

**ANALISIS TIGA APLIKASI *AUGMENTED REALITY* UNTUK
MENGENALKAN ALFABET 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:
Fisca Azhar Silfanny
NIM. 1602359

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2020**

Analisis Tiga Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Mengenalkan Alfabet Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini

Oleh
Fisca Azhar Silfanny

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

© Fisca Azhar Silfanny 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

FISCA AZHAR SILFANNY

**ANALISIS TIGA APLIKASI *AUGMENTED REALITY* UNTUK
MENGENALKAN ALFABET BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA
DINI**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



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

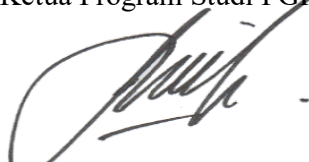
Pembimbing II



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Analisis Tiga Aplikasi *Augmented Reality* untuk Mengenalkan Alfabet 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 klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,

Fisca Azhar Silfanny

NIM.1602359

ANALISIS TIGA APLIKASI *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGENALKAN ALFABET BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI

Oleh :

Fisca Azhar Silfanny

NIM. 1602359

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang sulit untuk dipelajari karena tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Di Indonesia, Pembelajaran bahasa Inggris sudah diterapkan sejak usia dini. Pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk mengenal alfabet dan cara pelafalannya. Media pembelajaran *Augmented Reality* merupakan teknologi interaktif yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini karena di dalamnya sudah terdiri dari animasi dan audio. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui mengetahui fitur-fitur aplikasi yang relevan sebagai media pembelajaran dan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Penelitian ini pada prakteknya menggunakan pendekatan kualitatif dengan *analysis content*. Obyek dalam penelitian ini terdiri dari ketiga aplikasi *Augmented Reality* yaitu *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals*. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini. Berkaitan dengan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini *AR Flashcards* merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai dalam pembelajaran alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Adapun kedua aplikasi lainnya yaitu *Alphanum* dan *AR Animals* sebagai media pembelajaran yang sesuai dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Kata kunci : Media pembelajaran, *Augmented Reality*, Anak usia dini, alfabet

ANALYSIS OF THREE AUGMENTED REALITY APPLICATIONS FOR INTRODUCING THE ENGLISH ALPHABET IN EARLY CHILDHOOD

By :

Fisca Azhar Silfanny

NIM. 1602359

ABSTRACT

English is a foreign language that is difficult to learn because it is not used in daily life. In Indonesia, learning English has been implemented from an early age. Learning English, especially in the introduction of the English alphabet for early childhood requires learning media that can make it easier for children to recognize the alphabet and how it is pronounced. Augmented Reality learning media is an interactive technology that can be applied as a medium for learning the English alphabet for early childhood because it consists of animation and audio. This research was conducted to determine the features of relevant applications as a learning medium and the introduction of the English alphabet for early childhood. In practice, this research uses a qualitative approach to content analysis. Objects in this study consisted of three Augmented Reality applications, namely *Alphanum*, *AR Flashcards*, and *AR Animals*. Based on the research results, it is known that three Augmented Reality applications are included in the category of learning media suitable for early childhood. Concerned with the introduction of the English alphabet for early childhood, *AR Flashcards* is a learning medium is very suitable for learning the English alphabet for early childhood. The two other applications, namely *Alphanum* and *AR Animals*, are suitable for learning media in the introduction of the English alphabet for early childhood.

Keyword : Learning media, *Augmented Reality*, Early childhood, Alphabet

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | i |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| UCAPAN TERIMAKASIH..... | v |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4. Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis..... | 4 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis | 4 |
| 1.5. Struktur Organisasi Skripsi | 5 |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 7 |
| 2.1. Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini..... | 7 |
| 2.2. Perkembangan Fonetik Alfabet pada Anak Usia Dini..... | 8 |
| 2.3. Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini | 9 |
| 2.3.1 Proses Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dini | 9 |
| 2.3.2. Pembelajaran Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini | 11 |
| 2.4. Media Pembelajaran | 12 |
| 2.5. Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> | 14 |
| 2.5.1. Sejarah <i>Augmented Reality</i> | 15 |
| 2.5.2. Fungsi <i>Augmented Reality</i> | 16 |
| 2.5.3. <i>Augmented Reality</i> dalam Bidang Pendidikan..... | 16 |
| 2.5.5. <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 17 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 20 |

| | | |
|--|---|----|
| 3.1. | Desain Penelitian | 20 |
| 3.2. | Objek Penelitian | 20 |
| 3.3. | Teknik Pengumpulan Data | 21 |
| 3.3.1 | Studi Dokumentasi | 21 |
| 3.3.2 | Observasi | 21 |
| 3.4. | Instrumen Penelitian | 22 |
| 3.5 | Analisis Data | 23 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | 26 |
| 4.1. | Deskripsi Tiga Aplikasi <i>Augmented Reality</i> | 26 |
| 4.1.1 | <i>Alphanum</i> | 27 |
| 4.1.2 | <i>AR Flashcards</i> | 27 |
| 4.1.3 | <i>AR Animals</i> | 29 |
| 4.2. | Hasil Penelitian | 30 |
| 4.2.1 | Analisis Aplikasi <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 30 |
| 4.2.2 | Analisis Aplikasi <i>Augmented Reality</i> dalam Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini | 40 |
| 4.3. | Pembahasan Hasil Penelitian | 49 |
| 4.3.1 | Aplikasi <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 50 |
| 4.3.2 | Aplikasi <i>Augmented Reality</i> dalam Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini | 56 |
| 4.4. | Keterbatasan Penelitian | 61 |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI | | 62 |
| 5.1. | Kesimpulan | 62 |
| 5.2. | Implikasi dan Rekomendasi | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 64 |
| LAMPIRAN | | 70 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | | 95 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Lembar Observasi Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 22 |
| Tabel 3. 2 Lembar Observasi Fitur Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini | 23 |
| Tabel 3. 3 Interpretasi Kriteria Aplikasi <i>Augmented Reality</i> | 25 |
| Tabel 4. 1 Hasil Persentase Total Skor Aplikasi <i>Alphanum</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 32 |
| Tabel 4. 2 Persentase Aplikasi <i>Alphanum</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 32 |
| Tabel 4. 3 Hasil Persentase Total Skor Aplikasi <i>AR Flashcards</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 35 |
| Tabel 4. 4 Persentase Aplikasi <i>AR Flashcards</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 36 |
| Tabel 4. 5 Hasil Persentase Total Skor Aplikasi <i>AR Animals</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 38 |
| Tabel 4. 6 Persentase Aplikasi <i>AR Animals</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 39 |
| Tabel 4. 7 Hasil Persentase Total Skor Aplikasi <i>Alphanum</i> sebagai Media Pengenalan Alfabet Anak Usia Dini | 42 |
| Tabel 4. 8 Persentase Aplikasi <i>Alphanum</i> sebagai Media Pengenalan Alfabet Anak Usia Dini | 42 |
| Tabel 4. 9 Hasil Persentase Total Skor Aplikasi <i>AR Flashcards</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 45 |
| Tabel 4. 10 Persentase Aplikasi <i>AR Flashcards</i> sebagai Fitur Pengenalan Alfabet Anak Usia Dini | 45 |
| Tabel 4. 11 Tabel Hasil Persentase Total Skor Aplikasi <i>AR Animals</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 48 |
| Tabel 4. 12 Persentase Aplikasi <i>AR Animal</i> sebagai Fitur Pengenalan Alfabet Anak Usia Dini | 48 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3. 1 Analisis data kualitatif | 24 |
| Gambar 4. 1 Logo Aplikasi <i>Alphanum</i> | 27 |
| Gambar 4. 2 logo AR Flashcards..... | 28 |
| Gambar 4. 3 Logo Aplikasi <i>AR Animals</i> | 29 |
| Gambar 4. 4 Aplikasi <i>Alphanum</i> dalam mengenalkan konsep materi abstrak..... | 30 |
| Gambar 4. 5 Aplikasi <i>Alphanum</i> dengan Fitur <i>Rotate</i> dan <i>Zoom</i> | 32 |
| Gambar 4. 6 <i>AR Flashcards</i> dalam membantu anak memahami konsep materi abstrak | 33 |
| Gambar 4. 7 <i>AR Flashcards</i> sebagai media pengenalan alfabet dan binatang..... | 34 |
| Gambar 4. 8 Fitur pengenalan dinosaurus dalam <i>AR Flashcards</i> | 35 |
| Gambar 4. 9 <i>AR Animals</i> dalam mengenalkan konsep materi abstrak | 37 |
| Gambar 4. 10 <i>AR Animals</i> sebagai media pengenalan binatang | 38 |
| Gambar 4. 11 Fitur <i>food</i> dalam mengenalkan jenis makanan binatang..... | 38 |
| Gambar 4. 12 Fitur Aplikasi <i>Alphanum</i> dalam mengenalkan bentuk huruf besar dan kecil | 40 |
| Gambar 4. 13 Fitur Audio pada Aplikasi <i>Alphanum</i> | 41 |
| Gambar 4. 14 Aplikasi <i>Alphanum</i> memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh <i>object</i> | 41 |
| Gambar 4. 15 Fitur Aplikasi <i>AR Flashcards</i> dalam mengenalkan bentuk huruf besar dan kecil | 43 |
| Gambar 4. 16 Fitur <i>AR Flashcards</i> dalam pengenalan suara huruf awal kosakata binatang..... | 44 |
| Gambar 4. 17 Aplikasi <i>AR Flashcards</i> memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh <i>object</i> | 45 |
| Gambar 4. 18 Fitur pengenalan suara huruf awal pada <i>AR Animals</i> berupa kosakata binatang..... | 47 |
| Gambar 4. 19 Fitur aplikasi <i>AR Animals</i> dalam menyusun huruf | 47 |
| Gambar 4. 20 Aplikasi <i>AR Animals</i> memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh <i>object</i> | 48 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 21 Histogram Persentase Aplikasi <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. | 55 |
| Gambar 4. 22 Histogram Persentase Aplikasi <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pengenalan Alfabet bagi Anak Usia Dini. | 60 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Purwakarta | 70 |
| Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi..... | 73 |
| Lampiran 3 Hasil Observasi Aplikasi <i>Augmented Reality Alphanum</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 75 |
| Lampiran 4 Hasil Observasi Aplikasi <i>Augmented Reality AR Flashcards</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 77 |
| Lampiran 5 Hasil Observasi Aplikasi <i>Augmented Reality AR Animal</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 79 |
| Lampiran 6 Hasil Observasi Fitur Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini pada Aplikasi <i>Alphanum</i> | 81 |
| Lampiran 7 Hasil Observasi Fitur Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini pada Aplikasi <i>AR Flashcards</i> | 83 |
| Lampiran 8 Hasil Observasi Fitur Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini pada Aplikasi <i>AR Animals</i> | 85 |
| Lampiran 9 Lembar Rubrik Observasi Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini | 87 |
| Lampiran 10 Lembar Rubrik Observasi Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini | 89 |
| Lampiran 11 <i>Object Marker</i> Aplikasi <i>Augmented Reality Alphanum</i> | 91 |
| Lampiran 12 <i>Object Marker</i> Aplikasi <i>Augmented Reality AR Flashcards</i> | 92 |
| Lampiran 13 <i>Object Marker</i> Aplikasi <i>Augmented Reality AR Animals</i> | 94 |

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. 139 .[*Online*]. Diakses dari: <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/viewFile/3054/2963>
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta
- Arikunto. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rhineka Cipta
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9, (2). 231. [*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*, 5, (2). 64-65. [*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 Penelitian*, 17, (20). 326-328. [*Online*]. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Cooper, C. (2009). *Ensiklopedia Perkembangan Anak*. Erlangga: Jakarta
- Danim, S. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta
- Depdiknas. (2004). *Kerangka Dasar Kurikulum 2004*, Jakarta.
- 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>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini*. 5, (2), 59. [*Online*]. Diakses dari:

<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/viewFile/10498/6484>

- Haryani, P. & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal Simetris*, 8, (2). 810. [Online]. Doi: <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>
- Haryanto. (2009). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar*. (Tesis). Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Hatimah, I., Susilana, R., & Aedi, N. (2007). *Penelitian Pendidikan*. UPI Press:Bandung
- Huang, Y., Li, H. & Fong, R. (2016). Using Augmented Reality in Early Art Education: a Case to Study in Hong Kong Kindergarten. *Early Child Development and Care*, 186, (6). 880-881. [Online]. Doi: <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1067888>
- Indrawati. (2017). Pendidikan Anak Usia dini pada masa Golden Age. [Online]. Diakses dari <https://journal.staimaarif-jambi.ac.id/article/download>
- Lakshmi Priya, J. & Anitha, P. (2018). Application of Google Glass – Review. *GRD Journals*, 1, 1. [Online]. Diakses dari: https://www.academia.edu/36770821/Applications_of_Google_Glass-Review
- Joni. (2014). Pembelajaran Tematik Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *At-Ta'dib*, 4, (1). 40. [Online]. Doi: <http://dx.doi.org/10.21111/at-tadib.v4i1.571>
- Juan, M. C. & Beatrice, F. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. Springer Science+Business Media:London
- Khairani, A. I. (2016). Pendidikan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini. 6. [Online]. Diakses dari: <http://digilib.unimed.ac.id/448/1/Fulltext.pdf>

- Kloos, C.D., Angela, D. S. & Maria, B. I. (2013). Impact of an Augmented Reality System on Students Motivation for A Visual Art Course. *Computers and Education*, 68, 586-596. [Online]. Diakses dari: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131512000590?via%3Dihub>
- Kustjiono, R. & Hakim, S. R. (2014). Pengaruh Intensitas Cahaya dan Jarak pada Sistem Augmented Reality Objek Animasi. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya*. 4, (2). 10. DOI: <http://dx.doi.org/10.26740/jpfa.v4n2.p8-14>
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica: Journal Of Multidisciplinary Studies*, 1, (2). 186. [Online]. Diakses dari: <http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/academica/article/viewFile/1052/297>
- Mazhabi, Z. (2016). Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini Beberapa hal yang harus diperhatikan. *Jurnal Imliah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1, (2). 53-38. Diakses dari: <http://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/4940>
- Moeis, D. & Pangala, A. P. (2016). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak dengan Pemanfaatan *Augmented Reality* Berbasis Android. *SIBerPro*, 2, (2). 67. Diakses dari: <https://docplayer.info/60518679-Aplikasi-pembelajaran-bahasa-inggris-untuk-anak-dengan-pemanfaatan-augmented-reality-berbasis-android.html>
- Mursid. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rodakarya:Bandung
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 13, (2). 6. Doi: [10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525](https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525)
- Mustaqim, I & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1, (1). 37-40. [Online]. Diakses dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/viewFile/13267/9625>

- Neaum, S. (2012). *Language and Literacy for the Early Years*. SAGE Publications Asia-Pacific:Singapore
- New, R. S. & Cochran, M. C. (2007). *Early Childhood Education: An International Encyclopedia, Volume 3*. Praeger Publisher:Westport
- Novianto. A. & Mustadi, A. (2015). Analisis Buku Teks Muatan Tematik Integratif, Scientificapproach, dan Authentic Assessment Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 45, (1). 8-15. [Online]. Diakses dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/viewFile/7181/6192>
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group:Jakarta.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip – prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Radu, I. (2014). Augmented Reality In Education: A Meta- Review And Cross-Media Analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18, (6). 1534. Doi: 0.1007/s00779-013-0747-y
- Rajaan, dkk. (2014). A Review on: Augmented Reality Technologies, Systems, and Applications. *Journal of Applied Sciences*,14, (14). 1485. [Online]. Diakses dari: [10.3923/jas.2014.1485.1495](https://doi.org/10.3923/jas.2014.1485.1495)
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17, (33). 83-84. [Online]. Diakses dari: <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/2374>
- Rudiyanto, A. (2015). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Laduny:Lampung.
- Rusman, Riyana, C. & Kurniawan, D. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers:Depok
- Rusniah, R. (2017). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini melalui Penggunaan Metode Bercerita pada Kelompok A di Tk Malahayati Neuhen Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3, (1). 116. [Online]. Diakses dari: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/1445>
- Safitri, A. N. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Pada Anak di TK Aisiyah 5 Ngringo*

- Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi. Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Sahaswati, L. H. (2019). *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak – Kanak*. Kemendikbud:Bandung
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata dan Hasil Belajar. *JUTISI*, 6, (1). 1359-1361. [Online]. Diakses dari:
<https://pdfs.semanticscholar.org/e45c/787e69b906cfbcf06512af5879d4d1b6ea07.pdf>
- Saurina, N.(2016). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20, (1). 98. [Online]. Diakses dari:
https://www.researchgate.net/publication/324800403_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_ANAK_USIA_DINI_MENGGUNAKAN_AUGMENTED_REALITY
- Sinduningrum, E., Rosalina, R. & Hilda, A. M. (2019). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet pada Anak Usia Dini. *Jurnal SOLMA*, 8, (1), 145. [Online]. Doi:
<http://dx.doi.org/10.29405/solma.v8i1.3151>
- Siyoto, S. & Sodik, M.A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman:Literasi Media Publishing
- Suyanto, K. K. E. (2008). *English for Young Learners*. Bumi Aksara:Jakarta
- Swastiyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, (1). 57-58. [Online]. Diakses dari:
<https://www.ejournal.ihtn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Viridyna. N. K. (2015). Penerapan Metode Fonik pada Pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini. *OKARA*, 9, (1). 115-116. [Online]. Diakses

dari:

<http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/okara/article/view/584/566>

Wahyuni, D. S., Saurina, N. & Karyanto, N. W. (2016). *Augmented Reality Technology* untuk Pengenalan Alat Transportasi Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus KB Islam Terpadu Wildani 2 Surabaya). *Melek IT: Information Teknologi Journal*, 2, (1). 27. [Online]. Doi: <http://dx.doi.org/10.30742/melek-it.v2i1.87>

Warsita, B. (2014). Kontribusi Teori dan Teknologi Komunikasi dalam Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*. 2, (2). 74-84. [Online]. Diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/286880-kontribusi-teori-dan-teknologi-komunikas-e19eb8e6.pdf>

Wases, H. B. (2018). Kurikulum 2013 dalam Perspektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1, (1). 63. [Online]. DOI: <https://doi.org/10.29062/ta'lim.v1i1.632>

Zuchdi, D. & Afifah, W. (2018). *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory dan Hermeneutika dalam Penelitian*. Bumi Aksar:Yogyakarta.