



## **ANALISIS TIGA APLIKASI *AUGMENTED REALITY* DALAM MENGENALKAN NAMA BINATANG BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI**

**Firda Puspitadewi, Finita Dewi & Jojor Renta Maranatha**

Prodi PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

---

### **Kata Kunci :**

Anak Usia Dini,  
Augmented Reality,  
Pembelajaran  
kosakata bahasa  
Inggris.

### ***ABSTRACT***

*This study explored the utilization of Augmented Reality to introduce names of the Animals in English for early childhood classes. This study aimed at examining the features of Augmented Reality apps which are relevant for early learners and determining the Augmented Reality apps which can be used to introduce names of animals to early learners. There were three apps being analyzed, among others are Dickens AR, Animal AR 3D 'Safari, and Animal 4D+. Using qualitative study design, this study implemented the content analysis approach in analyzing the data. Result shows that the three Augmented Reality apps have the potential to be used as relevant learning media for early learners.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas mengenai pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fitur aplikasi *Augmented Reality* yang relevan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dan untuk mengetahui fitur-fitur aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan untuk mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini. Adapun tiga aplikasi yang dianalisis diantaranya Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *analysis content*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* yang telah dianalisis termasuk pada media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini.

Email penulis:

firdapuspita@student.upi.edu

---

### **PENDAHULUAN**

Pada saat ini bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional, banyak negara yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa untuk berkomunikasi. Penguasaan bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting di era modern ini. Bahasa Inggris dapat memudahkan seseorang untuk memperluas pengetahuannya secara Internasional.

Di Indonesia pembelajaran bahasa Inggris sudah diterapkan semenjak anak menginjak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (PERMENDIKBUD No. 146 Tahun 2014).

Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia sebagai bahasa asing pertama. Bahasa asing dengan bahasa kedua berbeda. Menurut Mustafa (dalam Khairani, 2016, hlm. 3) Bahasa kedua adalah bahasa yang dipelajari anak setelah bahasa ibunya dengan ciri bahasa tersebut digunakan dalam lingkungannya. Sedangkan bahasa asing adalah bahasa negara lain yang tidak digunakan secara umum dalam interaksi sosial, karena kedudukan ini bahasa Inggris di Indonesia jarang digunakan secara umum dalam interaksi sosial di lingkungan masyarakat.

Zubaidah (2004, hlm. 469) mengatakan bahwa umur anak yang lebih muda akan lebih berhasil dalam belajar bahasa. Hal ini dikarenakan anak ada pada fase *golden age*. Pembelajaran bahasa anak tidak langsung pada pembelajaran yang berat, dapat dimulai dari hal-hal yang berada disekitar anak seperti binatang atau tumbuhan. Hal-hal yang berada disekitar anak atau yang disukai anak akan lebih memudahkan anak untuk mengingatnya karena hal-hal itu sering anak lihat. Khairani (2016, hlm. 6) mengatakan Pembelajaran bahasa Inggris banyak metode dan teknik yang dapat digunakan, seperti bercerita, bermain peran, seni dan kerajinan tangan, permainan, dan musik. Anak usia dini belajar sambil bermain, anak tidak membedakan antara belajar dan bermain. Dilanjut, menurut Mayesty (dalam Mursid, 2015, hlm. 37) bermain adalah kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak-anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Anak-anak PAUD saat ini dapat dikategorikan sebagai Generasi alpha, generasi yang lahir setelah generasi Z. Menurut Satryo (dalam Indrayana dkk., 2018, hlm. 1) salah satu ciri khas dari generasi alpha adalah melek digital sejak usia dini, generasi ini terus menerus terpapar oleh teknologi dari usia dini. Dari ciri khas anak generasi alpha tersebut, mereka membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi sesuai porsinya.

Menurut Khadijah (dalam Dewi, 2017) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sejalan dengan ini Gagne dan Bring (dalam Arsyad, 2014, hlm. 4). mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam memberikan media pembelajaran yang tepat pada anak usia dini tentunya harus mengetahui ciri-ciri media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Dewi (2017) ada beberapa ciri-ciri media untuk anak usia 5-6 tahun, yaitu antara lain : 1) Alat permainan tidak berbahaya untuk anak; 2) Mengandung unsur pendidikan; 3) Alat permainan beraneka macam; 4) Memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak; 5) Menggunakan alat permainan yang sederhana dan ada disekitar anak; 6) Alat

permainan yang tidak mengandung bahan pengawet; 7) Alat permainan yang menjadi media harus memiliki keamanan agar tidak membahayakan anak; 8) Alat permainan mempunyai desain sederhana namun mampu menarik perhatian anak; 9) Alat permainan memiliki warna-warna mencolok sehingga menarik perhatian anak; 10) Alat permainan dapat mengembangkan enam aspek perkembangan.

Dalam pembuatan media pembelajaran menurut Mansur (dalam Dewi, 2017) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media, yaitu media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan dapat dijadikan sebagai media yang berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru dan orang tua. Bahan yang terkandung dalam media sebaiknya tidak mengandung bahan yang berbahaya seperti pemilihan cat, kertas yang tajam dan lain-lain.

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena anak usia dini masih berpikir konkret karena hal itu harus ada media yang digunakan sebagai contoh untuk menstimulus anak agar tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Thoiruf (dalam Dewi, 2017) ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu : 1) Media *Audio*; 2) Media *Visual*; 3) Media *Audio-Visual*; 4) Media Lingkungan.

Pada abad 21 ini teknologi sudah semakin maju. Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipakai untuk pembelajaran di PAUD. Salah satunya adalah penggunaan *Flashcard* dikombinasikan dengan teknologi saat ini yang sudah berkembang. Salah satu teknologi yang saat ini sudah berkembang adalah *Augmented Reality* (AR). Menurut Lenurra dan Pratiwi, 2017(dalam Fadli dkk., 2019, hlm. 12) mengatakan *Augmented Reality* adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia *virtual* yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata (*real*). Karena itu, *reality* lebih diutamakan pada sistem ini.

Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan sudah digunakan sejak awal tahun 2000-an. Beberapa pemanfaatan *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan yaitu sebagai media pendukung untuk menarik perhatian anak sampai dengan sebagai media penjelasan materi yang disampaikan. Pembelajaran *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif pendekatan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar anak. (Saputri, 2017, hlm. 1363). Menurut Mustaqim & Kurniawan (2017, hlm. 37) salah satu manfaat dari media *Augmented Reality* adalah menjadi salah satu solusi untuk mengatasi modul atau *trainer* yang cukup mahal dan tidak mampu dibeli oleh sekolah. Anak tetap dapat melakukan praktikum dengan melihat benda atau barang seperti aslinya namun dalam bentuk *virtual*.

Penggunaan Aplikasi *Augmented Reality* sebagai salah satu media pembelajaran dapat digunakan sebagai pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris dengan objek *marker* menjadi bentuk *3D* atau *4D*. Media *Augmented Reality* lebih mudah daripada media pembelajaran yang lain, karena media *Augmented Reality* hanya membutuhkan *Smartphone* dan *Flashcard*. Menurut Hotimah (2017, hlm. 12) salah satu kelebihan dari *Flashcard* adalah gampang diingat. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan anak untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *analysis content*. Menurut Budd, Thorpe dan Donahw (1967) Analisis Konten adalah suatu teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesan dan cara mengungkapkan pesan. Sedangkan Menurut Carney (1980, hlm.23) Analisis Konten adalah suatu teknik untuk membuat inferensi dengan mengidentifikasi karakteristik khusus secara objektif dan sistematis. (Zuchdi & Afifah, 2019, hlm. 5).

Arafat (2018, hlm. 34) berpendapat bahwa analisis isi (*Content Analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi yang termuat dalam suatu media massa. Semua objek yang diteliti akan dipetakan dalam bentuk tulisan atau lambang dan kemudian diberi interpretasi satu-persatu. Untuk media *Audio* tetap perlu didengarkan dengan tetap menuliskannya kembali. Begitu pula dengan media visual, tujuannya untuk mengetahui semua karakter penyampaian.

Dalam Penelitian ini, Peneliti menggunakan tiga media *Augmented Reality* untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris, yaitu Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+*. Ketiga media *Augmented Reality* tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Dickens AR mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris dengan bantuan *Flashcard* dan *Audio* nama binatang dalam bahasa Inggris, *Animal AR 3D Safari* mengenalkan binatang dengan *Audio* suara dan nama binatang serta dengan bantuan *Flashcard*, dan *Animal 4D+* mengenalkan binatang dengan bantuan *Flashcard* dan *Audio* nama serta suara binatang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan observasi yang dilakukan dengan cara menganalisis tiga media *Augmented Reality* sehingga diperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data, yaitu :

### 1) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam penelitian lalu ditelaah secara mendalam sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. (Satori & Komariah, 2017, hlm. 149). Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data media *Augmented Reality* yang akan diteliti untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini sebagai dokumen yang akan dikaji.

### 2) Observasi

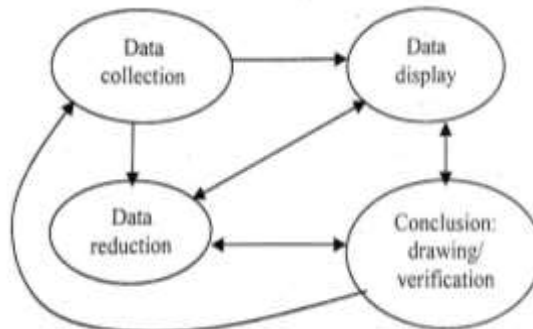
Menurut Morris (dalam Syamsudin, 2014, hlm. 404) Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala atau peristiwa dengan bantuan alat atau instrumen untuk merekam atau mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Observasi dilakukan dengan mengamati tiga media *Augmented Reality* untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris.

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh lalu dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. (Sugiyono, 2013, hlm. 335). Analisis kualitatif pada dasarnya menggunakan pemikiran logis, analisis dengan logika, dengan induksi, deduksi, analogi dan komparasi. (Amirin, 2000; Satori & Komariah, 2017, hlm. 201).

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan *Interactive* model Milles dan Huberman. Milles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis

data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. (Sugiyono, 2013, hlm. 337).

Gambar 1. *Interactive Model Milles dan Huberman*



(Satori & Komariah, 2017, hlm. 218).

Analisis data model Milles dan Huberman terdiri dari tiga tahap, yaitu *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *verification* (kesimpulan). Menurut Sugiyono (2013, hlm. 338) *Reduction* (Reduksi data) adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, serta membuang yang tidak perlu. *Data display* (Penyajian data) dilakukan agar mendapat gambaran yang jelas tentang data keseluruhan yang pada akhirnya dapat menyusun kesimpulan, peneliti menyusunnya ke dalam penyajian data dengan jelas agar dapat dimengerti dan dipahami. (Subandi, 2011, hlm. 178). *Verification* (kesimpulan), dalam analisis data model Milles dan Huberman penarikan kesimpulan sudah dimulai sejak proses awal diperoleh data hanya saja sifatnya sementara akan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat. Akan tetapi bila kesimpulan awal didukung bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang awal merupakan kesimpulan kredibel. (Satori & Komariah, 2017, hlm. 220).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas hasil penelitian dan analisis tiga aplikasi *Augmented Reality* yang terdiri dari Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+*. Penjelasan hasil penelitian akan disampaikan berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini. Analisis penelitian ditampilkan berdasarkan kategorisasi yang terdapat pada instrumen penelitian yang telah dijelaskan pada metodologi.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil analisis konten dengan menggunakan instrumen observasi, berikut ini adalah hasil dan pembahasan yang dihasilkan dari analisis konten terkait *relevansi* Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis, ketiga aplikasi *Augmented Reality* aman dan tidak berbahaya untuk anak usia dini selama diawasi oleh orang dewasa. Ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini dapat diakses secara *offline*, jadi orang tua tidak terlalu cemas atau takut anak membuka tautan lain jika *handphone* yang digunakan dalam keadaan *online*. Selain itu aplikasi yang dapat diakses secara *offline* tidak memerlukan kuota dan sinyal jadi lebih hemat saat penggunaannya. *Flashcard* yang digunakan pun tidak berbahaya dan tajam, karena *Flashcard* dapat diprint sendiri dan memilih kertas yang digunakan atau pun *Flashcard* yang dibeli berbahan kertas dengan setiap ujung kertas tidak tajam sehingga aman saat digunakan oleh anak.

Ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini dirancang khusus untuk pembelajaran anak usia dini, sehingga tidak terdapat fitur aplikasi yang berbahaya bagi anak usia dini. Fitur-fitur yang terdapat pada tiga aplikasi AR seperti gambar binatang, *Audio* pelafalan, nama binatang dan *Audio* suara binatang.

Berdasarkan hasil analisis yang ditemukan *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada anak usia dini memiliki ciri yang terdapat pada indikator yaitu aman dan tidak berbahaya. Aplikasi *Augmented Reality* dioperasikan menggunakan *handphone* dan terdapat *Flashcard* yang digunakan untuk membantu pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris. Bahan yang digunakan pada *Flashcard* terbuat dari kertas yang setiap ujung *Flashcard* memiliki sudut yang tidak lancip. Hal ini pada sisi sudut tersebut tidak berbahaya, sehingga aman dapat digunakan untuk anak. Pernyataan ini sesuai dengan salah satu ciri-ciri media pembelajaran yang dikemukakan oleh Dewi, (2017) mengatakan alat permainan tidak menggunakan bahan yang tajam, tidak memiliki sudut yang membahayakan anak, tidak mengandung bahan yang berbahaya bagi anak. Selain itu pernyataan ini pun sesuai dengan salah satu prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran menurut Mansur (Dewi, 2017) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru dan orang tua. Bahan yang terkandung dalam media sebaiknya tidak mengandung bahan yang berbahaya seperti pemilihan cat, kertas yang tajam dll.

Pada Ketiga aplikasi *Augmented Reality* juga sesuai dengan indikator yang digunakan dalam penelitian yaitu aman digunakan untuk anak yang dapat diakses secara *offline*, karena jika *handphone* terkoneksi dengan internet memungkinkan anak mengakses situs-situs yang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Walaupun, dapat diakses secara *offline* harus dengan pengawasan orang tua. Hal ini sesuai dengan Chusna (2017, hlm. 327) Aplikasi yang digunakan anak seperti permainan atau video harus melewati pengawasan orangtua, karena unsur kekerasan dan *pornografi* rentan terjadi bila *handphone* terkoneksi dengan internet.

Berdasarkan hasil analisis, ketiga aplikasi *Augmented Reality* mempunyai desain dan warna yang berbeda-beda pada setiap aplikasinya. Aplikasi Dickens AR mempunyai desain sederhana dan mempunyai berbagai warna yang menarik untuk anak. Menu utama menampilkan pilihan books yang dapat digunakan anak untuk mengenal kosakata bahasa Inggris seperti nama-nama binatang darat, nama-nama binatang yang hidup di air, nama-nama burung, nama-nama serangga dll. Desain aplikasi Dickens AR terlihat mudah dioperasikan, sederhana dan menarik untuk anak. Warna yang terdapat pada aplikasi Dickens AR pun terlihat mencolok sehingga dapat menarik minat dan perhatian anak.



Gambar 2. Tampilan Menu utama Aplikasi Dickens AR

Aplikasi *Animal AR 3D Safari* mempunyai desain yang sederhana dan warna yang terlihat menarik. Menu utama pada aplikasi ini memperlihatkan gajah dan monyet yang dapat bergerak sehingga dapat menarik minat anak. Aplikasi *Animal AR 3D Safari* memiliki suara atau musik pada tampilan menu utama yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar sambil bermain dengan aplikasi ini.



Gambar 3. Tampilan menu utama Aplikasi *Animal AR 3D Safari*

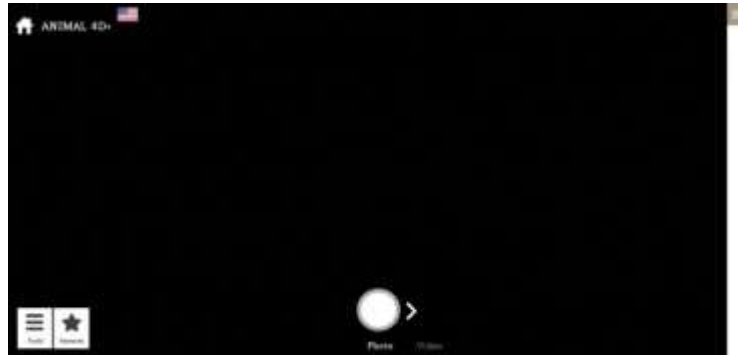
Aplikasi *Animal AR 3D Safari* ini mempunyai 2 mode yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar, pertama mode AR yang dapat menampilkan *marker* dalam bentuk 3D dengan bantuan *Flashcard*, kedua library yang dapat menampilkan binatang dengan habitatnya tanpa bantuan *Flashcard*, dalam mode *library* ini binatang dapat digerakkan 360°. Warna pada tampilan menu utama aplikasi ini terlihat memiliki berbagai warna sehingga menarik perhatian anak. Walaupun aplikasi ini mudah dioperasikan oleh anak akan lebih baik lagi



bila dengan pengawasan orangtua.

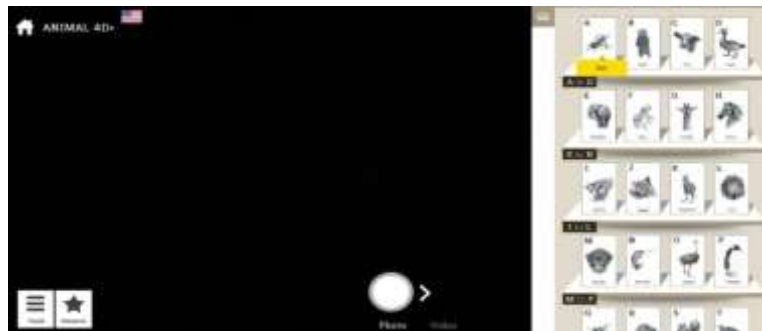
Gambar 4. Tampilan menu Library pada Aplikasi *Animal AR 3D Safari*

Aplikasi *Animal 4D+* memiliki desain yang sederhana namun tidak terdapat menu utama seperti dua aplikasi lainnya dan warna yang terdapat pada aplikasi pun kurang menarik karena tidak terdapat berbagai warna yang dapat menarik minat anak. Tampilan utama aplikasi *Animal 4D+* langsung pada menu pindai atau *scan Flashcard*. Seperti gambar dibawah ini



Gambar 5. Tampilan utama Aplikasi *Animal 4D+*

Aplikasi *Animal 4D+* mempunyai dua mode, pertama mode AR dengan memindai *Flashcard* maka akan muncul *marker 4D* pada layar *handphone*. Kedua mode penjelasan binatang, pada menu utama terdapat 3 garis pada sebelah kanan atas, jika di klik maka akan menampilkan gambar binatang, seperti gambar berikut!



Gambar 6. Tampilan menu pilihan binatang pada Aplikasi *Animal 4D+*

Lalu jika salah satu binatang diklik maka akan muncul penjelasan binatang dengan tulisan dan suara narator, pada *Audio* penjelasan terdapat dua pilihan, *Preschool* (Pra Sekolah) dan *1-3rd Grade* (Kelas 1-3). Seperti gambar dibawah ini!



Gambar 7. Tampilan menu penjelasan binatang pada aplikasi *Animal 4D+*



Media pembelajaran untuk anak usia dini didesain dengan sederhana namun walaupun sederhana media tetap dapat menarik minat anak. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan tiga aplikasi *Augmented Reality* tersebut terdapat kesesuaian pada indikator media pembelajaran anak usia dini. Ketiga aplikasi ini mempunyai desain yang sederhana dan mudah dioperasikan oleh anak dengan pengawasan orang tua. Tampilan aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* terlihat mempunyai warna yang beragam sehingga tampilan pada kedua aplikasi tersebut membuat anak lebih tertarik. Sedangkan warna yang terdapat pada aplikasi *Animal 4D+* hanya terdiri dari warna gelap dan tidak berwarna seperti aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari*. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri media untuk anak usia 5-6 tahun yang dipaparkan oleh Dewi (2017) alat permainan mempunyai desain sederhana namun mampu menarik perhatian anak. Hal yang paling penting dari media adalah tepat dan mengena pada sasaran edukasi, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya. Alat permainan juga mempunyai warna-warna yang mencolok sehingga menarik perhatian anak.

Berdasarkan hasil analisis, ketiga *Flashcard* yang terdapat pada aplikasi *Augmented Reality* mempunyai karakteristiknya masing-masing. Ada *Flashcard* yang warnanya mencolok sehingga dapat menarik perhatian siswa dan ada *Flashcard* yang hanya hitam putih saja. Ada aplikasi yang hanya dapat menyampaikan pesan melalui suara dan gambar saja atau gambar dan tulisan saja. Setiap aplikasi mempunyai perbedaan.

*Flashcard* yang digunakan aplikasi Dickens AR memiliki berbagai warna yang mencolok dan dapat menarik perhatian anak. Warna-warna yang terdapat pada *Flashcard* Dickens AR tidak hanya warna dasar saja namun terdapat berbagai warna lainnya dan warnanya terlihat cerah. Saat dipindai oleh aplikasi Dickens AR, aplikasi dapat menyampaikan pesan melalui gambar dan suara saja, walaupun pada *Flashcard* terdapat tulisan.



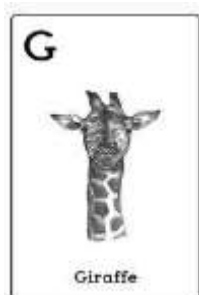
Gambar 8. *Flashcard* Dickens AR

Sama halnya dengan *Flashcard* yang digunakan aplikasi Dickens AR *Flashcard* aplikasi *Animal AR 3D Safari* pun memiliki berbagai warna yang terlihat mencolok dan warna yang terdapat pada *Flashcard* pun bukan hanya warna dasar namun terdapat warna-warna lainnya yang menarik. Terdapat berbagai warna pada *background Flashcard* sehingga terlihat menarik. Aplikasi *Animal AR 3D Safari* termasuk pada media pembelajaran *Audio-Visual* karena dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar dan tulisan.



Gambar 9. *Flashcard* Aplikasi *Animal AR 3D Safari*

Warna yang terdapat pada *Flashcard Animal 4D+* hanya warna hitam dan putih saja, tidak terdapat warna-warna yang mencolok seperti aplikasi *Augmented Reality* lainnya. *Flashcard* tidak terlihat menarik karena tidak terdapat warna-warna cerah. Aplikasi *Animal 4D+* termasuk pada media pembelajaran *Audio-Visual* karena dapat menyampaikan pesan melalui gambar, suara dan tulisan.



Gambar 10. *Flashcard* Aplikasi *Animal 4D+*

Terdapat empat jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di PAUD, diantaranya media *Audio*, media visual, media *Audio-Visual* dan media lingkungan. (Thoiruf, 2008, hlm. 20; Dewi, 2017). Aplikasi *Augmented Reality* termasuk pada media *Audio-Visual*, yaitu media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Berdasarkan pernyataan diatas ketiga aplikasi *Augmented Reality* yang dianalisis termasuk pada media *Audio-Visual*.

Aplikasi *Dickens AR*, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* termasuk pada media *Audio-Visual*, yang terdiri dari suara, gambar dan tulisan, namun tulisan hanya terdapat pada *Flashcard* dan tidak muncul pada tampilan AR. Akan lebih baik bila terdapat tulisan pada tampilan AR yang dapat memudahkan anak dalam mengenal nama binatang.

Kegiatan mengajar bahasa biasanya merupakan kegiatan yang terintegrasi, pengajar dapat mengajarkan kosakata dalam konteks menggunakan struktur pola kalimat tertentu untuk melatih keterampilan berbicara. Penggunaan *Flashcard*, gambar, atau benda nyata dapat menarik perhatian siswa. (Suyanto, 2008). Sejalan dengan pernyataan tersebut, aplikasi *Augmented reality* yang dianalisis memiliki *Flashcard* dengan warna mencolok yang dapat menarik perhatian anak. *Flashcard* dapat membantu anak dalam mengenal binatang. Warna binatang pada *Flashcard* yang terdapat pada aplikasi *Dickens AR* dan *Animal AR 3D Safari* memiliki berbagai macam warna yang terlihat mencolok dan dapat menarik perhatian anak. Sedangkan warna binatang pada *Flashcard* aplikasi *Animal 4D+* hanya warna hitam putih dan terlihat tidak menarik.

Berdasarkan hasil analisis konten, ketiga *Augmented Reality* dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Aplikasi *Dickens AR*, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+* dapat mengembangkan empat aspek perkembangan diantaranya aspek bahasa, aspek kognitif, aspek seni dan aspek fisik-motorik, aspek tersebut berkembang saat anak belajar pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris.

Aspek bahasa muncul saat pelafalan nama binatang, anak dapat mengikuti pelafalan suara binatang dan anak dapat membaca tulisan nama binatang pada *Flashcard*. Suara pelafalan nama binatang pada Aplikasi *Dickens AR*, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+* terdengar jelas dan tulisan nama binatang pun dapat terbaca karena ukuran *font* tulisan cukup besar. Aspek kognitif muncul saat anak mengingat nama binatang dalam bahasa Inggris, mengingat gambar/visualisasi binatang, mengingat suara dan mengingat tulisannya. Selain itu terdapat makanan binatang pada aplikasi ini sehingga anak pun dapat mengetahui macam-macam makanan binatang, namun *Flashcard* makanan binatang hanya ada pada paket *Flashcard*

yang dibeli saja tidak ada pada paket *Flashcard* secara gratis. Aspek seni muncul saat anak melihat marker binatang dan mengenal warna yang terdapat pada marker binatang ataupun pada tampilan AR binatang. *Flashcard* yang digunakan untuk membantu aplikasi AR mempunyai banyak warna, anak selain mengenal nama binatang mereka pun dapat mengenal macam-macam warna yang terdapat pada *Flashcard* atau tampilan AR. Aspek fisik-motorik muncul saat anak menggunakan aplikasi dengan menggerakkan jari untuk klik beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi selain itu anak pun dapat mengikuti gerakan binatang, seperti menirukan gerakan gajah dengan belalainya, gerakan monyet, gerakan ikan dll.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak. Enam aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan moral dan agama, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan fisik-motorik, perkembangan sosial-emosional dan perkembangan seni. Berdasarkan hasil analisis Aplikasi *Augmented Reality* sesuai dengan indikator media pembelajaran untuk anak usia dini. Namun aplikasi *Augmented Reality* yang dianalisis hanya dapat mengembangkan 4 aspek perkembangan anak. Empat aspek tersebut diantaranya aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik-motorik dan aspek seni. Aspek bahasa muncul saat pelafalan nama binatang, anak dapat mengikuti pelafalan suara binatang dan anak dapat membaca tulisan nama binatang pada *Flashcard*. Aspek kognitif muncul saat anak mengingat nama binatang dalam bahasa Inggris, mengingat gambar/visualisasi binatang, mengingat suara dan mengingat tulisannya. Aspek seni muncul saat anak melihat marker binatang dan mengenal warna yang terdapat pada marker binatang ataupun pada tampilan AR binatang.

*Flashcard* yang digunakan untuk membantu aplikasi AR mempunyai banyak warna, anak selain mengenal nama binatang mereka pun dapat mengenal macam-macam warna yang terdapat pada *Flashcard* atau tampilan AR. Aspek fisik-motorik muncul saat anak menggunakan aplikasi dengan menggerakkan jari untuk klik beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi selain itu anak pun dapat mengikuti gerakan binatang, seperti menirukan gerakan gajah dengan belalainya, gerakan monyet, gerakan ikan dan sebagainya. Pada pembuatan media pembelajaran terdapat fitur binatang yang salah satu tema pembelajaran, hal ini sejalan dengan Mansur (dalam Dewi, 2017) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media, salah satunya yaitu media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan dapat dijadikan sebagai media yang berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.

Pernyataan di atas aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+* dapat mengembangkan empat aspek perkembangan anak dan aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+* bisa dikombinasikan dengan tema dan subtema yang terdapat pada kurikulum pembelajaran salah satunya tema binatang, di dalam tema binatang terdapat sub tema jenis binatang, tempat hidup binatang dan makanan binatang. Sub-sub tema tersebut terdapat pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari*, dan *Animal 4D+*.

Berdasarkan hasil analisis, pada ketiga *Augmented Reality* terdapat *Audio* pelafalan nama binatang dalam bahasa Inggris yang dapat membantu anak untuk mengenal nama binatang dalam bahasa Inggris dan suara binatang dapat membantu anak dalam mengingat nama binatang. *Audio* pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* pelafalannya terdengar jelas dan *Audio* tetap ada walau di scan ulang.

Aplikasi Dickens AR, saat *Flashcard* dipindai (scan) terdapat *Audio* nama binatang dalam bahasa Inggris, namun tidak terdapat tombol untuk mengulang *Audio*, jika ingin mengulang *Audio* maka harus memindai *Flashcard* kembali. Sedangkan untuk *Audio* suara binatang berulang secara otomatis tanpa harus di pindai ulang. Sama halnya dengan aplikasi Dickens AR, pada aplikasi *Animal AR 3D Safari* mode AR saat *Flashcard* dipindai terdapat *Audio*

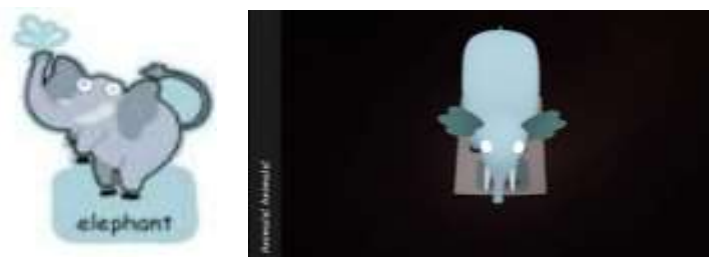
nama binatang dalam bahasa Inggris, namun tidak terdapat tombol untuk mengulang *Audio*. Pada aplikasi *Animal AR 3D Safari* pun terdapat *Audio* suara binatang yang dapat membantu anak dalam mengingat nama binatang. Sedangkan dalam library terdapat tombol untuk mengulang *Audio* nama dan suara binatang. Tombol bergambar speaker untuk mengulang *Audio* nama binatang dan tombol telapak kaki untuk mengulang *Audio* suara binatang serta binatang akan bergerak.

Aplikasi *Animal 4D+* saat *Flashcard* dipindai terdapat *Audio* nama binatang dalam bahasa Inggris dan terdapat *Audio* suara binatang yang dapat membantu pengenalan binatang pada anak, namun tidak terdapat tombol untuk mengulang *Audio* nama dan suara binatang tersebut. *Audio* suara binatang dan pelafalan binatang dapat dikombinasikan sehingga anak lebih mudah mengingat nama-nama binatang dalam bahasa Inggris. Pada aplikasi *Animal 4D+* mode penjelasan terdapat *Audio* narator yang dapat membantu anak lebih mengenal binatang, di dalam model tersebut pun terdapat dua pilihan *Audio*, *Preschool* (Pra Sekolah) dan *1-3rd Grade* (Kelas 1-3).

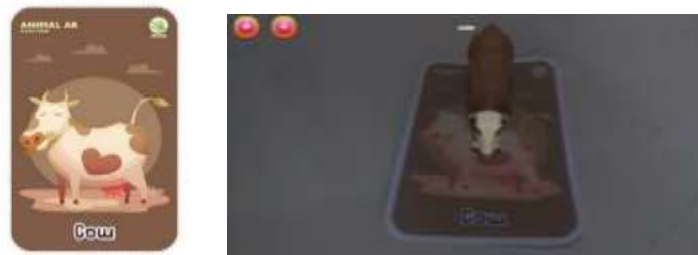
Berdasarkan hasil analisis pada aplikasi *Augmented Reality* terdapat *Audio* pelafalan nama binatang dan *Audio* suara binatang yang dapat membantu anak dalam pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris. Menurut Myklebust (Hernawati, 2007; Alam & Lestari, 2019) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa anak diperoleh dari pengalaman anak yang mendengar terhadap lingkungan terdekatnya. Proses penerimaan bahasa yang melalui indera pendengaran adalah bahasa reseptif. Bahasa reseptif diperoleh dari pengalaman belajar anak yang menghubungkan lambang bahasa yang diperolehnya melalui pendengaran yang bertujuan untuk memahami mimik dan nada suara yang kemudian mengerti arti kata.

Sejalan dengan ini Sophya (2014) menyatakan terdapat beberapa lingkup kebahasaan yang perlu diperhatikan yaitu komponen kosakata, komponen pelafalan dan komponen struktur kata. (Alam & Lestari, 2019, hlm. 286). Pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* terdapat suara pelafalan nama binatang dalam bahasa Inggris dan suara binatang yang dapat membantu anak dalam mengenal nama binatang. *Audio* pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* pelafalannya terdengar jelas dan *Audio* tetap ada walau dipindai ulang. Pada aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* tidak terdapat tombol untuk mengulang *Audio* nama binatang. Jika ingin mengulang kosakata, *Flashcard* dapat di scan ulang berkali-kali. Berbeda dengan *Audio* nama binatang, *Audio* suara binatang otomatis berulang-ulang.

Berdasarkan hasil analisis, pada Aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* terdapat tulisan nama binatang pada *Flashcard* namun tidak terdapat huruf awal nama binatang pada *Flashcard*. Pada aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* tidak memunculkan nama binatang dan huruf awal binatang setelah dipindai (scan) aplikasi, jadi tulisan nama binatang dan huruf awal binatang tidak muncul secara *Augmented Reality*, hanya ada pada *Flashcard* saja.

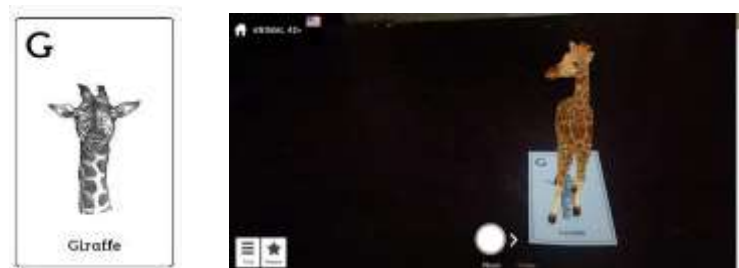


Gambar 11. *Flashcard* dan tampilan Aplikasi Dickens AR setelah dipindai (scan)



Gambar 12. *Flashcard* dan tampilan Aplikasi *Animal AR 3D Safari* setelah dipindai (scan)

Berbeda dengan aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari*, aplikasi *Animal 4D+* pada *Flashcard* terdapat nama binatang dalam bahasa Inggris dan huruf awal binatang, namun pada saat dipindai aplikasi, pada aplikasi tersebut tidak memunculkan nama binatang dan huruf awal binatang setelah dipindai (scan) aplikasi, jadi tulisan nama binatang dan huruf awal binatang tidak muncul secara *Augmented Reality* hanya ada pada *Flashcard* saja.



Gambar 13. *Flashcard* dan tampilan Aplikasi *Animal 4D+* setelah dipindai (scan)

Berdasarkan hasil analisis fitur aplikasi, Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* kurang sesuai untuk indikator pengenalan nama binatang dalam bentuk tulisan, karena dalam *Flashcard* terdapat tulisan nama binatang namun dalam tampilan AR tidak terdapat tulisan nama binatang. Sedangkan hasil observasi untuk indikator huruf nama binatang pada aplikasi *Animal 4D+* kurang sesuai dengan indikator karena pada *Flashcard* aplikasi *Animal 4D+* terdapat huruf awal nama binatang, namun tidak muncul pada tampilan AR. Sedangkan pada aplikasi Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* pada *Flashcard* tidak terdapat huruf awal nama binatang.

Menurut Hotimah (2017, hlm. 12) salah satu kelebihan dari *Flashcard* adalah gampang diingat. Kombinasi antara gambar dan tulisan cukup memudahkan anak untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau tulisannya. Sejalan dengan pernyataan tersebut *Flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris mempunyai tulisan dan gambar yang tertera pada *Flashcard*. Ukuran tulisan nama binatang yang terdapat pada *Flashcard* cukup besar dan terbaca oleh anak. Selain itu warna tulisan yang terdapat pada *Flashcard* terlihat kontras dengan warna *Flashcard* sehingga tulisan tetap terbaca walau berwarna.

Berdasarkan hasil analisis, pada ketiga *Augmented Reality* gambar dan warna yang terdapat pada aplikasi dan *Flashcard* ada yang terlihat seperti kartun ada pula yang terlihat seperti binatang pada aslinya.

Pada aplikasi Dickens AR gambar dan warna pada aplikasi dan *Flashcard* terlihat seperti kartun dibandingkan dengan binatang pada aslinya walaupun ciri-ciri binatang sesuai dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan masih dapat dikenali. Warna binatang pada tampilan AR terlihat berwarna dan menarik bagi anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar sambil bermain bersama aplikasi AR ini, namun gambar binatang pada Dickens AR tidak dapat diputar sehingga anak tidak bisa melihat secara keseluruhan badan binatang.

Pada aplikasi *Animal AR 3D Safari* gambar pada aplikasi dan *Flashcard* terlihat seperti kartun dibandingkan dengan binatang pada aslinya walaupun ciri-ciri binatang sesuai dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan masih dapat dikenali. Warna binatang pada tampilan AR terlihat seperti binatang pada aslinya dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan binatang dapat dikenali. Gambar dan warna binatang pada tampilan AR mempengaruhi tingkat keberhasilan pengenalan binatang pada anak, sebaiknya gunakan gambar dan warna asli binatang pada saat mengenalkan binatang pada anak agar anak tidak keliru dalam mengenal binatang tersebut.

Pada aplikasi *Animal 4D+*, gambar dan warna pada aplikasi setelah dipindai terlihat seperti binatang pada aslinya dengan ciri-ciri binatang yang sesuai dengan binatang pada aslinya dan binatang pada tampilan AR dapat diputar 360° dan 90°. Sedangkan gambar yang terdapat pada *Flashcard* terlihat seperti asli namun warna yang terdapat pada *Flashcard* hanya terdapat warna hitam dan putih saja, terlihat tidak menarik untuk anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis, gambar pada aplikasi *Augmented Reality* terdiri dari gambar yang terdapat pada *Flashcard* dan gambar marker yang terdapat pada tampilan AR. Gambar dan warna yang terdapat pada *Flashcard* dan pada tampilan AR sebaiknya menyerupai bentuk dan warna asli binatang agar anak lebih nyata dalam mengenal binatang. Pada aplikasi Dickens AR gambar dan warna binatang terlihat seperti kartun dibandingkan dengan binatang pada aslinya walaupun ciri-ciri binatang sesuai dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan masih dapat dikenali. Warna binatang pada tampilan AR terlihat berwarna dan menarik bagi anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar sambil bermain bersama aplikasi AR ini, namun gambar binatang pada Dickens AR tidak dapat diputar sehingga anak tidak bisa melihat secara keseluruhan badan binatang.

Menurut Hotimah (2017, hlm. 12) salah satu kelebihan dari *Flashcard* adalah gampang diingat. Kombinasi antara gambar dan tulisan cukup memudahkan anak untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya. Dilihat dari pernyataan tersebut *Flashcard* yang dipakai untuk pembelajaran anak usia dini hendaknya mempunyai gambar yang sesuai dengan gambar pada aslinya, saat anak mengenali suatu konsep dibantu dengan gambar aslinya akan lebih memudahkan anak dalam mengenal benda tersebut.

Pada aplikasi *Animal AR 3D Safari* gambar dan warna binatang terlihat seperti kartun dibandingkan dengan binatang pada aslinya walaupun ciri-ciri binatang sesuai dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan masih dapat dikenali. Warna binatang pada tampilan AR terlihat seperti binatang pada aslinya dengan ciri-ciri binatang pada aslinya dan binatang dapat dikenali. Tampilan AR binatang tidak dapat diputar-putar, sehingga anak hanya dapat melihat satu sisi saja, kecuali jika memindai *Flashcard* dari arah yang berbeda-beda.

Pada aplikasi *Animal 4D+*, gambar dan warna pada aplikasi setelah dipindai terlihat seperti binatang pada aslinya dengan ciri-ciri binatang yang sesuai dengan binatang pada aslinya dan binatang pada tampilan AR dapat diputar 360° dan 90°. Sedangkan gambar yang terdapat pada *Flashcard* terlihat seperti asli namun warna yang terdapat pada *Flashcard* hanya terdapat warna hitam dan putih saja, terlihat tidak menarik untuk anak usia dini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* yang telah dianalisis termasuk pada media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis yang telah dilakukan.

Aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan untuk media pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini karena fitur aplikasi *Augmented Reality* sesuai dengan kelima indikator media pembelajaran yang tercantum pada instrumen penelitian. Aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini terutama pada pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris karena aplikasi ini sesuai dengan indikator media pembelajaran yang dapat digunakan pada anak usia dini.

Aplikasi Dickens AR, *Animal AR 3D Safari* dan *Animal 4D+* dapat digunakan untuk media pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan empat indikator fitur pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris dan tidak sesuai dengan satu indikator dalam pengenalan huruf awal nama binatang. Dickens AR dan *Animal AR 3D Safari* merupakan aplikasi yang berfokus pada pengenalan kosakata nama binatang sehingga tidak terdapat fitur pengenalan huruf awal nama binatang. Sedangkan pada *Animal 4D+* terdapat huruf awal nama binatang pada *Flashcard* namun tidak muncul pada tampilan AR, sehingga indikator ini kurang sesuai dengan indikator pengenalan huruf awal nama binatang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alam, S. & Lestari, R. (2019). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa Inggris melalui flashcard. [Online] Diakses dari: [https://www.researchgate.net/publication/338333159\\_Pengembangan\\_Kemampuan\\_Bahasa\\_Reseptif\\_Anak\\_Usia\\_Dini\\_dalam\\_Memperkenalkan\\_Bahasa\\_Ingggris\\_melalui\\_Flash\\_Card](https://www.researchgate.net/publication/338333159_Pengembangan_Kemampuan_Bahasa_Reseptif_Anak_Usia_Dini_dalam_Memperkenalkan_Bahasa_Ingggris_melalui_Flash_Card)
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Chusna, P.A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17 (2). 327. [Online] Diakses dari: <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. [Online] Diakses dari: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/download/1489/1173>
- Fadli, M., Astuti, I. & Ramadhiani (2019). Penerapan markerless Augmented Reality untuk pengenalan alfabetik beserta objek pada anak berbasis android. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 4 (1). [Online] Diakses dari: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/view/2575>
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. [Online] Diakses dari: <http://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30/30>
- Indrayana, M., Aryanto, H. & Christianna, A. (2018). Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alpha. [Online] Diakses dari: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/7511/6816>
- Khairani, A. I. (2016). Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. [Online] Diakses dari: <http://digilib.unimed.ac.id/448/1/Fulltext.pdf>

- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mustaqim, I. & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality . [Online] Diakses dari:  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Thn 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. [Online] Diakses dari:  
<https://paud.kemendikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Saputri, D. S. (2017) Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. 6 (1). [Online] Diakses dari:  
<https://pdfs.semanticscholar.org/e45c/787e69b906cfbcf06512af5879d4d1b6ea07.pdf>
- Satori, D. & Komariah, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Subandi. (2011). Deskripsi kualitatif sebagai satu metode dalam penelitian pertunjukan. [Online] Diakses dari:  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/download/2210/2272>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, K.K. (2008). *English For Young Learners*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Syamsudin, A. (2014). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. [Online] Diakses dari:  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/2882/2672>
- Zubaidah, E. (2004). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di sekolah. *Cakrawala Pendidikan* . [Online] Diakses dari:  
<https://media.neliti.com/media/publications/87931-none-cfdaf892.pdf>
- Zuchdi, D. & Afifah, W. (2019). *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory dan Hermeneutika dalam Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.