



SERTIFIKAT

017 /SEM/POLHAS/IX/2021

Politeknik Harapan Bangsa Surakarta
memberikan sertifikat kepada :

Yeni Probowati, S.Pd., M.Pd.

Atas keikutsertaannya sebagai PEMAKALAH Seminar Nasional
“Pembelajaran Menyenangkan dengan Augmented Reality”
pada tanggal 25 September 2021

Surakarta, 25 September 2021
Direktur Politeknik Harapan Bangsa Surakarta

Dr. Eka Budhi Santosa, ST., M.Pd.
NIK 716.6.02037202



Kode QR
Materi dari Narasumber

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL :PEMBELAJARAN MENYENANGKAN
DENGAN AUGMENTED REALITY

Surakarta, 25 September 2021



Penerbit :
Politeknik Harapan Bangsa Surakarta

PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL: PEMBELAJARAN
MENYENANGKAN DENGAN AUGMENTED REALITY**

Surakarta, 25 September 2021



Penerbit:
Politeknik Harapan Bangsa Surakarta

PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL: PEMBELAJARAN
MENYENANGKAN DENGAN AUGMENTED REALITY**

Surakarta, 25 September 2021

DEWAN REDAKSI

Editor in Chief

Vilya Lakstian Catra Mulia, S.Hum., M.Hum

Editor

Dr. Eka Budhi Santosa, S.T., M.Pd.

Chairullah Naury, S.Kom., M.Kom.

Sri Wahyuni Samaratul Zanah, S.Hum., M.Hum.

Ratih Prananingrum, SST., M.Kes.

Reviewer

Mursid Dwi Hastomo, S.Kom., M.M.

Dra. Ari Pantjarani, M.M.

Eko Purbiyanto, M.M.

Kresno Ario W., S.E., M.Kom.

Cucut Annaningtyas, S.S., M.A.

Sopyan Ali, S.S., M.Li.

Cetakan Pertama, Desember 2021

vii+125 hlm., 21 x 29 cm.

ISBN: 978-623-98873-0-8

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL: PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN
AUGMENTED REALITY

Surakarta, 25 September 2021

SUSUNAN PANITIA

Pembina : Dr. Eka Budhi Santosa, S.T., M.Pd.

Ketua : Vilya Lakstian Catra Mulia, S.Hum., M.Hum

Sekretaris : Sri Wahyuni Samaratul Zanah, S.Hum., M.Hum.

Bendahara : Dra. Ari Pantjarani, M.M.
Cucut Annaningtyas, S.S., M.A.

Publikasi : Ratih Prananingrum, SST., M.Kes.
Sopyan Ali, S.S., M.Li.
Nola Widyaningrum, AMd.Kom.

Perlengkapan : Chairullah Naury, S.Kom., M.Kom.
Mursid Dwi Hastomo, S.Kom., M.M.
Kresno Ario W., S.E., M.Kom.

Administrasi : Eko Purbiyanto, M.M.
Arip Dwi Purwanto, AMd.Kom., S.Kom.
Sri Lestari Yuniawati, AMd.Kom.
Dewi Rahmawati

Penerbit:

Politeknik Harapan Bangsa Surakarta

Jl. Ir. Sutami 46, Sekarpance, Jebres, Surakarta Jawa Tengah
(0271) 630029

<https://polhas.ac.id>

surat@polhas.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga Seminar Nasional dan Call for Paper dengan tema “Pembelajaran Menyenangkan dengan Augmented Reality” dapat terlaksana dengan baik dan prosiding ini dapat diterbitkan.

Tema tersebut merupakan wujud semangat Politeknik Harapan Bangsa Surakarta bersama akademisi dan masyarakat untuk memajukan pendidikan dengan teknologi terkini, yaitu Augmented Reality (AR). Dunia pendidikan turut menjadi bagian dalam perubahan di era moderen ini yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih nyata. Peningkatan ini menunjukkan arah perbaikan kualitas pendidikan yang dibarengi dengan penggunaan teknologi.

Seminar nasional ini menghadirkan para pembicara yang ahli di bidangnya yaitu Dr. Citra Kurniawan, S.T., M.M. dari Universitas Negeri Malang, Dr. Deddy B. Lasfeto, S.T., M.T. dari Politeknik Negeri Kupang, dan Dr. Eka Budhi Santosa dari Politeknik Harapan Bangsa Surakarta. Seminar ini dibuka oleh Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah VII, Provinsi Jawa Tengah, Suratno, S.Pd., M.Pd.

Para guru, dosen, dan peneliti dari berbagai wilayah, mulai dari barat hingga timur Indonesia mengikuti seminar ini dan menjadi pemakalah. Seminar nasional ini menjembatani ide-ide brilian dari para pendidik dan peneliti kepada masyarakat. Melihat hasil pemaparannya, terdapat banyak hal yang patut diapresiasi dan menjadi harta karun tersembunyi yang harus dibuka dan penting diketahui umum.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan Politeknik Harapan Bangsa Surakarta, Narasumber, Pemakalah, Peserta, Panitia, dan Sponsor yang telah bekerja keras untuk mendukung suksesnya seminar nasional ini. Semoga Allah, Tuhan Yang Maha Esa meridhoi semua usaha baik kita.

Surakarta, Oktober 2021

Ketua Panitia

DAFTAR ISI

Dewan Redaksi	ii
Susunan Panitia	iii
Kata Pengantar.....	iv
Aplikasi Pembaca Surat Lontara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Andi Wafiah, Muhammad Syamsir	2
Pelatihan Virtual Interactive Learning Animation untuk Guru SD Sukodadi Malang Arif Sutrisno, Ima Kusumawati Hidayat, Muhammad Nurwiseso Wibisono	16
Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Menerapkan Nilai-Nilai Anti Korupsi Mahasiswa Politeknik Harapan Bangsa Surakarta Ari Pantjarani	28
Menguak Insight pada Topik Berita Utama di Media Massa Daring Terkait Berita Bertemakan Pendidikan Chairullah Naury, Ratih Prananingrum	39
Penerapan Sistem Informasi Data TPM yang Terpusat Menggunakan Media Interaktif Dianta Mustofa Kamal, Seto Tjahyono, Iwan Setiono, Fuad Zainuri, Windu Asri Mumpuni	48
Simulasi Model Baju Menggunakan Augmented Reality Marlina, Zhazhabillah Mei Riska	57
Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Augmented Reality Masnur, Ayu Azhari Lukman	70
Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Administrasi Sistem Jaringan Melalui E-Learning Berbantuan Virtual Praktik Siswa Kelas XI TKJ SMKN 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2021/2022 Prayitno	78

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AdobeFlash pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar untuk Siswa Wamena Papua Syarifah, Arinda Dyah Ramadhanty	87
Perhatian Penggunaan Augmented Reality untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia Vilya Lakstian Catra Mulia	97
Penerapan Asesmen Autentik dalam Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Yana Sambeka, Nahadi, Siti Sriyati	107
Pengembangan Model Keterampilan Berbahasa Pada Anak-Anak Yeni Probawati, Deny Kuswahono, Nur Irmayanti	117

Model Development of Children Language Skills

Yeni Probowati¹, Deny Kuswahono², Nur Irmayanti³

¹*Universitas Wijaya Putra, Jln. Pd. Benowo Indah Kec Pakai SBY, Jawa Timur*

yeniprobowati@uwp.ac.id

²*Universitas Wijaya Putra, Jln. Pd. Benowo Indah Kec Pakai SBY, Jawa Timur*

denykuswahono@gmail.com

³*Universitas Wijaya Putra, Jln. Pd. Benowo Indah Kec Pakai SBY, Jawa Timur*

nurirmayanti@uwp.ac.id

Abstract

This research generally aims to develop a model of children language skills based on digital literacy in Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 Babat Jerawat, Pakal, Surabaya. First, to determine the process or stages of learning language skills using narrative stories or fairy tales from a YouTube application that is watched by them and is accompanied by their parents. The two processes or stages of developing language skills are by retelling stories or fairy tales that they see with their parents and writing moral messages in the stories or fairy tales. The method used in this study is a qualitative descriptive method. The data were analyzed using content analysis techniques. The data will be analyzed through the following steps: 1) classifying the data, 2) displaying the data, 3) interpreting the data, and 4) drawing a conclusion. The study intends to create and develop a role of language skill for the children who mostly like their devices compared to playing together with their peers outside the home. For parents, this model of language skills can later be applied at home when they are together and interact with their children. For children this is a diversion from the gadgets they often hold when they are at home.

Keywords: Language Skills, Digital Literacy, School Age Children, Gadgets

Pengembangan Model Ketrampilan Berbahasa Pada Anak-Anak

Abstrak

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan model ketrampilan berbahasa pada anak-anak dengan literasi digital di Perumahan Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 Kelurahan Babat Jerawat Kecamatan Pakal Kota Surabaya. Pertama, untuk mengetahui proses atau tahapan pembelajaran ketrampilan berbahasa menggunakan cerita narasi atau dongeng dari aplikasi YouTube yang di tonton oleh mereka dan di dampingi oleh orang tua. Kedua proses atau tahapan pengembangan ketrampilan berbahasa dengan menceritakan kembali cerita atau dongeng yang mereka lihat bersama orang tua dan menulis pesan moral yang ada dalam cerita atau dongeng tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data di analisis dengan menggunakan teknik analisis konten. Data akan dianalisis melalui langkah sebagai berikut: 1) mengklasifikasi data, 2) display data, 3) interpretasi data, dan 4) drawing conclusion. Penelitian ini diharapkan bisa

menciptakan dan mengembangkan model ketrampilan berbahasa untuk anak-anak yang pada masa ini lebih sering pegang gawai mereka dibandingkan bermain bersama dengan teman sebayanya di luar rumah. Bagi para orang tua model ketrampilan berbahasa ini nantinya bisa diterapkan dirumah ketika mereka bersama dan berinteraksi dengan anak-anaknya. Bagi anak-anak ini merupakan pengalihan guna dari gawai yang sering mereka pegang ketika berada dirumah.

Kata kunci : Ketrampilan Bahasa, Literasi Digital, Anak-Anak Usia Sekolah, Gawai

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi yang digunakan dalam penyampaian ide, gagasan atau maksud, baik dalam bentuk verbal (kata-kata) ataupun tulisan. Bahasa yang di kuasai oleh seseorang dapat dilihat dari cara orang tersebut berkomunikasi dengan baik dan benar termasuk pada anak-anak usia sekolah. Pada masa anak-anak usia sekolah, kemampuan dan ketrampilan yang terbentuk dan berkembang yaitu perkembangan fisik dan ketrampilan berbahasa. Pada anak-anak usia sekolah, ketrampilan berbahasa merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan penguasaan bahasa yang baik, mereka dapat berkomunikasi dengan teman, orang tua, guru maupun dengan orang-orang disekitarnya. Anak -anak juga dapat mengembangkan potensi diri, menjaga diri, serta sebagai sistem kontrol diri yang baik dengan penguasaan bahasa yang benar.

Anak-anak usia sekolah di masa ini bisa dikatakan atau dikenal sebagai generasi Z yang lahir dan dibesarkan dalam lingkungan yang di dominasi dengan perkembangan teknologi dan kecanggihan gawai(gadget) .Arus globalisasi dan pesatnya perkembangan digital juga mempengaruhi pemerolehan bahasa yang dikuasai oleh anak-anak. Masuknya bahasa asing dan bahasa gaul melalui gawai yang hampir setiap hari dipegang oleh anak-anak, menjadikan pemerolehan bahasa seorang anak juga mengalami peralihan. Tentunya peralihan dan penguasaan ketrampilan berbahasa ini yang membuat peneliti tertarik untuk menganalisis.

Fenomena peralihan bahasa ini ternyata mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis seseorang (literasi). Literasi dikenal juga sebagai keberaksaraan atau melek aksara. Makna literasi semakin mengalami perluasan dan perkembangan seiring dengan

perkembangan teknologi dan industri. Sehingga literasi yang dikenal sekarang tidak hanya sebatas pada kemampuan membaca dan menulis dalam konteks kebahasaan dan kesastraan. Literasi pada abad ini, tentunya ada enam literasi yang harus dimiliki oleh anak-anak yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi finansial, literasi sains, literasi digital, literasi budaya dan kewargaan.

Literasi digital hadir seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi di era 4.0. Literasi digital berkaitan dengan ketrampilan seseorang dalam menggunakan, mencari dan mengolah ragam informasi dan pengetahuan yang diperolehnya melalui gawai (gadget). Seiring yang diutarakan oleh Hermiyanto (2015) bahwa literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

B. Kajian Teori

Beberapa peneliti dan pemerhati literasi bahasa dan kemampuan bahasa pada anak telah banyak melakukan penelitian tentang ketrampilan berbahasa pada anak-anak, diantaranya kemampuan berbahasa pada anak prasekolah (Bawono, 2017), penerapan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Nurchahyo dan Afryaningsih, 2018) dan pola pengembangan literasi bahasa pada anak (Khomsiyatun, 2019).

Persamaan antara ketiga penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama tertarik dalam bidang literasi dan kemampuan bahasa pada anak-anak. Ketrampilan bahasa yang di analisis hanya fokus pada dua ketrampilan saja yaitu membaca dan menulis. Sedangkan peneliti disini tertarik untuk menganalisis empat ketrampilan berbahasa pada anak-anak yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara berbasis literasi digital yaitu dongeng-dongeng online.

Perkembangan Bahasa pada Anak

Di dalam aturan menteri Pendidikan Nasional nomer 58 tahun 2014 dikatakan bahwa standar capaian perkembangan bahasa anak terdapat 3 capaian yaitu:

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Augmented Reality Pembelajaran Menyenangkan dengan Augmented Reality (AR)

1. Menerima bahasa

Pada tahapan ini anak diharapkan mampu mencapai perkembangan pada tahapan mendengar dan mengerti kalimat apa yang disampaikan orang lain padanya. Mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mampu memahami cerita yang dibacakan untuknya, menguasai kosakata yang cukup. Kosakata yang harus dikuasi apada tahapan ini meliputi kata sifat, kata benda, serta kata kerja. Selain itu anak juga diharapkan mampu memahami kalimat kompleks, dan memahami aturan suatu permainan.

2. Pengungkapan bahasa

Pada tahapan ini anak diharapkan mencapai penguasaan kosakata yang sudah didapatkan dan dikenal, mampu menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar, mampu berkomunikasi secara lisan serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung

3. Pencapaian keaksaraan

Pada tahapan ini anak diharapkan mampu menguasai keaksaraan, tingkat pencapaian perkembangan meliputi: mengenal suara- suara atau benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru huruf, memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf, membaca dan menulis nama sendiri.

Literasi Digital

Pada tahun 2005, istilah literasi digital sudah mulai dikenal oleh masyarakat. Literasi digital dapat diartikan sebagai kombinasi dari literasi komputer dan literasi informasi. Literasi digital meliputi seluruh perangkat digital, seperti perangkat keras komputer, perangkat lunak, internet, dan telepon seluler. Marty, dkk (2013) mendefinisikan literasi digital sebagai seperangkat kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara guna menghadapi kehidupan dan tantangan di abad 21 (hlm 3). Selain itu, Ayuni (2015) turut menuliskan jika literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai macam sumber digital (hlm 1).

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan pendekatan interpretive and naturalistic. Teknik ini dimulai dengan asumsi-asumsi, mengkaji teori yang akan digunakan, kemudian menyusun rumusan masalah. Dalam penelitian ini teori-teori

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Augmented Reality Pembelajaran Menyenangkan dengan Augmented Reality (AR)

digunakan sebagai alat bedah pada data berupa standard capaian perkembangan bahasa pada anak yang dikuasai oleh sumber data ketika mereka mampu mendengar, membaca, menulis dan berbicara dari dongeng -dongeng digital melalui gawai mereka

Sumber data adalah anak-anak usia sekolah dari TK sampai Sekolah Dasar di Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08. Data penelitian berupa hasil capaian atau nilai dari empat ketrampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara berdasarkan indikator standard capaian penguasaan bahasa pada anak

Peneliti menggunakan assessment dan observasi untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Assessment digunakan untuk menilai ketercapaian penguasaan empat ketrampilan berbahasa pada anak, sedangkan observasi untuk menjangkau data dari proses pengembangan model ketrampilan berbahasa pada anak menggunakan literasi digital.

Assesment

Assessment yang dibuat meliputi 3 capaian standard penguasaan bahasa pada anak yang sesuai dengan ketentuan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Indonesia.

Observasi

Dengan menggunakan observasi dan checklist peneliti melakukan hal tersebut untuk memperkuat data/informasi tentang pengembangan model ketrampilan berbahasa pada anak menggunakan literasi digital

Data yang sudah diperoleh melalui assessment dan observasi selanjutnya akan dianalisis melalui tahapan di klasifikasi, di display dan pada akhirnya diinterpretasi dan disimpulkan.

1. Klasifikasi data

Mengklasifikasikan capaian penguasaan bahasa oleh anak sesuai 3 standard capaian yaitu menerima bahasa, pengungkapan bahasa dan pencapaian keaksaraan.

2. Display data

Menyajikan data dalam tabel berdasarkan standard capaian penguasaan bahasa. Interpreting. Mendeskripsikan hasil temuan secara mendalam dengan teori-teori yang mendukung

3. Drawing Conclusion

Menarik kesimpulan dari hasil analisis

Hasil dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini telah mampu menjawab permasalahan atau fenomena yang telah dipaparkan sebelumnya pada pendahuluan. Terdapat dua hal secara garis besar yang didapatkan, yaitu penguasaan ketrampilan dalam menggunakan bahasa baik mendengar, menulis, berbicara maupun membaca dengan menggunakan literasi digital melalui cerita dongeng pada aplikasi YouTube. Kedua mengembangkan model ketrampilan berbahasa menggunakan literasi digital melalui cerita dongeng pada aplikasi YouTube.

Kegiatan dimulai dengan anak-anak usia sekolah di Perumahan Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 melihat cerita dongeng pada aplikasi YouTube dengan pilihan cerita dongeng yang telah ditentukan dengan di dampingi oleh orang tuanya. Anak-anak bisa memilih cerita dongeng, 1) Cerita cerdik si Kancil dan Buaya, 2) Si Kelinci yang sombong dan Kura-Kura, 3) Semut dan belalang, 4) Kisah anak Kambing dan Serigala.

Setelah menonton pilihan cerita pada aplikasi YouTube, orang tua mencoba untuk menyampaikan cerita tersebut dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak mereka. Anak-anak bercerita kembali tentang cerita yang sudah ditonton dan didengar oleh mereka. Dari hasil kegiatan ini diperoleh capaian penguasaan ketrampilan berbahasa sebagai berikut

Tabel 1. Capaian Penguasaan Bahasa

NO	Responden	Menerima Bahasa (Mendengar dan memahami cerita yang diutar di handphone)	Pengungkapan Bahasa (Menceritakan kembali dan berkomunikasi dengan penguasaan kosakata yang baik)	Pencapaian keaksaraan (Membaca dan menulis ulang pesan moral dari dongeng yang diutar di handphone)
1	KMA	80	75	80
2.	BAS	75	80	80
3.	ZK	85	80	85
4	MAF	90	85	90

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Augmented Reality Pembelajaran Menyenangkan dengan Augmented Reality (AR)

5	MA	85	85	85
6.	WP	75	80	80
7	TW	90	85	85
8	NAG	80	85	80
9	FAN	95	85	80
10	ADP	90	90	95
11	NSA	80	85	80
12	DAP	90	95	90
13	NKP	75	80	85
14	SD	85	90	90

Dari hasil tabel diatas diperoleh rata -rata dari menerima bahasa (mendengar dan memahami cerita yang diputar) yaitu 83,93 , sedangkan rata -rata pengungkapan bahasa (menceritakan kembali dan berkomunikasi dengan penguasaan kosakata yang baik dan benar) yaitu sebesar 84, 29. Dan diperoleh rata -rata pencapaian keaksaraan (membaca dan menulis ulang pesan moral cerita) yakni sebesar 84,64.

Dari nilai rata-rata yang diperoleh baik menerima bahasa, pengungkapan bahasa dan pencapaian keaksaraan dengan menggunakan aplikasi YouTube memiliki nilai yang signifikan terhadap literasi digital anak. Bila dibandingkan dengan rata-rata menerima Bahasa dan pengungkapan Bahasa, rata-rata pencapaian keaksaraan aling tinggi diantara ketiganya. Ini dapat diartikan ketrampilan berbahasa pada anak dibutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan yang dapat diterima dan dipahami oleh anak. Di sini peran orang tua khususnya ibu sangat penting dalam membimbing dan mendampingi anak-anak nya dalam pembelajarana Bahasa. Disamping orang tua khususnya ibu dapat menjadi model ketrampilan dalam penguasaan bahasa pada anak. Namum disini orang tua tidak boleh meyerahkan keputusan menggunakan gawai dan media digital sepenuhnya kepada anak-anak. Orang tua harus memiliki pemahaman terhadap dimensi-dimensi literasi digital tersebut dan dapat mengembangkan materi dan metode pembelajaran khususnya ketrampilan berbahasa pada anak.

Simpulan

Pengembangan model ketrampilan berbahasa dapat dilakukan dengan menggunakan media digital melalui cerita dongeng pada aplikasi YouTube. Disamping itu nilai-nilai karakter yang terdapat dalam cerita dongeng bisa ditanamkan pada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah di pahami oleh mereka. Orang tua khususnya ibu dapat menjadi model yang baik bagi anak-anak dalam menggunakan ketrampilan berbahasa.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Ketua RT 03 RW 08 Perumahan Pondok Benowo Indah, 2) Warga RT 03 RW 08 3) Universitas Wijaya Putra dan LPPM yang telah memberi bantuan materi dan dana untuk melaksanakan program Penelitian Pemula ini. .

Daftar Pustaka

- Ayuni, Q.Q. (2015). Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya (Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya. *Journal Universitas Airlangga*, 4 (2),p. 224-239
- Bawono, Yudho. (2017). Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah : Sebuah kajian Pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia.Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital*, p.116-125
- Hermiyanto,I.(2015).*LiterasiDigital*.Tersedia:
http://www.kompasiana.com/iinhermiyanto/literasi-digital_55280e9df17e61ba098b45bc. [Di akses pada 1 Juli 2021]
- Khomsiyatun, Umi. (2019). Pola Pengembangan Literasi Bahasa Pada anak studi Kasus Di PAUD Wadas Kelir. *Jurnal Metabasa*, 1 (2), p.29- 34

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Augmented Reality Pembelajaran Menyenangkan dengan Augmented Reality (AR)

Marty,P.F.,et al.(2013). Scientific Inquiry, Digital Literacy, and Mobile Computing in Informal learning Environments. *Learning, Media and Technology*, 38 (4),p. 407-428

Nurchahyo, M.Aqmal and Afryaningsih, Yunika. (2018). *Penerapan Literasi Digital berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*.Kongres Bahasa Indonesia, p. 1-12

Permendikbud. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Permendikbud

ISBN 978-623-98873-0-8



9 786239 887308