

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

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**SKRIPSI**



Oleh  
**FIRDA PUSPITADEWI**  
**1600305**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA**

**2020**

---

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

Oleh  
Firda Puspitadewi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Firda Puspitadewi 2020  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**FIRDA PUSPITADEWI**

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

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Dosen Pembimbing I



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A  
NIP. 19750820 200502 2 006

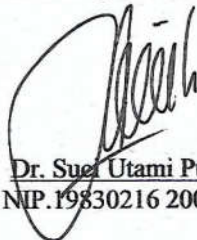
Dosen Pembimbing II



Jojor Renta Maranatha, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198411262018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd  
NIP. 19830216 200801 2 004

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Analisis Tiga Aplikasi *Augmented Reality* untuk Mengenalkan nama Binatang dalam Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Firda Puspitadewi

NIM. 1600305

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

**Firda Puspitadewi  
1600305**

**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+. Media *Augmented Reality* adalah media yang dapat dijadikan pilihan sebagai pengenalan objek tanpa harus membawa anak pada objek itu, hanya dengan scan *flashcard* objek akan terlihat seperti nyata. Hal ini dapat menarik perhatian anak saat belajar menggunakan aplikasi *Augmented Reality*. 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. 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.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, Augmented Reality, Perkembangan bahasa, Anak Usia Dini, Pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

***ANALYSIS OF THREE AUGMENTED REALITY APPLICATION FOR  
INTRODUCING NAME OF THE ANIMALS IN ENGLISH IN EARLY  
CHILDHOOD***

**Firda Puspitadewi  
1600305**

**ABSTRACT**

*This research discuss about the introduction name of the animals in English in early childhood. The purpose of this research is to find out her features app Augmented Reality relevant as a medium of learning for early childhood and to determine the most Augmented Reality can be used to introducing the name of the animals in English in early childhood. As for three app analyzed include Dickens AR, Animal AR 3D 'Safari and Animal 4D+. The media Augmented Reality is the media that can be used as a choice as the introduction objects without having to bring the child on objects that, just with scans flashcard object will look like real. This may attract the attention of the child when learn using the app Augmented Reality. This research using the qualitative with analysis content. Based on the results of research has done, can be known that three app Augmented Reality has analyzed included in the medium of instruction in accordance to early childhood. The app Dickens AR, Animal AR 3D 'Safari and Animal 4D+ can be used as a medium of learning early childhood especially on the introduction the name of the animals in English.*

**Key World :** *Medium of learnig, the development of the language, early chidhod, learning vocabulary*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat penelitian .....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	4
BAB 2 KAJIAN TEORI .....	6
2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	6
2.2 Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini.....	6
2.3 Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini .....	8
2.4 Media Pembelajaran .....	9
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.4.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran Untuk anak .....	10
2.4.4 Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.5 Media Augmented Reality.....	12
2.5.1 Sejarah Augmented Reality .....	13
2.5.2 Manfaat Augmented Reality dalam Bidang Pendidikan.....	14
2.5.3 Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	14

2.5.4 Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini .....	15
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Desain Penelitian.....	16
3.2 Objek Penelitian .....	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	17
3.3.1 Studi Dokumentasi.....	17
3.3.2 Observasi.....	17
3.4 Instrumen Penelitian.....	17
3.4.1 Kisi-kisi Observasi.....	17
3.5 Teknik Analisis Data .....	20
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	22
4.1 Deskripsi 3 Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	23
4.1.1 Dickens AR.....	23
4.1.2 Animal AR 3D Safari.....	24
4.1.3 Animal 4D+ .....	25
4.2 Hasil Penelitian.....	27
4.2.1 Bagaimana fitur aplikasi <i>Augmented Reality</i> yang relevan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini ?.....	27
4.2.2 Bagaimana fitur-fitur aplikasi <i>Augmented Reality</i> yang dapat digunakan untuk mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini? .....	34
4.3 Pembahasan .....	39
4.3.1 Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran anak usia dini .....	39
4.3.2 Fitur aplikasi Augmented Reality untuk pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini .....	43
BAB 5 KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Implikasi dan Rekomendasi .....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN.....	53



BIODATA PENULIS ..... 77

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Kisi-kisi Observasi Media Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	18
Tabel 3.2 Lembar Kisi-kisi Observasi Fitur Pengenalan Nama-nama Binatang dalam Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini .....	19

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pembelajaran Kosakata Menurut Suyanto .....	8
Gambar 3.1 Interactive Model Milles dan Huberman .....	20
Gambar 4.1 Logo Aplikasi Dickens AR .....	23
Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Dickens AR setelah scan target (Flashcard).....	24
Gambar 4.3 Logo Aplikasi Animal AR 3D Safari .....	24
Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Animal AR 3D Safari setelah scan Flashcard ....	25
Gambar 4.5 Logo Aplikasi Animal 4D+.....	25
Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi Animal 4D+ setelah scan Flashcard .....	26
Gambar 4.7 Tampilan Menu utama Aplikasi Dickens AR .....	28
Gambar 4.8 Tampilan menu utama Aplikasi Animal AR 3D Safari .....	29
Gambar 4.9 Tampilan menu Library pada Aplikasi Animal AR 3D Safari.....	29
Gambar 4.10 Tampilan utama Aplikasi Animal 4D+ .....	30
Gambar 4.11 Tampilan menu penjelasan binatang pada Aplikasi Animal 4D+...	30
Gambar 4.12 Tampilan menu penjelasan pada aplikasi Animal 4D+.....	31
Gambar 4.13 Flashcard Dickens AR.....	32
Gambar 4.14 Flashcard Aplikasi Animal AR 3D Safari.....	32
Gambar 4.15 Flashcard Aplikasi Animal 4D+.....	33
Gambar 4.16 Tampilan library pada aplikasi Dickens AR .....	35
Gambar 4.17 Tampilan mode penjelasan pada aplikasi Animal 4D+.....	35
Gambar 4.18 Flashcard dan tampilan Aplikasi Dickens AR setelah dipindai (scan) .....	36
Gambar 4.19 Flashcard dan tampilan Aplikasi Animal AR 3D Safari setelah dipindai (scan).....	36
Gambar 4.20 Flashcard dan tampilan Aplikasi Animal 4D+ setelah dipindai (scan) .....	37
Gambar 4.21 Tampilan Aplikasi Dickens AR setelah memindai flashcard.....	38
Gambar 4.22 Tampilan Aplikasi Animal AR 3D Safari setelah memindai flashcard .....	38
Gambar 4.23 Tampilan Aplikasi Animal 4D+ setelah memindai flashcard .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Instrumen Observasi Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	53
Lampiran 2 Lembar Instrumen Observasi Fitur Pengenalan Nama Binatang...	54
Lampiran 3 Lembar Rubik Aplikasi Augmented Reality.....	55
Lampiran 4 Lembar Rubik Fitur Pengenalan Nama Binatang .....	57
Lampiran 5 Lembar Hasil Observasi Aplikasi Dickens AR .....	60
Lampiran 6 Lembar Hasil Observasi Fitur Dickens AR .....	61
Lampiran 7 Lembar Hasil Observasi Aplikasi Animal AR 3D Safari .....	62
Lampiran 8 Lembar Hasil Observasi Fitur Animal AR 3D Safari.....	63
Lampiran 9 Lembar Hasil Observasi Aplikasi Animal 4D+.....	64
Lampiran 10 Lembar Hasil Observasi Fitur Animal 4D+.....	65
Lampiran 11 <i>Object Marker</i> Aplikasi Dickens AR.....	66
Lampiran 12 <i>Object Marker</i> Aplikasi Animal AR 3D Safari .....	69
Lampiran 13 <i>Object Marker</i> Aplikasi Animal 4D+ .....	73
Lampiran 14 Lembar SK Pembimbing Skripsi .....	74
Lampiran 15 Lembar Bimbingan .....	76

## DAFTAR PUSTAKA

- 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\\_Ke\\_mampuan\\_Bahasa\\_Reseptif\\_Anak\\_Usia\\_Dini\\_dalam\\_Memperkenalkan\\_Bahasa\\_Inggris\\_melalui\\_Flash\\_Card](https://www.researchgate.net/publication/338333159_Pengembangan_Ke_mampuan_Bahasa_Reseptif_Anak_Usia_Dini_dalam_Memperkenalkan_Bahasa_Inggris_melalui_Flash_Card)
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Arafat, G. Y. (2018). Membongkar isi pesan dan media dengan Content Analysis. *Jurnal Alhadharah*. [Online] Diakses dari: <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/download/2370/1687>
- Atmajaya, D., Syarifuddin, S. & Murfat, M. (2017). Inovasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran anak. [Online] Diakses dari: <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/download/1361/1259>
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Interaktif. [Online] Diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/258809-implementasi-augmented-reality-untuk-pem-c10b8823.pdf>
- Charlotte, A. H. (2014). Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini Versus Budaya Lokal. *Cakrawala Dini*. [Online] Diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/240627-pembelajaran-bahasa-inggris-bagi-anak-us-80fbe4e0.pdf>
- Chusna, P.A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitia*, 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*. [Online] Diakses dari: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/view/2575>

Franciska ,M., Setyawan, M. & Zulkarnain, I. (2018). Rancang bangun media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android menggunakan teknologi Augmented Reality untuk Sekolah Dasar. [Online] Diakses dari: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/komputek/article/view/140>

Gunawan, J., Pattiasina, T. & Trianto, E. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran pengenalan warna objek 3D kepada anak usia dini berbasis android. [Online] Diakses dari: <http://ejournal.ikado.ac.id/index.php/teknika/article/view/62>

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>

Khotijah. (2016). Strategi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. [Online] Diakses dari: <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/download/strategi-pengembangan-bahasa-anak-usia-dini/237/>

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). [Online] Diakses dari: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- 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>
- Nurchahyo, D. E. dkk. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality dalam dunia pendidikan untuk mempelajari anatomi tubuh manusia berbasis android. [Online] Diakses dari: <https://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2015/25.pdf>
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- 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>
- Rosyad, P. (2014). Pengenalan Hewan Augmented Reality berbasis Android. [Online] Diakses dari: <http://eprints.ums.ac.id/32316/12/naskah%2520publikasi.pdf>
- Saputri, D. S. (2017) Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. [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.
- Sujiono, Y.N. (2009) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2012) *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- 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>
- Widaningsih, T., Widyawati, P., Shodiq, A. & Zayadi, A. (2019). Revolusi Industri 4.0 dan Pendidikan Anak Usia Dini untuk Generasi Alfa: Sebuah Telaah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2, No. 1, 2019, hal. 316. [Online] Diakses dari: <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5620/4027>
- Zubaidah, E. (2004). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya disekolah. *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