

**ANALISIS KONTEN POTENSI BUKU CERITA BERBASIS AUGMENTED  
REALITY DALAM PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS UNTUK**

**ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Purwakarta



Oleh

Etha Salaza Titiana

NIM. 1700540

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2021**

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**ANALISIS KONTEN BUKU CERITA BERBASIS AUGMENTED**  
**REALITY DALAM PENGENALAN KOSAKATA BAHASA**  
**INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh  
Etha Salaza Titiana  
1700540

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

©Etha Salaza Titiana 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2021

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

Etha Salaza Titiana, 2021  
*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*  
Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ETHA SALAZA TITIANA**

**ANALISIS KONTEN BUKU CERITA BERBASIS AUGMENTED REALITY  
DALAM PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK  
USIA DINI**

**disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

Pembimbing I



**Dr. Fhita Dewi, S.S.**

**M.A**

**NIP.**

**197508202005022006**

Pembimbing II



**Joior Renta Maranatha, M.Pd.**

**NIP.198411262018032001**

Mengetahui  
Ketua Program  
Studi PGPAUD



**Dr. Suci Utami Putri, M. Pd.**

**NIP. 198302162008012004**

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

# **ANALISIS KONTEN BUKU CERITA BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK**

## **USIA DINI**

Etha Salaza Titiana

## **ABSTRAK**

Gencarnya usaha membentuk generasi yang berkualitas dengan adanya kemampuan penguasaan bahasa asing terutama bahasa Inggris adalah hal yang harus dikenalkan sejak anak usia dini, karena pembentukan pemahaman tentang bahasa pada anak usia dini akan lebih mudah dilakukan pada masa golden ageny. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat yang mulai diterapkan dalam proses pembelajaran di bidang pendidikan, pada akhirnya dunia memunculkan hal baru bahwa media *Augmented Reality* (AR) mampu menjadi media bantu pembelajaran untuk mempermudah proses belajar pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian buku cerita berbasis AR sebagai media bantu pembelajaran anak usia dini dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris. Metode yang digunakan berupa kualitatif deskriptif dengan analisis konten, penelitian ini menggunakan tiga buah buku cerita AR sebagai objek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan studi dokumentasi. Dengan melakukan pengidentifikasian berbagai aspek kekuatan dan kelemahan buku cerita AR sebagai media bantu pembelajaran dan pengenalan kosakata bahasa Inggris yang ada didalam Buku cerita AR. Hasil penelitian menunjukkan adanya kesesuai yang terdapat dalam buku cerita AR sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini, serta perlunya penelitian lebih lanjut terkait penggunaan AR dalam buku cerita berbasis AR dalam buku cerita anak yang berbahasa Inggris untuk diimplementasikan kepada anak usia dini di sekolah atau di rumah.

Kata Kunci : Buku Cerita Berbasis Augmented Reality, Kosakata Bahasa Inggris, Anak Usia Dini

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

# STORYBOOK CONTENT ANALYSIS BASED ON AUGMENTED REALITY IN INTRODUCTION OF ENGLISH VOCABULARY FOR CHILDREN

Etha Salaza Titiana

## ABSTRACT

*The incessant effort to form a quality generation with the ability to master foreign languages, especially in English is something that must be introduced from an early age, because understanding language during the golden age in early childhood will be easier to do. Nowadays, the development of technology is increasingly rapid which is starting to be applied in the learning teaching process, it brings up something new that called Augmented Reality (AR) is be able to become a learning media to facilitate the learning process in early childhood. This study aims to determine the suitability of AR-based on the storybooks as a medium for early childhood which helps to learn the introduction of English vocabulary. Descriptive qualitative and content analysis is used as the method of this study. Three AR story books are used as research objects. The data is collected through observation and documentation studies by identifying various aspects of the strengths and weaknesses of AR storybooks. The results of the study shows the further research need to related the use of AR in English children's story books to be implemented for early childhood at school or at home.*

*Key terms: Augmented Reality based of the story book, English Vocabulary, Children*

Etha Salaza Titiana, 2021

**Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini**

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	3
LEMBAR PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMAKASIH .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	4
<i>ABSTRACT</i> .....	5
DAFTAR ISI .....	6
DAFTAR TABEL .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR LAMPIRAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN TEORI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Bercerita.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

2.4	Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5	Pengertian Buku Cerita .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6	Manfaat Buku Cerita.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7	Augmented Reality .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.1	Pengertian dan Karakteristik <i>Augmented Reality</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.2	Manfaat Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8	Buku Cerita Berbasis Augmented Reality (Magic Book)	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9	Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Untuk AUD	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10	Penelitian yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Lokasi dan Waktu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	Instrumen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5	Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Deskripsi 3 Buku Cerita Berbasis <i>Augmented Reality</i> dan Aplikasi <i>Hippo Magic</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	<i>Cinderella Hippo Magic AR Book</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2	<i>Little Red Riding Hood</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3	<i>Winnie The Pooh: Fun With First Words</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4	Aplikasi <i>Augmented Reality (Hippo Magic)</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.	Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.2.1 Buku cerita AR dapat relevan sebagai media bantu untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Bagaimana fitur-fitur media buku cerita AR dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2.1 <i>Cinderella</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2.2 <i>Little Red Riding Hood</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2.3 <i>Winnie The Pooh : Fun With First Words</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1 Buku cerita AR dapat relevan sebagai Media Bantu untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2 Fitur-Fitur Media Buku Cerita AR dapat Dimanfaatkan untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, D., & Lidinillah, M. (2005). *Developmentally Appropriate Practice (Dap) : Penerapannya Pada Program Pendidikan Anak Usia Dini Dan Sekolah Dasar*.
- Adipta. Dkk. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD Jurnal Pendidikan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 989-.
- Adriyadi, & Anggi. (2011). *Augmented Reality With Artoolkit - Reality Leaves A Lot To Imagine*. Nulisbuku.Com.
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>
- Aliyah. (2011). *Kajian Teori Metode Storytelling Media Panggung Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Quasi Di TK Negeri Pembina Kabupatenmajalengka* (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amelia, & Lailah. (2003). *Peningkatan Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Bagi Guru*.
- Ananthia, & Harun. (2018). *Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Dian Cipta.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Azuma, & Dkk. (2011). Recent Advances In Augmented Reality. *IEEE Computer*

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

*Graphic And Applications*, 21 (6).

- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 120–134. [Http://Www.E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Tunas-Siliwangi/Article/Viewfile/646/476](http://www.E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Tunas-Siliwangi/Article/Viewfile/646/476)
- Billinghurst, M., & Dunser, A. (2012). Vocational Training Council Note : *Augmented Reality In The Classroom*, 56–63.
- Cameron. (2001). *Teaching Language To Young Learners*. CUP.
- Charlotte. (2014). Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini Versus Budaya Lokal. *Cakrawala Dini*, 5, (2), 64.
- Crowther. (1995). *Theory And Practice N*. Humana Press.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96. [Http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Raudhatulathfal/Article/View/1489](http://jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Raudhatulathfal/Article/View/1489)
- Dhieni, & Nutbiana. (2007). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Dipa. (2020). *EF EPI 2020, Indeks Kecakapan Bahasa Inggris Indonesia Rendah, Peringkat 74 Dari 100 Negara*. [Https://Wartakota.Tribunnews.Com/2020/11/19/Ef-Epi-2020indeks-Kecakapan-Bahasa-Inggris-Indonesia-Rendah-Peringkat-74-Dari-100-Negara](https://wartakota.Tribunnews.Com/2020/11/19/Ef-Epi-2020indeks-Kecakapan-Bahasa-Inggris-Indonesia-Rendah-Peringkat-74-Dari-100-Negara)
- Dünser, A., & Hornecker, E. (2007). An Observational Study Of Children Interacting With An Augmented Story Book. *Lecture Notes In Computer Science (Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics)*, 4469 LNCS, 305–315. [Https://Doi.Org/10.1007/978-3-540-73011-8\\_31](https://doi.org/10.1007/978-3-540-73011-8_31)
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. [Https://Doi.Org/10.15575/Psy.V4i2.1744](https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744)
- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK. *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk*,

**Etha Salaza Titiana, 2021**

**Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini**

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

6(2), 120–127. <https://doi.org/10.24843/LKJITI.6.2.16708>

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Crowther. (1995). *Theory And Practice N*. Humana Press.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1 No.1*,81–96.  
[Http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Raudhatulathfal/Article/View/1489](http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Raudhatulathfal/Article/View/1489)
- Dhieni, & Nutbiana. (2007). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Dipa. (2020). *EF EPI 2020, Indeks Kecakapan Bahasa Inggris Indonesia Rendah, Peringkat 74 Dari 100 Negara*. <https://Wartakota.Tribunnews.Com/2020/11/19/Ef-Epi-2020indeks-Kecakapan-Bahasa-Inggris-Indonesia-Rendah-Peringkat-74-Dari-100-Negara>
- Dünser, A., & Hornecker, E. (2007). An Observational Study Of Children Interacting With An Augmented Story Book. *Lecture Notes In Computer Science (Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics), 4469 LNCS*, 305–315. [https://Doi.Org/10.1007/978-3-540-73011-8\\_31](https://Doi.Org/10.1007/978-3-540-73011-8_31)
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi, 4(2)*, 167–182. <https://Doi.Org/10.15575/Psy.V4i2.1744>
- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK. *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk, 6(2)*, 120–127. <https://Doi.Org/10.24843/LKJITI.6.2.16708>
- Gunarti, Winda, & Dkk. (2014). *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Gusrayani Diah. (2014). *Teaching English To Young Learners (Sebuah Telaah Konsep Mengajar Bahasa Inggris Kepada Anak Anak)*. UPI Press.
- Hamboro. (1993). *Penguasaan Pembendaharaan Kata Ditinjau Dari Interaksi Sosial*. Fakultas Universitas Gadjah Mada.
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD Melalui PPG. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1)*, 93.  
<https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V5i1.522>
- Harlock. (1993). *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang*

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

*Kehidupan. Terjemahan. Erlangga.*

- Heutger. (2014). Augmented Reality In Logistics Changing The Way We See Logistics- A DHL Perspective. *DHL Customer Solutions & Innovation*.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.V1i1.6>
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18. [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)
- Jin, L., & Wen, Z. (2001). Adorning VRML Worlds With Environmental Aspects. *IEEE Computer Graphics And Applications*, 21(1), 6–9. <https://doi.org/10.1109/38.920621>
- Khairani. (2016). *Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*.
- Khotijah. (2017). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. Elementary. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 35–4.
- Lee, L. K., Chau, C. H., Chau, C. H., & Ng, C. T. (2017). Using Augmented Reality To Teach Kindergarten Students English Vocabulary. *Proceedings - 2017 International Symposium On Educational Technology, ISET 2017*, 53–57. <https://doi.org/10.1109/ISET.2017.20>
- Lestari. (2012). *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Kartu Gambar (Flash Card) Pada Kelompok B Di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012*. FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V3i1.178>
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. PT Kharisma Utama.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Masse, B. A., & Ainun, A. N. (2018). Perancangan Aplikasi Magic Book Pengenalan Hewan Air Dengan Teknologi Augmented Reality. *Jesik*, 4(1), 47–62.

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustaqim. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.  
<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Ngarofah, S., & Sumarni, A. (2019). Teaching Vocabulary Using Flashcard To Young Learner. *PROJECT (Professional Journal Of English Education)*, 1(6), 775.  
<https://doi.org/10.22460/project.v1i6.p775-782>
- Nurhadi, A. (2012). Teaching English To Young Learners ( Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini ). *Educate*, 1(1), 1–4.  
[https://www.academia.edu/7037107/TEACHING\\_ENGLISH\\_TO\\_YOUNG\\_Learners](https://www.academia.edu/7037107/TEACHING_ENGLISH_TO_YOUNG_Learners)
- Parker. (2011). *Algorithms For Image Processing And Computer Vision*.
- Permendikbud. (2014). *Strandar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.
- Putra. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini: 15 Prinsip Pendekatan Dan Metode Pembelajaran Oleh Professor Jack C. Richard. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Radu, I. (2012). Why Should My Students Use AR? A Comparative Review Of The Educational Impacts Of Augmented-Reality. *ISMAR 2012 - 11th IEEE International Symposium On Mixed And Augmented Reality 2012, Science And Technology Papers*, 313–314. <https://doi.org/10.1109/ISMAR.2012.6402590>
- Rahmat, P. S., & Heryani, T. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 101–110.  
<http://pjs.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/61>
- Rodiyah, A. (2013). Penggunaan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun Pada Play Group Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. *PAUD Teratai*, 2(1).
- Rostini, S., Mugara, R., & Naqiqoh, H. (2020). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Pesan Berantai Dengan Media Gambar Pada Kelompok B Di RA Al-Islamiyah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 282–289.

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Safira. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Santoso. (2011). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar. *Pustakawan UM*.
- Santrock. (2012). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1,*. Erlangga.
- Saputri. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Hasil Belajar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 1357.
- Sinduningrum. (2012). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Din. *Jurnal SOLMA*.
- Sit. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Perdana.
- Snow. (1983). Literacy And Language: Relationships During The Preschool Years. *Harvard Educational Review*, 53(2), 165.
- Sophya, I. V. (2014). Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2(2), 251. <https://doi.org/10.21043/Thufula.V2i2.4639>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Sulistiyawati. (2014). *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*. Salemba Medika.
- Sumardinono. (2013). *Digital Natives*. Rumah Inspirasi.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Ulfa, S. & M. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Ummah, S. (2015). Penerapan Metode Tpr (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Paud. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan* ..., 4(1), 137–151. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/1816>
- Wake, D. G., & Benson, T. R. (2016). Preschool Literacy And The Common Core: A Professional Development Model. *Journal Of Education And Learning*, 5(3), 236. <https://doi.org/10.5539/jel.v5n3p236>

Etha Salaza Titiana, 2021

*Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Wartomo. (2017). Membangun Budaya Literasi Sebagai Upaya Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Seminar Nasional PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*.  
[Http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/36571/2/SAKINAH MAWADAH R-FAH.Pdf](http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/36571/2/SAKINAH%20MAWADAH%20R-FAH.Pdf)
- Westhisi, S. M. (2019). Metode Fonik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(1), 23–37.
- Widodo, S., Azizah, N., & Ikhwanudin, T. (2019). Teaching Mild Mentally Retarded Children Using Augmented Reality. *International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research*, 18(7), 184–199. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.7.12>
- Widya, Yuliana, & Sofiani. (2019). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Realia Dan Flash Card. Masyarakat. *Jurnal Pkm Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Wong, K. T., Muhammad, M. M., Abdullah, N., & Hamdan, A. (2020). Mobile-Heutagogical Practices Among Student Teachers: Its Pedagogical Affordances And Challenges. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(2), P.
- Yudastara. (2012). *Cara Kerja Augmented Reality*. Pustaka Ilmu.



**Etha Salaza Titiana, 2021**

***Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini***

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**Etha Salaza Titiana, 2021**

***Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini***

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**Etha Salaza Titiana, 2021**

***Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini***

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)