

PENGARUH BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Dwi Septia Ochi Wahyuni¹, Elise Muryanti²
^{1,2} PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang
¹dwiseptia191@gmail.com, ²elise@fip.unp.ac.id
Corresponding Email : ²elise@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Less diverse media is still used in one of the kindergartens in the city of Padang, West Sumatra, to stimulate the English language. The aim of this study is to ascertain the influence of augmented reality picture books in assisting children to enrich their English vocabulary. This study used a quasi-experimental design. Purposive sampling technique was used to take samples. To assist in gathering data, action tests and observations are used. Statistics analysis is used for data analysis. The study's findings attest to the significant impact that augmented reality-based picture books have on increasing children's English vocabulary.

Keywords: picture storybook, augmented reality, english vocabulary

ABSTRAK

Media yang kurang bervariasi masih digunakan di salah satu taman kanak-kanak di kota Padang, Sumatera Barat, untuk stimulasi bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* dalam membantu anak-anak untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris mereka. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimental. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk mengambil sampel. Untuk membantu pengumpulan data digunakan tes perbuatan dan observasi. Analisis statistik digunakan untuk analisis data. Temuan penelitian ini membuktikan pengaruh signifikan buku bergambar berbasis *augmented reality* terhadap peningkatan kosa kata bahasa Inggris anak-anak.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, *augmented reality*, kosakata bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah *lingua franca* yang digunakan sebagai media komunikasi dan hubungan internasional (Marlina & Xu, 2018; Muryanti, Pransiska, Ummayah, & Azman, 2023; Rao, 2019). Bahasa Inggris merupakan sesuatu yang krusial dalam transfer ilmu dan informasi secara global. Dibuktikan

dengan dominasi bahasa Inggris di berbagai bidang mencakup bidang sains dan teknologi, kesehatan, pendidikan, berita, teknik dan teknologi, bisnis, komersil dan perdagangan, ilmu pengetahuan, penelitian ilmiah, pariwisata, internet, perbankan, periklanan, industri film, transportasi, dan berbagai bidang lainnya (Haryadi, Utarinda, Poetri, &

Sunarsi, 2023; Hulasoh, Virby, & Tilova, 2018; Ilyosovna, 2020; Rao, 2019). Oleh karena itu, bahasa Inggris penting untuk dikuasai oleh penduduk dunia termasuk penduduk Indonesia.

Data peringkat *Education First: English Proficiency Index* menunjukkan kemampuan bahasa Inggris penduduk Indonesia berada di kategori rendah selama beberapa tahun terakhir (EF Education First, 2020, 2021, 2022, 2023). Hasil *Education First: English Proficiency Index 2023* menempatkan Indonesia pada peringkat 79 dari 113 negara (EF Education First, 2023). Kondisi ini perlu diperbaiki dengan stimulasi bahasa Inggris lebih awal. Usia dini menjadi periode yang paling baik untuk mengenalkan bahasa Inggris. Di usia tersebut, anak mengalami masa emas untuk perkembangan kemampuan bahasanya (Husnidakhon, 2023; Muryanti, E., & Herman, 2019). Stimulasi bahasa asing pada anak usia dini memungkinkan anak memiliki aksen yang lebih baik dan beragam dibandingkan dengan orang dewasa (Wallin & Cheevakumjorn, 2020).

Stimulasi bahasa Inggris anak usia dini dimulai dari komponen

bahasa paling esensial, yaitu kosakata. Kosakata adalah dasar dari pemerolehan bahasa dan komunikasi (Dakhi & Fitria, 2019; Reynolds, Cui, Kao, & Thomas, 2022). Tanpa adanya kosakata, maka tidak ada yang dapat disampaikan (Husnidakhon, 2023; Nuraeni & Lube, 2020). Pada anak usia dini, pengajaran kosakata bahasa Inggris berupa kosakata sederhana dan berada dekat di sekitar anak sehingga mudah bagi anak untuk mengingat kosakata tersebut (Annisa & Muryanti, 2022; Dakhi & Fitria, 2019; Firdaus & Muryanti, 2020; Hasanah & Ulya, 2020; Okfia & Jaya, 2021). Anak usia dini berada di tahap perkembangan praoperasional, maka dibutuhkan ilustrasi yang jelas untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Media pembelajaran ialah alat yang digunakan dalam proses penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar mudah dipahami (Lelawati, Dhiya, & Mailani, 2018; Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru sebagai alat pengajaran bahasa Inggris, dapat mendukung dalam menghidupkan

suasana kelas (Latifa & Muryanti, 2022). Hal ini selaras dengan prinsip *English is Fun* yang mendorong setiap anak untuk menyenangi bahasa Inggris sejak usia dini (Pransiska, 2013). Pemilihan media pembelajaran harus mengacu pada perkembangan dunia pendidikan era 4.0 yang telah ditunjang oleh implementasi teknologi (Marlina & Xu, 2018). Media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, menghindari kejenuhan, dan memotivasi anak untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggrisnya.

Berdasarkan *preliminary research* yang telah dilakukan di salah satu Taman Kanak-kanak Kota Padang, Sumatera Barat. Ditemukan fenomena yaitu kosakata bahasa Inggris belum cukup dikenalkan pada anak. Pengenalan bahasa Inggris masih dengan cara konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi seperti gambar dan benda-benda di kelas. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas.

Augmented reality sebagai sebuah teknologi baru telah menarik kajian banyak bahasa, terutama bahasa Inggris, dengan menggunakannya dengan berbagai jenis media. Penelitian tentang penggunaan *augmented reality* untuk meningkatkan bahasa Inggris masa kanak-kanak, yaitu aplikasi *wordtastic kids* berbasis *augmented reality* (Mamani-Calapuja, Laura-Revilla, Hurtado-Mazeyra, & Llorente-Cejudo, 2023). *Flashcard augmented reality* (Nursabra, Syamsinar, Nurchalis, & Nuralima, 2023). Gambar seri *augmented reality* (Martinez, Benito, Gonzalez, & Ajuria, 2017). Aplikasi *augmented reality* adalah *Aurasma* dan *Quiver* (Redondo, Cózar-Gutiérrez, González-Calero, & Sánchez Ruiz, 2020).

Augmented reality mampu memproyeksikan objek digital, 2D atau 3D, ke lingkungan nyata secara *real-time* (Azimova & Solidjonov, 2023; Belda-Medina & Marrahi-Gomez, 2023; Muryanti et al., 2023). Kombinasi *augmented reality* dengan objek tiga dimensi, gambar, audio, video, dan media lainnya di dunia nyata mampu menciptakan pengalaman belajar yang baru

(Cheng, 2017; Majid & Salam, 2021; Martin & Bohuslava, 2018). Buku cerita bergambar terdiri dari kumpulan teks singkat dan gambar. Buku cerita bergambar menjadi benda umum yang disukai anak-anak karena warna dan gambar nya yang menarik (Halim & Munthe, 2019; Ngura, 2021). Buku cerita bergambar dan teknologi *augmented reality* mampu memberi kesan nyata dan hidup pada gambar dalam buku cerita.

Berdasarkan isu di atas dan penelitian sebelumnya, belum ada yang menggunakan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality*. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk mengaplikasikan media tersebut pada anak usia dini dalam ranah peningkatan kosakata bahasa Inggris. Dalam konteks ini, Peneliti dapat melihat celah yang masih terbuka dalam penggunaan teknologi *augmented reality* dalam kombinasi dengan buku cerita bergambar untuk tujuan pendidikan. Meskipun banyak penelitian yang menyoroti potensi penggabungan ini, implementasi langsungnya mungkin masih terbatas atau belum sepenuhnya dieksplorasi.

Dengan demikian, Peneliti

dapat melihat peluang dalam bidang ini dengan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* yang diterapkan untuk meningkatkan pengalaman belajar kosakata bahasa Inggris anak-anak. Hal ini melibatkan penggunaan teknologi untuk memperkaya konten buku cerita bergambar, termasuk interaksi dengan objek digital, animasi, atau efek suara yang meningkatkan imersi dan partisipasi anak-anak selama proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif karena mengkaji hubungan antara variabel-variabel dan fenomena (Fadilla et al., 2023). Peneliti menggunakan metode Quasi eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh perlakuan yang diberikan dan dihitung dengan analisis statistik (Abraham & Supriyati, 2022). Metode penelitian yang diusulkan ini bertujuan untuk menyelidiki potensi penggunaan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan pengalaman belajar anak-anak usia 5-6 tahun. Dengan metode quasi eksperimen memungkinkan evaluasi yang

komprehensif terhadap efek perlakuan terhadap kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Dalam konteks ini, peneliti akan menjalankan serangkaian prosedur penelitian yang terinci untuk mengumpulkan data, menganalisis temuan, dan menginterpretasikan hasil secara cermat.

Lokasi penelitian dipilih dengan mempertimbangkan kecocokan lingkungan untuk anak-anak prasekolah, dengan salah satu Taman Kanak-kanak di Kota Padang, Sumatera Barat, menjadi tempat pelaksanaan penelitian. Rentang waktu penelitian adalah 15 – 28 Februari 2024, yang diharapkan memberikan cukup waktu untuk intervensi, pengumpulan data pra-dan-pasca, serta analisis data yang mendalam. Populasi penelitian terdiri dari seluruh anak di Taman Kanak-kanak tersebut yang memenuhi kriteria usia, yang kemudian dipilih sampel sebanyak 20 anak dengan teknik *purposive sampling*.

Pengumpulan data menggunakan berbagai teknik, termasuk observasi langsung dan tes perbuatan untuk mengukur

peningkatan pemahaman dan kognisi anak setelah intervensi.

Pada kelompok eksperimen diberikan intervensi dengan penggunaan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality*, sementara kelompok kontrol melanjutkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, peneliti dapat membandingkan perbedaan dalam pengalaman belajar antara kedua kelompok tersebut setelah intervensi dilaksanakan. Berikutnya, analisis data menggunakan teknik statistik uji-t untuk mengidentifikasi perbedaan signifikansi antara kedua kelompok tersebut. Hasil analisis akan diinterpretasikan secara cermat untuk mengevaluasi apakah penggunaan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* memiliki dampak signifikan terhadap pengalaman belajar anak-anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan anak-anak yang terlibat dalam intervensi menggunakan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* cenderung mengalami peningkatan kosakata bahasa Inggris yang lebih besar daripada

anak-anak di kelompok kontrol. Data capaian *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok dipaparkan pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1 Deskriptif Statistik Kelompok Kontrol

		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	10	10
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		9.90	17.00
<i>Std. Deviation</i>		1.524	2.582
<i>Variance</i>		2.322	6.667
<i>Minimum</i>		8	13
<i>Maximum</i>		12	20

Tabel 2 Deskriptif Statistik Kelompok Eksperimen

		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	10	10
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		9.90	21.10
<i>Std. Deviation</i>		1.524	2.424
<i>Variance</i>		2.322	5.878
<i>Minimum</i>		8	17
<i>Maximum</i>		12	24

Tabel 1 dan 2 mengindikasikan hasil peningkatan kosakata bahasa Inggris paling tinggi berada di kelompok eksperimen setelah anak memperoleh intervensi menggunakan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality*.

Tabel 3 Analisis Uji Normalitas *Lilliefors*

Kelas	<i>Test of Normality</i>			
	<i>Shapiro-Wilk</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test</i> Eksperimen	.895	10	.193	
<i>Post-test</i> Eksperimen	.921	10	.361	
<i>Pre-test</i> Kontrol	.895	10	.193	
<i>Post-test</i> Kontrol	.907	10	.263	

Tabel 3, uji normalitas menjelaskan distribusi data normal. Di mana signifikansi *Shapiro-Wilk* besar dari 0.05. sehingga analisis statistik parametrik yang memerlukan distribusi normal, seperti uji-t dapat digunakan. Dengan demikian, dikarenakan distribusi data normal maka uji homogenitas dapat dilanjutkan menggunakan uji *Bartlett*.

Tabel 4 Analisis Data Uji Homogenitas Bartlett

<i>Test Results</i>		
<i>Box's M</i>		4.307
<i>F</i>	<i>Approx.</i>	1.373
	<i>df1</i>	3
	<i>df2</i>	2332.800
	<i>Sig.</i>	.249

Tabel 4 perhitungan uji homogenitas *Bartlett*, diperoleh signifikansi (sig.) yaitu 0.249, lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Artinya, syarat uji homogenitas *Bartlett* terpenuhi dan varians data kedua kelompok adalah homogen.

Selanjutnya dilakukan uji statistik parametrik untuk menerima atau menolak rumusan hipotesis.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Post-test</i> eksperimen	10	21.10	2.424	.767
<i>Post-test</i>	10	17.00	2.582	.816

kontrol				
<i>Independent Samples Test</i>				
<i>t-test for Equality of Means</i>				
<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>
3.661	18	.002	4.100	1.120
3.661	17.929	.002	4.100	1.120

Berdasarkan hasil perhitungan, kelompok eksperimen memperoleh capaian rata-rata paling tinggi yaitu 21.10, sedangkan capaian rata-rata di kelompok kontrol adalah 17.00. Dilanjutkan dengan menentukan penerimaan atau penolakan rumusan hipotesis melalui uji hipotesis. Dari tabel yang disajikan, sig. (2-tailed) adalah 0.002 kecil dari 0.05, sehingga H₀ ditolak. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan peningkatan kosakata bahasa Inggris di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam pengaruh penggunaan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality*.

Pembahasan

Eksistensi bahasa sangat esensial dalam kehidupan manusia. Bahasa adalah sarana komunikasi manusia untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Darihastining et al., 2023; Melinda & Muryanti, 2023; Na'imah, 2022). Bahasa juga digunakan sebagai sarana untuk

mengungkapkan pikiran dan perasaan. Meningkatkan kemampuan bahasa berdampak positif pada peningkatan kemampuan menyimak, komunikasi lisan-tulisan, serta memperkaya kosakata anak (Rishantie, Saparahayuningsih, & Yulidesni, 2018). Tidak terbatas pada pengembangan kemampuan bahasa Indonesia saja, melainkan juga kemampuan bahasa yang digunakan secara luas terutama untuk komunikasi dan interaksi antar warga negara asing. Usia dini menjadi permulaan yang paling baik untuk mengenalkan bahasa Inggris (Husnidakhon, 2023; Muryanti, E., & Herman, 2019) karena di rentang usia tersebut anak mengalami masa emas untuk perkembangan kemampuan bahasanya.

Kosakata merupakan aspek yang paling esensial dan fundamental dalam bahasa Inggris. Tanpa kosakata yang mencukupi, maka seseorang tidak dapat berkomunikasi secara efektif (Ningtias, 2022). Kesesuaian media pembelajaran berpengaruh besar terhadap kesuksesan pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Tanpa penggunaan media yang sesuai sebagai perangkat pembelajaran kosakata

bahasa Inggris, maka strategi yang baik pun tidak dapat memberi hasil yang optimal (Pratama & Hadi, 2023). Untuk itu, Pemilihan media pembelajaran harus mengacu pada perkembangan dunia pendidikan era 4.0 yang telah ditunjang oleh implementasi teknologi (Marlina & Xu, 2018).

Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini mengaplikasikan *augmented reality* pada buku cerita bergambar. Cerita memainkan peranan penting dalam perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa (Scott & Ytreberg, 2004). Cerita menjadi suatu cara alamiah untuk mempelajari bahasa asing (Brumfit & Johnson, 1979). Oleh karena itu, penggunaan buku cerita bergambar sangat sesuai untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Dengan bantuan *augmented reality*, maka objek di dalam buku cerita bergambar dapat terasa nyata dan hidup.

Langkah-langkah untuk menerapkan buku cerita berbasis teknologi *augmented reality* dalam penelitian ini terdiri dari tiga langkah sederhana. Pertama memindai *barcode listening section* sebelum membacakan buku cerita kepada

anak untuk menghindari kesalahan dalam pelafalan kosakata. Kedua, membacakan buku cerita kepada anak sampai selesai. Ketiga, memindai *barcode* menggunakan *google lens* dan memilih opsi *view in 3D* untuk menampilkan objek secara tiga dimensi dilanjutkan dengan memilih opsi *scan marker* untuk menampilkan *augmented reality* di atas buku.

Peneliti mengonfirmasi intervensi yang diberikan dalam penelitian ini, memiliki dampak positif di mana anak-anak dalam kelompok eksperimen mebgalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penggunaan kosakata bahasa Inggris setelah intervensi menggunakan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality*. Dengan adanya elemen interaktif dan visual yang kuat sehingga mampu menarik minat anak dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang telah membuktikan keberhasilan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini melalui integrasi teknologi *augmented reality* terhadap suatu

media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyoroti pengaruh implementasi buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Anak-anak yang diberikan intervensi mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penggunaan kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan anak-anak di kelompok kontrol. Oleh karena itu, teknologi *augmented reality* mampu menjadi sarana untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan interaktif.

Meskipun temuan ini menjanjikan, tetapi beberapa tantangan perlu diatasi. Salah satunya adalah ketersediaan sumber daya dan infrastruktur yang diperlukan untuk mengimplementasikan teknologi ini di berbagai lembaga pendidikan. Selain itu, perlu juga penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi strategi terbaik dalam penggunaan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* untuk pembelajaran bahasa Inggris anak

usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Annisa, P., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216–221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>
- Azimova, D., & Solidjonov, D. (2023). LEARNING ENGLISH LANGUAGE AS A SECOND LANGUAGE WITH AUGMENTED REALITY. *QO 'QON UNIVERSITETI XABARNOMASI*, 1, 112–115.
- Belda-Medina, J., & Marrahi-Gomez, V. (2023). The Impact of Augmented Reality (AR) on Vocabulary Acquisition and Student Motivation. *Electronics (Switzerland)*, 12(3). <https://doi.org/10.3390/electronics12030749>
- Brumfit, C., & Johnson, K. (1979). *The Communicative Approach to Language Teaching*. Oxford University Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=CpcKwQEACAAJ>
- Cheng, K.-H. (2017). Exploring parents' conceptions of augmented reality learning and approaches to learning by augmented reality with their children. *Journal of Educational*

- Computing Research*, 55(6), 820–843.
- Dakhi, S., & Fitria, T. N. (2019). The Principles and the Teaching of English Vocabulary: A Review. *JET (Journal of English Teaching)*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.33541/jet.v5i1.956>
- Darihastining, S., Mardiana, W., Misnawati, M., Sulistyowati, H., Rahmawati, Y., & Sujinah, S. (2023). Penerapan Berbagai Hipotesis Pemerolehan Bahasa Kedua Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 685–698.
- EF Education First. (2020). EF English Proficiency Index. In *EF English Proficiency Index 2020 Edition*.
- EF Education First. (2021). EF English Proficiency Index. In *EF English Proficiency Index 2021 Edition*.
- EF Education First. (2022). EF English Proficiency Index. In *EF English Proficiency Index 2022 Edition*.
- EF Education First. (2023). Indeks Kecakapan Bahasa Inggris EF. In *Indeks Kecakapan Bahasa Inggris EF Edisi 2023*.
- Fadilla, Z., Taqwin, Ketut, M., Ardiawan, N., Eka, M., Ummul, J., ... Jannah, M. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28–35.
- Hasanah, N. I., & Ulya, N. (2020). Strategi pengenalan bahasa inggris pada anak usia dini di tk santa maria banjarmasin. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 57–68.
- Hulasoh, E., Virby, S., & Tilova, N. (2018). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Storytelling. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(1), 101–110.
- Husnidakhon, N. (2023). TEACHING VOCABULARY FOR CHILDREN EFFECTIVELY. *ОБРАЗОВАНИЕ НАУКА И ИННОВАЦИОННЫЕ ИДЕИ В МИРЕ*, 20(5), 128–131.
- Ilyosovna, N. A. (2020). The importance of English language. *International Journal on Orange Technologies*, 2(1), 22–24.
- Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29–41.
- Lelawati, S., Dhiya, S., & Mailani, P. N. (2018). The Teaching of English Vocabulary to Young Learners. *Professional Journal of*

- English Education*, 1(2), 95–100. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/THE-TEACHING-OF-ENGLISH-VOCABULARY-TO-YOUNG-Lelawati-Dhiya/f40443e67d7a824b77899a821472532d517ee0a4>
- Majid, S. N. A., & Salam, A. R. (2021). A Systematic Review of Augmented Reality Applications in Language Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(10), 18–34. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i10.17273>
- Mamani-Calapuja, A., Laura-Revilla, V., Hurtado-Mazeyra, A., & Llorente-Cejudo, C. (2023). Learning English in Early Childhood Education with Augmented Reality: Design, Production, and Evaluation of the “Wordtastic Kids” App. *Education Sciences*, 13(7), 638. <https://doi.org/10.3390/educsci13070638>
- Marlina, R., & Xu, Z. (2018). *English as a Lingua Franca*. <https://doi.org/10.1002/9781118784235.eelt0667>
- Martin, J., & Bohuslava, J. (2018). Augmented reality as an instrument for teaching industrial automation. *2018 Cybernetics & Informatics (K&I)*, 1–5. IEEE.
- Martinez, A. A., Benito, J. R. L., Gonzalez, E. A., & Ajuria, E. B. (2017). An experience of the application of Augmented Reality to learn English in Infant Education. *2017 International Symposium on Computers in Education, SIIE 2017, 2018-Janua*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259645>
- Melinda, S., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Pop Up Flip Book Terhadap Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Annisa Kota Sungai Penuh. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 1–9.
- Muryanti, E., & Herman, Y. (2019). . I Troduci G E Glish Vocabularies To Childre By Joli-Joli Play. *Jurnal of English Language Pedagogy*, 4(2)(July), 27–33.
- Muryanti, E., Pransiska, R., Ummayah, Y. A., & Azman, M. N. A. (2023). Teachers’ Acceptance and Readiness to Use Augmented Reality Book to Teach English Vocabulary in Kindergartens. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 7(4), 2351–2357.
- Na’imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Ngura, E. T. (2021). *Media buku cerita bergambar*. Jejak Pustaka.
- Ningtias, N. E. (2022). Efektivitas Buku Ajar Happy Thinking Unit III Parts of the Plant untuk Meningkatkan Kosakata Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4713–4725.
- Nuraeni, S., & Lube, C. I. (2020). Improving English vocabulary mastery through word game. *PROJECT (Professional Journal*

- of *English Education*), 3(1), 109–113.
- Nursabra, N., Syamsinar, S., Nurchalis, N. F., & Nuralima, R. (2023). The Use of Augmented Reality Flashcard in Enriching Students' vocabulary. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 73–81. <https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2493>
- Okfia, W., & Jaya, I. (2021). Konstruktivis teori dalam pengenalan kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan flashcard di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 163–171.
- Pransiska, R. (2013). Pemanfaatan It Sebagai Media Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 107. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v13i2.4287>
- Pratama, S. S., & Hadi, M. S. (2023). The Vocabulary Building Audio-Visual Media: An Innovation in Vocabulary Expertise. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.1994>
- Rao, P. S. (2019). The role of English as a global language. *Research Journal of English*, 4(1), 65–79.
- Redondo, B., Cózar-Gutiérrez, R., González-Calero, J. A., & Sánchez Ruiz, R. (2020). Integration of augmented reality in the teaching of English as a foreign language in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 147–155.
- Reynolds, B. L., Cui, Y., Kao, C. W., & Thomas, N. (2022). Vocabulary Acquisition through Viewing Captioned and Subtitled Video: A Scoping Review and Meta-Analysis. *Systems*, 10(5), 1–20. <https://doi.org/10.3390/systems10050133>
- Rishantie, S. A., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media Puzzle Kata Pada Kelompok B Paud Istiqomah Selupu Rejang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 7–10.
- Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (2004). Teaching English to children. In *Longman keys to language teaching TA - TT - (20. impres)*. Harlow SE - 115 Seiten : Illustrationen, Diagramme.: Longman, Pearson Education. <https://doi.org/LK> - <https://worldcat.org/title/254197884>
- Wallin, J., & Cheevakumjorn, B. (2020). Learning English as a Second Language: Earlier is Better. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.21070/jees.v5i1.349>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>