nina, and Paskalia Pradanti. "Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?" *Agustyaningrum*. Vol. 5, 2022.
- Aly, Ferial A. "Egyptian Nursing Pioneer." *Egyptian Journal of Nursing & Health Sciences*, 2023 *EJNHS*. Vol. 4.
- Alya, Nunung, Ayu Lastari, Donna Boedi Maritasari, Muhammad Husni, Ika Wardina, and Asri Nofita Sari. "The Importance Of Augmented Reality (AR) Media to Increase Interest In Learning at Primary Schools,".
- Anggraeni, Nur Diyati, Waviq Kumala Dwi Alviana, Desy Fitriya Wahyuni, Linda Dwi Kusuma Ainurrosyidah, I ketut Mahardika, Sutarto Sutarto, and Iwan Wicaksono. "Analisis Perkembangan Peserta Didik Menurut Teori Jean Piaget dan Pengimplementasiannya Pada Pembelajaran IPA SMP." *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 11, no. 3 (June 7, 2024): 1503–19. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1252>.
- Anggreani, Chresty, and Adrie Satrio. "Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (November 11, 2021): 5126–35. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1639>.
- Bledsoe, Robert, and Deborah Richardson. "Maximizing Learning Using Cognitive Load Theory." *ETH Learning and Teaching Journal*. Vol. 2. <https://learningteaching.ethz.ch>.
- Elti, Yasni, Alfi Rahmi, Program Studi Bimbingan Dan Konseling, and Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. "Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Membimbing Peserta Didik Slow Learner Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kinali Pasaman Barat." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4 (2024): 7117–26.

- Erlidawati, Erlidawati. "Students' Topic Interest in Learning Reading Comprehension." *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3, no. 1 (June 16, 2023): 97–102. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.984>.
- Farhurohman, Oman. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI." *PRIMARY: Jurnal Keilmuan Dan Pendidikan Dasar* 09 (July 11, 2017): 24–34.
- Farisia, Hernik, Fakultas Tarbiyah, Dan Keguruan, Uin Sunan, and Ampel Surabaya. "SELING Jurnal Program Studi PGRA Strategi Optimalisasi Kemampuan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Melalui Program Pembelajaran Individual (PPI),".
- Ganis Rindang Mahesty, and Muhammad Abduh Abduh. "Forms of Slow Learner Student Interaction in Elementary Schools." *Jurnal Elementaria Edukasia* 7, no. 2 (June 30, 2024): 2713–23. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i2.9393>.
- Hafidzoh Rahman, Nafsiah, Annisa Mayasari, Opan Arifudin, Indah Wahyu Ningsih, Stai Sabili, Universitas Islam Nusantara, and Stai Al Hidayah Bogor. "Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodah Bahasa Arab,".
- Hasan, Muhammad, MPd Milawati, MPd Darodjat, and MAg DrTuti Khairani Harahap. "Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN,".
- Hendrawati, Sri; Wuryanti, Sri; Yasmin, Malika Fawwaz Alifi. "Diagnostic Assessment of Students with Special Needs In Inclusive School." *Academic Journal*, 2023.
- Hotimah, Empit. "Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut,". www.journal.uniga.ac.id.
- Huang, Yu -Chia. "Comparison and Contrast of Piaget and Vygotsky's Theories," 2021.
- Ina Magdalena, Aan Nurchayati, Astika Nurhayati Saputri, Nur Zakia Amanda, Naufal Habibie, Sashy Noviana Waluyo, and Diana Khoirun Nisa. "Analisis Taksonomi Bloom Dalam Mengidentifikasi Tingkat Kesulitan Pertanyaan Soal Dalam Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 3 (July 17, 2023): 141–50. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i3.1988>.
- Islam, Anshori Daulatul, Ferry Timorochmadi, M.Y. Fakhruddin, Ricky Yoseptry, Teti Ratnawulan, and Neni Sri Rahayu. "Pemenuhan Kebutuhan Pendidikan Bagi Penyandang Disabilitas Di Kota Bandung." *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 12, no. 1 (January 26, 2024): 362–77. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i1.1175>.

- Izzati, Latansa Naelal, and Agus Kamaludin. "Indonesian Journal of Science and Mathematics Education Augmented Reality-Based Flashcard Media to Improve Students' Concept Understanding in Chemistry Learning Article Info ABSTRACT," 2024. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v5i1.20975>.
- Joaquina de Borba, Nara, Vanderleia Adriana Santin Ferreira, Tainara Palhares dos Santos, and Shalline Carvalho. "Inclusive Education: Strategies and Impact On Contemporary Society." *Revista Gênero E Interdisciplinaridade* 5 (June 5, 2024).
- Kafilahudin, Fahrul Advis, and Mutaqin Akbar. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality." *Sudo Jurnal Teknik Informatika* 3, no. 1 (May 21, 2024): 31–40. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i1.469>.
- Kalita, Palakhi. "Role of Education for Sustainable Development." *Journal of Propulsion Technology* 44, no. Vol. 44 No. 3 (2023) (2023).
- Komunikasi Visual, Desain. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar Fitria Iswari." *DEIKSIS* 09, no. 02 (2017).
- Kuşdemir, Yasemin. "Indicators of Reading Comprehension: Example of Narrative Text and Open Ended Question." *International Journal of Progressive Education* 16, no. 5 (October 9, 2020): 17–29. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.277.2>.
- Laličić, Aldiana, and Vildana Dubravac. "The Role of Reading in English Language Classrooms." *MAP Social Sciences* 1, no. 1 (September 3, 2021): 23–36. <https://doi.org/10.53880/2744-2454.2021.1.1.23>.
- Li, Ying, and Yating Huang. "Sustainable Development Goals (SDGs) and Local Self-Government: Approaches and Strategies for Sustainable Education." *Lex Localis* 22, no. 2 (April 30, 2024): 120–42. [https://doi.org/10.52152/22.2.277-292\(2024\)](https://doi.org/10.52152/22.2.277-292(2024)).
- Lzam, Ahmadur, Najlatun Naqiyah, and Bakhrudin Ali Hasby. "Profile of Children with Special Needs of the Slow Learner Variety SMP Madura." *International Journal of Social Science and Religion (IJSSR)*, December 21, 2023, 531–44. <https://doi.org/10.53639/ijssr.v4i3.215>.
- M. Irwan, Ferry . Latifah, Alia . Rizki, Nikentari. "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Slow Learner." *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8 (January 31, 2024): 67–76.
- Mansyur, Abd. Rahim. "Telaah Problematika Anak Slow Learner Dalam Pembelajaran." *Education and Learning Journal* 3, no. 1 (July 26, 2022): 28. <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.137>.
- Medranda-Morales, Narcisa, Victoria Dalila Palacios Mieles, and Marco Villalba Guevara. "Reading Comprehension: An Essential Process for the

- Development of Critical Thinking.” *Education Sciences* 13, no. 11 (November 1, 2023). <https://doi.org/10.3390/educsci13111068>.
- Nengsih, Putri Ayu. “Penerapan Media Flash Card Untuk Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Pada Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pinrang” 12 (2023). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah>.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” Vol. 03, 2018.
- Okta Rita, Ova. “Teknologi Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Kimia, Tinjauan Pustaka: Bentuk-Bentuk, Hambatan Dan Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Kimia.”
- Saiful, Muhammad, and - Muchsin. “The Application of the Relationship between the Ability to Study Kinematics Concepts and Problem Solving with Learning Achievement in Physics Learning.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 9, no. 1 (March 30, 2023): 62. <https://doi.org/10.24036/jppf.v9i1.121894>.
- Salsabila, Zaza, Vira Eka Putri, Rara Salsabila, and Wismanto Wismanto. “Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Pada Sekolah Dasar.” *Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 26–36. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2858>.
- Sari, Indah Purnama, Ismail Hanif Batubara, Al Hamidy Hazidar, and Mhd Basri. “Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Hello World Jurnal Ilmu Komputer* 1, no. 4 (December 29, 2022): 209–15. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>.
- Singh, Salinder. “Inclusive Education: Promoting Equity and Access for Students with Disabilities.” *Global International Research Thoughts* 12, no. 1 (June 16, 2024): 30–35. <https://doi.org/10.36676/girt.v12.i1.109>.
- Sofradzija, Halima, Sandro Sehic, Abdel Alibegovic, Sarina Bakic, and Merima Camo. “Education as a Process and Result.” *International Journal of Contemporary Education* 4, no. 1 (March 15, 2021): 56. <https://doi.org/10.11114/ijce.v4i1.5190>.
- Sumaira Younis, Saman Naeem, and Dr. Zahid Ali. “Analysing the Perceptions of Teachers’ and Parents’ on the Causes and Consequences of Slow Learners’ Early Learning Difficulties in Karachi Pakistan.” *Sjesr* 6, no. 1 (March 24, 2023): 132–38. [https://doi.org/10.36902/sjesr-vol6-iss1-2023\(132-138\)](https://doi.org/10.36902/sjesr-vol6-iss1-2023(132-138)).
- Syarifudin Abdullah, Dany, Rifan Nur Hadi, and Meity Suryandari. “Cendikia Pendidikan Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern” 4, no. 1 (2024): 91–101.
- Tang, Muhammad S, Muslimah Fakultas Tarbiyah IAIN Palangkaraya, and Akhmad Riadi. “The Concepts Of Multicultural Education In Al-Quran Surah Al-Hujurat Verse 11-13 S y a m i l” 8, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.21093/sy.v8i2.2258>.

- Teti Sumiati, and Septi Gumiandari. "Pendekatan Neurosains dalam Strategi Pembelajaran untuk Siswa Slow Learner." *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 8, no. 3 (October 6, 2022): 1050–69. <https://doi.org/10.31943/jurnalrisalah.v8i3.326>.
- Ulfa, Noviana Mariatul. "Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini,". <http://genius.iain-jember.ac.id>.
- Utami, Febriyanti, Rukiyah Rukiyah, and Windi Dwi Andika. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (January 6, 2021): 1718–28. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>.
- Waliyatusshofiyyah, Syifa. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Dengan Aplikasi Assemblr EDU Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa." Thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023.
- Yusup, Ainiyah Hidayanti, Asma Azizah, Endang Sri Rejeki, Meliza Silviani, Ending Mujahidin, Rudi Hartono, and Universitas Ibnu Khaldun. "Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial,". <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>.
- Zulkepli, Noraini, Intan Safina Mohd Ariff Albakri, Puteri Zarina, Megat Khalid, and Mohd Faisal Farish Ishak. "Using the ADDIE Model to Develop an Online Professional Development Program for Non-Specialist ESL Teachers." *Arab World English Journal*, no. 10 (July 28, 2024): 302–13. <https://doi.org/10.24093/awej/call10.19>.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A