

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda virtual tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara real-time (Nijholt, 2023). Benda-benda virtual berfungsi menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh manusia secara langsung. Hal ini berguna sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi pengguna dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda virtual membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata. Menurut definisi Ronald Azuma yang ia kemukakan dalam makalahnya tahun 1997 berjudul "A Survey of Augmented Reality" dalam (Nijholt, 2023). Menurutny, AR harus memenuhi tiga kriteria utama, yaitu :

1. AR adalah penggabungan objek virtual dengan dunia nyata.
2. bekerja secara interaktif dan beroperasi secara real-time.
3. AR harus bekerja dalam ruang 3D terdapat integrasi antar benda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata.

2.2.1 Marker-based Augmented Reality

Salah satu metode Augmented Reality adalah menggunakan metode Marker, dengan metode ini pengguna perlu men-*scan* sebuah marker (penanda) untuk menampilkan elemen-elemen digital. Teknologi Marker diharapkan dapat membuat implementasi Augmented Reality jauh lebih efisien dan praktis (Efendy Warmanto et al., 2021). Terdapat beberapa teknologi AR, diantaranya:

1) *Face Tracking*

Prinsip kerja *Face Tracking* adalah mengenali wajah manusia secara umum dengan cara mengenali posisi mata, hidung, dan mulut manusia, kemudian akan mengabaikan objek-objek lain disekitarnya seperti pohon, dinding, bangunan, dan benda-benda lainnya. Teknik ini bisa digunakan untuk berbagai keperluan seperti deteksi kondisi kulit untuk kesehatan, AR makeup untuk hiburan, dsb.

2) *3D Object Tracking*

Teknik *3D Object Tracking* dapat mengenali semua bentuk benda yang ada disekitar, seperti mobil, meja, televisi, dan masih banyak lagi.

3) *Motion Tracking*

Teknologi ini bekerja dengan cara menangkap gerakan, *Motion Tracking* banyak digunakan dalam proses pembuatan film-film dengan mensimulasikan gerakan.

4) *GPS Based Tracking*

Teknologi *GPS Based Tracking* saat ini sangat populer dan banyak dikembangkan pada aplikasi smartphone (Android dan iOS) dengan memanfaatkan fitur GPS dan kompas yang ada didalam sebuah smartphone, aplikasi akan mengambil data dari GPS dan kompas kemudian menampilkannya dalam bentuk arah yang kita inginkan secara *real-time*. (Miyanti et al., 2023).

2.2.2 Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Batasan dari media pembelajaran ini cukup luas dan mendalam dengan mencakup pengertian sumber, manusia dan lingkungan serta metode yang dimanfaatkan dari tujuan pembelajaran atau pelatihan tersebut (Junaidi, 2019).

1) *Augmented Reality dan Anak Usia Dini*

Saat ini AR menjadi teknologi yang cukup diminati. Penelitian ini ditujukan pada anak usia dini untuk membantu mereka mengenali konten pembelajaran dan lebih cepat memahami materi yang diberikan. Augmented Reality merupakan konsep yang cukup pintar dikarenakan anak belajar menggunakan imajinasi. Anak mendapatkan materi sambil menambah pengalaman dan menyentuh pada dunia nyata (Saurina, 2016).

Penggunaan Augmented Reality yang ditujukan kepada anak usia dini telah dikembangkan oleh beberapa peneliti diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rasslenda-Rass (Pradana, 2024). yang menghasilkan tingkat ketertarikan dan motivasi anak menggunakan augmented reality dibandingkan pembelajaran secara konvensional. Penelitian ini menghasilkan AR Flashcard yang didesain untuk aplikasi iOS. AR Flashcard melibatkan simulasi dan interaksi pengenalan binatang menggunakan virtual 3D. Selain itu penggunaan Augmented Reality telah dikembangkan oleh Azfar dengan memanfaatkan augmented reality dengan memvisualisasikan dongeng Thrifty Crow untuk menghitung jumlah Burung Gagak yang terdapat di buku cerita (Saurina, 2016).

2) *Pengertian 3D*

3D atau 3 Dimensi adalah sebuah objek atau ruang yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi yang memiliki bentuk. Konsep tiga dimensi menunjukkan sebuah objek atau ruang yang memiliki tiga dimensi geometris terdiri dari; kedalaman, lebar, dan tinggi. Konsep tiga dimensi atau 3D menunjukkan sebuah objek atau ruang memiliki tiga dimensi geometris yang terdiri dari: kedalaman, lebar dan tinggi. Contoh tiga dimensi suatu objek / benda adalah bola, piramida atau benda spasial seperti kotak sepatu. Karakteristik 3D mengacu pada tiga dimensi spasial, bahwa 3D menunjukkan suatu titik koordinat Cartesian X, Y dan Z. Penggunaan istilah 3D ini dapat digunakan di berbagai bidang dan sering dikaitkan dengan hal-hal lain seperti spesifikasi kualitatif tambahan (misalnya: grafis tiga dimensi, 3D video, film 3D, kacamata 3D, suara 3D). Kemajuan dunia computer grafik khususnya 3D telah berkembang dengan sangat pesat saat ini. Telah banyakkemudahan-

kemudahan dan feature-feature baru yang dikeluarkan oleh pihak vendor dalam upaya untuk semakin memikat konsumen dengan produk mereka (Nugroho & Pramono, 2017).

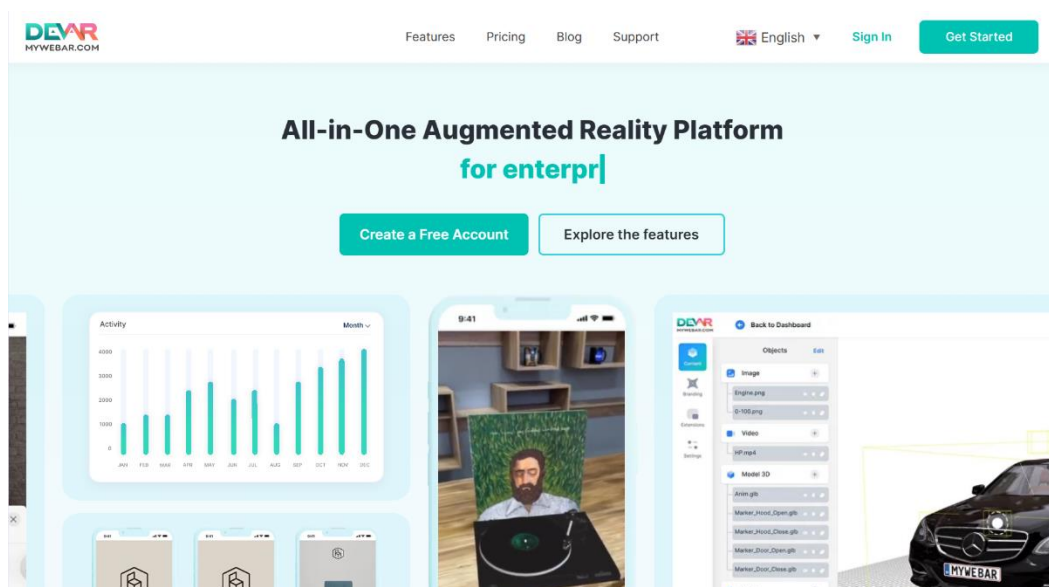
3) *WebAR*

WebAR merupakan solusi mobile AR yang menarik karena mudah diakses, ringan, mudah disebar, fleksibel, dan kompatibel dengan perangkat Android dan iOS. Dalam dekade terakhir, AR telah menjadi topik populer dan bermanfaat di berbagai bidang. WebAR tidak dapat diakses di laptop atau komputer karena hanya dapat diakses pada perangkat yang mendukung ARCore untuk Android dan ARKit untuk iOS (Zamrody & Nurhidayat, 2013).

2.2.3 Website untuk Perancangan Augmented Reality

1) *MywebAR*

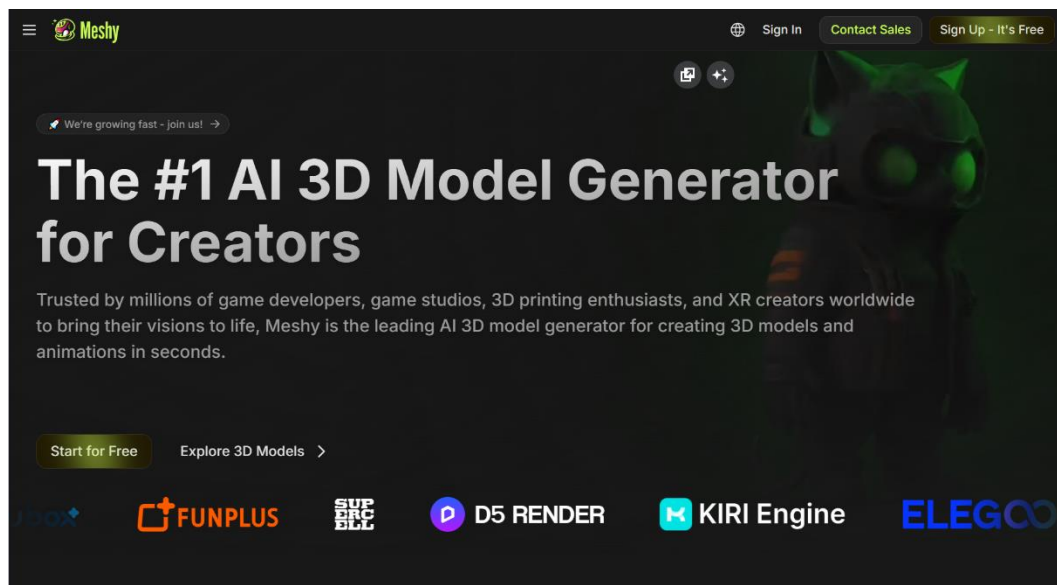
Dalam pembuatan Augmented Reality berbasis web (WebAR) ini menggunakan sebuah website yaitu MyWebAR. MyWebAR adalah sebuah website yang digunakan untuk membuat WebAR. Salah satu manfaat utama penggunaan MyWebAR adalah *user interface* yang ramah pengguna dan fungsionalitas yang intuitif. Melalui fitur *drag-and-drop*, pengguna dapat dengan mudah mengunggah gambar, video, model 3D, dan aset lainnya ke lingkungan AR mereka tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus atau tim pengembang profesional. Demokratisasi kreasi AR ini memberdayakan pengguna dari semua latar belakang untuk menciptakan pengalaman virtual yang menarik dan interaktif yang disesuaikan dengan preferensi mereka (Amar et al., 2024).



Gambar 1. Tampilan website MyWebAR

2) Meshy AI

Meshy AI adalah website pembuat model 3D berbasis Meshy.ai menawarkan pembuatan aset 3D otomatis dari input teks sederhana. Alat-alat ini menjanjikan untuk menjembatani kesenjangan antara konseptualisasi dan pemodelan 3D, yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan aset 3D yang kompleks, bertekstur, dan terstruktur tanpa pemodelan manual yang ekstensif. Namun, meskipun platform bertenaga AI ini telah menunjukkan janji, efektivitasnya dalam menghasilkan model 3D dengan ketelitian tinggi dan koheren secara struktural bervariasi tergantung pada sifat perintah input, kompromi komputasional, dan algoritme yang mendasarinya (Yulianto & Catur Aries Rokhmana, 2024).



Gambar 2. Tampilan website Meshy AI

2.2 Buku Cerita Anak

Karakteristik buku cerita anak dalam konteks Indonesia telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian. Salah satunya penelitian dari (Marina et al., 2020) adalah sebagai berikut:

- 1) Bahasa Sederhana: Buku cerita anak harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak. Kalimat yang terlalu panjang atau rumit sering kali membuat anak kesulitan memahami cerita.
- 2) Ilustrasi yang Memorable: Ilustrasi dalam buku cerita anak memainkan peran penting. Ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan teks membantu anak memahami cerita lebih baik. Gambar yang jelas membuat anak lebih mudah mengingat dan mengenali karakter atau alur cerita, terutama ketika cerita disajikan dalam bentuk visual.
1. Pesan Moral yang Jelas: Buku anak-anak harus menyampaikan pesan moral yang mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan anak. Buku yang

mengandung nilai moral membantu membangun karakter anak sejak dini, seperti sifat baik hati, kesabaran, atau sikap pemaaf.

2. Cerita yang Menarik dan Relevan: Cerita dalam buku anak-anak harus mencakup tema yang menarik dan relevan bagi dunia anak-anak, seperti kisah petualangan atau dongeng yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari anak. Ini akan membuat anak lebih mudah terlibat dan memahami pesan cerita.

2.2.1 Pengertian Buku

Menurut Tarmini & dan Sulistiawati, (2019) komponen pokok buku ada dua macam: pertama, “tubuh” atau “daging” buku dan kedua, sampul buku. “Tubuh” buku adalah sarana untuk menyimpan seluruh gagasan seorang pengarang yang disusun secara urut dan koheren (saling berkaitan). Sementara itu, sampul buku adalah pelindung “tubuh” buku yang fungsi-pokoknya, selain melindungi “tubuh”, juga memberikan kabar kepada para pembaca mengenai daya pikat yang disimpan oleh “tubuh”. Buku yang “bergizi” adalah buku yang didalamnya memuat gagasan- gagasan yang mampu menggerakkan pikiran pembacanya. Adapun Beberapa jenis buku adalah sebagai berikut:

- 1) Buku teks (buku wajib), yang telah digariskan oleh pemerintah. Contoh: berbagai buku wajib yang telah dikeluarkan oleh pemerintah yang digunakan di SD/MI, SMP/MTs, SMU/SMA, SMK/MA
- 2) Buku penunjang, buku pengayaan yang telah mendapat rekomendasi dari pemerintah untuk digunakan di sekolah-sekolah, serta buku penunjang untuk kalangan siswa tentang bidang tertentu.
- 3) Buku-buku jenis fiksi serta buku bergambar yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan dapat mengembangkan imajinasi anak

- 4) Buku populer (umum) merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan secara umum dan populer. Contoh: Cara Merawat Komputer PC, Menjadi Orang Tua yang Efektif, dll.

2.2.2 Pengertian Buku Cerita Anak

Menurut (Rahmah et al., 2025), Buku cerita adalah narasi yang biasanya terdiri dari kombinasi kata dan gambar yang saling berhubungan untuk menggambarkan sebuah kisah. Buku cerita, terutama buku cerita bergambar, dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi pengalaman mereka sendiri dan memahami nilai-nilai yang ada dalam keluarga dan masyarakat. Media ini juga menarik minat anak-anak untuk senang mendengarkan cerita, yang pada akhirnya dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata mereka

Jadi dapat dikatakan bahwa buku cerita anak adalah cerita yang ditujukan untuk anak-anak, dan bukan cerita tentang anak. Jadi pembaca cerita tersebut ialah anak-anak, meskipun yang bukan anak-anak pun boleh membacanya. Tokoh dalam cerita tidak harus anak, melainkan apa saja atau siapa saja dapat dijadikan tokoh/pelaku dalam sebuah cerita tersebut. Orang tua, kakek, nenek, pak guru, mahasiswa, anak remaja, binatang, bahkan peri atau makhluk halus boleh menjadi tokoh cerita. Yang terpenting isinya memberikan amanat yang baik, positif dan jalan ceritanya menarik bagi anak-anak.

2.2.3 Penyajian Buku Cerita Anak

Menurut Rahmah et al., (2025) Secara garis besar, jenis penyajian buku cerita anak dapat digolongkan menjadi dua, yaitu

1) Penyajian bercorak komik

Penyajian bacaan bercorak komik adalah penyajian cerita anak-anak yang dituangkan secara visual dalam bentuk rangkaian gambar yang berbingkai. Dialog-dialog antar tokoh dalam cerita tercetak sebagai teks yang terletak dalam ruang khusus yang umumnya berbentuk seperti balon dengan ujungnya yang bermula dari arah mulut di pembicara. Ruang khusus ini dinamakan sebagai balloon dialogue.

Menurut Riris K. Sarumpaet, “penyajian cerita dalam komik menempuh cara berkisah yang menggunakan gambar sebagai bahasanya. Rangkaian gambar dengan jelas menunjukkan apa dan mengapa terjadi peristiwa, disamping juga kejelasan penyajian tokoh-tokohnya (Rahmah et al., 2025)

2) Penyajian bercorak bacaan bergambar

Penyajian bercorak bacaan bergambar adalah buku cerita anak-anak yang ilustrasi atau gambarnya lebih banyak dari teks, dan teks tersebut tidak dicetak di dalam ruang khusus. Untuk membedakan jenis bacaan ini dengan jenis bacaan anak bercorak komik, Riris K. Sarumpaet mengatakan buku bacaan jenis ini sebagai “buku anak-anak yang menggunakan gambar dalam proporsi lebih banyak daripada teks, tetapi teks tidak dicetak sebagai balloon dialogue. Hal ini berlaku baik bagi buku yang memuat gambar pada tiap halaman, maupun buku yang halamannya dibagi dua, bagian atas untuk gambar dan bagian bawah untuk teks (Rahmah et al., 2025). Buku bacaan anak terdiri dari beberapa elemen untuk menunjang anak untuk membaca

dengan ilustrasi, tipografi, dan fisik buku yang sesuai dengan keinginan anak-anak

3) Ilustrasi

Ilustrasi untuk buku bacaan anak harus lebih banyak dibandingkan denganteks. Anak menyukai gambar yang jelas, menarik, dan sekalli dilihat dapat cepat dipahami. Apabila cerita yang disajikan mengenai binatang, misalnya kucing, maka gambarnya pun dituntut sebagai kucing yang biasa dilihat sehari-hari. Juga misalnya apabila diceritakan lima anak bermain layang-layang, maka mata si naakakan menghitung jumlah anak dan jumlah layang-layang yang ada pada gambar.

Selain kejelasan objek, pada umumnya anak-anak menyukai gambar berwarna. Warna-warna yang cerah akan menarik perhatian anak. Pemisah antara satu warnadengan warna lainnya sebaiknya cukup tegas dan jelas, agar anak dapat dengan mudah mengenali jenis-jenis warna. Namun, apabila terlalu banyak warna yang digunakan dapat membuat bingung anak dalam memahami gambar tersebut. Letak atau komposisi gambar sebaiknya memperhatikan isi teks, agar apa yang diceritakan oleh teks sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh gambar.

Gambar atau ilustrasi pada sampul buku juga perlu diperhatikan, karena sampul buku merupakan iklan yang menawarkan isi buku kepada calon pembacanya. Oleh karena itu, sampul buku harus sesuai dan mencerminkan isi buku serta dapat menarik minat calon pembaca.

4) Tipografi (Tata Huruf)

Jenis dan ukuran huruf pada buku bacaan yang ditujukan untuk anak usia sekolah dasar dan anak yang baru bisa membaca dibedakan dengan buku-buku yang ditujukan untuk orang dewasa. Ukurannya harus lebih besar, cetakan harus terang dan jelas, serta ukuran spasi (jarak) nya jangan terlalu rapat agar dapat dilihat dengan mudah.

5) Fisik Buku

Fisik buku sangat perlu untuk diperhatikan. Anak kecil biasanya akan berulang kali melihat-lihat atau membaca buku bacaan yang disukainya. Anak kecil juga jarang untuk memperhatikan tempat untuk membaca buku misalnya di tempat tidur, di meja makan, atau sambil berbaring di lantai, bahkan ada kemungkinan buku-buku itu dibawa main ke luar rumah. Untuk menjaga agar buku-buku tersebut tidak mudah rusak, kertas yang digunakan untuk buku bacaan anak-anak sebaiknya jenis kertas yang baik dan agak tebal. Untuk sampul buku juga akan lebih awet apabila menggunakan hard cover dengan penjiilidan yang kuat. Ukuran buku untuk anak-anak sebaiknya dengan perbandingan 3 : 2, dalam artitidak terlalu besar juga tidak terlalu kecil, dan isi buku jangan terlalu tebal. Hal ini untuk memudahkan anak membawa serta melihat-lihat buku itu tanpa bantuan orang lain

2.2.4 Jenis Buku Cerita Anak

Yang dimaksud jenis buku cerita anak-anak dalam hal ini adalah jenis isi cerita pada buku cerita anak-anak, yang didasarkan pada kebutuhan anak-anak menurut kelompok usia mereka. Dalam (Tarmini & dan Sulistiawati, 2019) Nancy Larrick mengelompokkan jenis cerita anak-anak menjadi dua kelompok, yaitu sebagai berikut :

A Kelompok Usia 3 hingga 9 tahun

Anak-anak sejak usia 3 tahun mulai suka bercakap-cakap, berbicara seorang diri atau dengan permainannya, misalnya dengan bonekanya, kuda-kudaan, dan sebagainya. Pada usia ini pula, atau bahkan lebih dini lagi, mereka mulai suka bertanya mengenai segala sesuatu yang menarik perhatiannya, mulai tertarik pada gambar-gambar yang terdapat pada majalah, surat kabar, atau buku-buku bacaan. Mereka akan menanyakan arti atau maksud dari gambar-gambar yang mereka lihat, dan akan suka sekali apabila dibacakan cerita atau dongeng-dongeng dari buku bacaan yang bergambar. Pada kelompok usia yang pertama ini, jenis cerita yang sesuai dengan alam pikiran mereka adalah sebagai berikut:

1) Cerita atau Dongeng ‘kawih’

Yang dimaksud dengan cerita kawih adalah cerita atau dongeng yang dapat dinyanyikan atau dikawihkan (kata ‘kawih’ berasal dari bahasa Sunda). Anak pada usia sekitar 3 tahun biasanya suka mengulang-ulang atau menirukan kata-kata atau kalimat pendek yang mereka sukai pada waktu itu. Misalnya menirukan suara burung, ayam, bunyi mobil, kereta api, dan sebagainya, kata-kata yang diucapkan oleh tokoh-tokoh dalam cerita atau dongeng yang pernah mereka dengar. Seperti yang dikatakan oleh Nancy Larrick, “Children love this repetition and soon learn to say this line like the chorus in an old song”. Oleh karena itu, buku-buku cerita yang cocok untuk dibacakan kepada anak-anak golongan usia ini hendaknya merupakan cerita yang kata-katanya atau kalimatnya pendek agar mudah diingat, dihafalkan, dan dilagukan

2) Dongeng – Dongeng Binatang

Dongeng atau cerita hewan, yang di India dikenal sebagai cerita Tantra, juga banyak terdapat di Indonesia. Cerita hewan yang cukup terkenal antara lain Sang Kancil, Kambing dan Serigala, dan juga cerita hewan yang berasal dari luar negridan telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, misalnya Donal Bebek, Bambi, dan sebagainya.

3) Dongeng – Dongeng Fairy Tales

Fairy Tales atau Nursery Tales adalah dongeng anak-anak yang banyak terdapat di setiap negara dan sering kali mempunyai motif yang sama. Ada yang mengatakan nursery tales berasal dari India, yang kemudian disebar luaskan oleh rahib-rahib Hindu dan Buddha ke negara-negara lain. Di Indonesia kita kenal dongeng 1001 Malam, Hikayat Bayan Budiman yang merupakan terjemahan dari bahasa Arab. Salah seorang penulis dongeng anak-anak yang sangat terkenal adalah Hans Christian Andersen dari Denmark.

4) Dongeng Legenda

Seperti halnya cerita-cerita hewan (fabel), nursery tales, atau fairy tales, dongeng legenda ini sudah lama dikenal dan disukai orang. Di Indonesia, dongenglegenda yang banyak disukai orang adalah cerita wayang. Misalnya cerita Mahabrata, Ramayana, juga cerita Panji yang dasar inspirasinya adalah kejadian dalam sejarah kerajaan di Indonesia, yaitu Raja Kamesywara I (1116 – 1130) yang kawin dengan Putri Kerajaan Jenggala, Candra Kirana. Peristiwa tersebut diceritakan oleh seorang pujangga keraton yang sangat terkenal, Empu Dharmaja, dalam kitab Smaradahana.

Di Indonesia banyak legenda yang berasal dari daerah-daerah, dan isi ceritanya dihubungkan dengan keadaan atau kejadian di daerah tersebut. Misalnya cerita Sangkuriang, Lutung Kasarung (Sunda), Kamandaka (Banyumas), dan sebagainya.

5) Dongeng – Dongeng Lucu (*Funny Stories*)

Dongeng-dongeng lucu ini tidak hanya disukai oleh anak-anak usia 4-9 tahun, tetapi juga oleh anak-anak yang lebih tua dari usia tersebut, bahkan orang dewasa pun banyak menyukainya. Pada dasarnya isi cerita atau dongeng ini merupakan kritikan atau sindiran kepada penguasa, yang cara pengungkapannya dibuat suatu cerita yang lucu. Di Jawa Barat tokoh yang terkenal dalam dongeng lucu ini adalah Si Kabayan. Cerita jenis ini yang cukup terkenal di Indonesia antara lain Pak Pandir, Pak Belalang, Si Lebai Malang, juga cerita yang berasal dari Irak yaitu Abunawas.

6) Dongeng – Dongeng Fantasi

Di dalam cerita jenis nursery tales atau fairy tales biasanya juga terjadi hal-hal yang bersifat fantastis. Akan tetapi dongeng-dongeng jenis fantasi ini ditempatkan dalam kelompok tersendiri. Daya tarik utama dari dongeng jenis fantasi ini adalah peristiwa atau kejadian khayal yang sangat menakjubkan, yang dialami oleh tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Beberapa judul cerita fantasi yang sangat terkenal misalnya, Perjalanan Gulliver, Pinokio, dan Peter Pan. Cerita yang berisi informasi atau penerangan (*Information Stories*)

Yang dimaksud *information stories* adalah cerita yang memberikan penjelasan atau yang memuat informasi misalnya mengenal bermacam-macam jenis kendaraan darat, udara, laut, mengenal flora dan fauna, macam-

macam musim di dunia, dan sebagainya. Informasi tersebut disusun sedemikian rupa sehingga menjadi suatu bentuk cerita yang menarik. Buku-buku yang memuat informasi seperti itu (information books) kini telah banyak diterbitkan di Indonesia. Misalnya, Seri Pengetahuan Dunia Sekitar, Seri Pustaka Anak Indonesia, Seri Pustaka Dasar, Seri Burung, dan sebagainya.

Buku-buku informatif yang dilengkapi gambar-gambar berwarna jauh lebih menarik dan mudah dimengerti, dibandingkan dengan buku-buku pelajaran sekolah yang statis. Karena di dalam information books ini hubungan antara manusia dengan keadaan sekitarnya digambarkan dengan cara yang lebih leluasa dan menarik.

B Kelompok Usia 9 hingga 12 tahun

Pada usia sekitar 9 tahun ini, minat anak mulai terbuka, pandangan atau pemikirannya mulai realistis, dan lebih teliti. Kemampuan menganalisisnya juga lebih tajam dan kritis, serta lebih mendalam. Pada umumnya, anak usia sekitar 9 tahun sudah siap meresapkan apa yang dibacanya. Namun, tidak sedikit pula anak-anak pada usia yang lebih dini juga telah mempunyai kemampuan seperti itu. Hal ini tidak lepas dari pengaruh lingkungan keluarga dalam kehidupan sehari-hari, serta faktor-faktor lain.

Jenis cerita untuk anak usia 9 – 12 tahun ini, pada dasarnya sama atau hampir sama dengan kelompok usia 4 – 9 tahun. Perbedaannya hanya pada bobot materi cerita, yaitu sebagai berikut :

1) Dongeng – Dongeng Hewan

Jika pada usia 4 – 9 tahun anak menyukai cerita hewan semacam dongeng Si Kancil, maka kini mereka lebih menyukai atau lebih tertarik pada cerita-cerita hewan yang menggambarkan hubungan antara manusia dengan hewan secara realistis. Misalnya cerita mengenai persahabatan manusia dengan anjing peliharaannya atau dengan kuda, monyet, dan sebagainya.

2) Cerita – Cerita Humor

Dalam hal cerita-cerita jenaka, selera anak usia 9 – 12 tahun ini tampak berubah sekali. Jika dahulu mereka menyukai kejenakaan Si Kabayan, Pak Pandir, Abunawas, dan sebagainya. Maka sekarang mereka lebih menyukai cerita dengan kelucuan-kelucuan yang lebih realistis dan wajar. Misalnya cerita Si Doel Anak Betawi, Si Jamin dan Si Johan, dan sebagainya.

3) Cerita – Cerita Kehidupan Keluarga

Apabila dahulu anak-anak menyukai cerita-cerita jenis fairy tales, kini mereka lebih tertarik pada cerita-cerita mengenai kehidupan keluarga yang digambarkan secara realistis. Cerita jenis ini yang cukup terkenal di Indonesia, misalnya cerita mengenai ibu tiri, tentang kehidupan anak yatim piatu, dan sebagainya.

4) Cerita – Cerita Petualangan

Pada usia sekitar 9 tahun ini, terjadi pergeseran minat antara anak perempuan dan laki-laki. Secara umum dapat dikatakan bahwa anak laki-laki, selera mereka lebih tertarik pada cerita-cerita yang berisi peristiwa-peristiwa yang aneh-aneh, misterius, dan menantang bahaya. Mereka juga menyukai cerita-cerita yang berhubungan dengan bidang teknik. Sedangkan

anak perempuan, lebih cenderung menyukai cerita kehidupan keluarga, cerita sehari-hari di lingkungan sekolah, dan sebagainya. Namun begitu, tidak jarang pula anak perempuan yang juga tertarik pada cerita-cerita yang disukai oleh anak laki-laki.

Contoh cerita petualangan dalam usia 9 – 12 tahun ini misalnya serial detektif Imung, serial Keluarga Sirkus, Sersan Grung-grung, kisah petualangan Winstou, Robinhood, dan sebagainya.

5) Cerita Fiksi Ilmiah

Hingga saat ini, batasan mengenai apa yang disebut sebagai science fiction dapat dikatakan belum jelas, belum ada yang dapat mencakup semua jenis fiksi ilmiah yang ada. Secara umum dapat dikatakan bahwa fiksi ilmiah menjalin salah satu atau beberapa bidang ilmu pengetahuan dengan cerita yang bersifat fiktif. Dapat dikatakan juga sebagai cerita fiksi yang berlandaskan ilmu pengetahuan. Beberapa contoh judul-judul cerita science fiction antara lain Terlempar ke Masa Silam, Getaran, Mesin Waktu, dan sebagainya. Damon Knight dalam bukunya *A Century of Science Fiction*, mengatakan bahwa isi cerita science fiction mengandung unsur ilmu pengetahuan yang sifatnya spekulatif. Maka ada yang menyebutnya *speculative fiction*, dan cerita-cerita seperti jenis Flash Gordon, Superman dan sebagainya dapat dimasukkan ke dalam jenis kelompok ini

6) Cerita – Cerita mengenal bangsa-bangsa lain, atau negara-negara lain

Dengan dipengaruhi cerita-cerita petualangan, perhatian anak mulai tertarik kepada cerita mengenal negara lain, misalnya mengenal keadaan negara tersebut, atau mengenal kehidupan rakyatnya, kebudayaannya, dan

sebagainya. Buku-buku semacam ini yang telah diterbitkan di Indonesia antara lain Seri Anak-Anak Sedunia, misalnya Noriko Gadis Cilik Jepang, Manolo Bocah Spanyol, Micias Anak Pegunungan Andas, dan sebagainya.

7) Cerita – Cerita Informatif

Buku-buku yang memuat cerita informatif (information books) pada dasarnya adalah sama dengan buku informatif yang ditujukan untuk kelompok usia 4 – 9 tahun. Hanya saja, buku informatif yang ditujukan untuk kelompok usia 9 – 12 tahun ini, selain ditulis secara populer, juga bobot isinya lebih luas, mencakup hubungan antara benda-benda atau hal-hal yang satu dengan yang lainnya, termasuk dengan kehidupan manusia. Sebagai contoh misalnya Seri Pustaka Dasar, Seri Pustaka Anak Indonesia, Seri Manusia dan Material, dan sebagainya.

Tabel 2.4 State of the Art

No.	Peneliti	Judul	Tujuan	Persamaan Pendidikan Terkait dengan Penelitian yang dilakukan	Perbedaan Penelitian Terkait dengan Penelitian yang Dilakukan
1.	Nur Rahma (2019)	Implementasi Marker- Based Augmented Reality Menggunakan Metode Tangible User Interface untuk Visualisasi Rumah Adat Indonesia	Mengimplementasi teknologi marker based augmented reality dengan metode Tangible User Interface (TUI) untuk visualisasi rumah- rumah adat Indonesia. Membuat objek virtual 3D rumah adat Indonesia yang dilengkapi informasi terkait masing-masing rumah adat dari tiap provinsi.	Peneliti menggunakan teknologi yang sama yaitu marker based augmented reality. Metode pengujian menggunakan metode <i>blackbox testing</i> .	Penelitian terkait : berfokus kepada visualisasi rumah adat di Indonesia. Dan menggunakan <i>Tangible User Interface</i> (TUI) sebagai antarmuka nya. Penelitian yang dilakukan: Berfokus pada buku cerita anak Sangkuriang dan menggunakan <i>Graphical User Interface</i> (GUI) sebagai antarmuka nya.

2.	Kevin Gideon Sutheja (2022)	Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Memperkenalkan Kesenian Wayang Golek Jawa Barat secara Marker-Based Berbasis Android	Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi AR dengan metode marker based yang dapat menampilkan visualisasi tiga dimensi (3D) sebagai media pengenalan wayang golek berbasis mobile dengan memanfaatkan smartphone Android.	Penelitian menggunakan teknologi yang sama yaitu marker based augmented reality.	Penelitian terkait : Penelitian berfokus untuk pengenalan kesenian wayang golek Jawa Barat. Penelitian yang dilakukan: Penelitian berfokus untuk pengenalan cerita anak Sangkuriang.
3.	Muhammad Alfazillah (2021)	Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Moral pada Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus : Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Padang	Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar moral pada usia dini kepada anak-anak di TK Islam Terpadu Padang Kemangi Natuna menggunakan Augmented Reality sebagai sarananya.	Menggunakan teknologi augmented reality untuk media pembelajaran kepa anak-anak.	Penelitian terkait: Penelitian menggunakan teknologi markerless augmented reality. Penelitian berfokus pada belajar tata cara sholat, adab kepada orang tua, berhitung. Penelitian yang dilakukan: Penelitian menggunakan teknologi marker based augmented reality. Dan penelitian berfokus untuk

		Kemangi Natuna)			pengenalan cerita anak Sangkuriang.
4.	Azmil Hasan Lubis, Muhammad Darwis Dasopang (2020)	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar dengan bantuan aplikasi Augmented Reality. Membantu siswa dalam memahami materi-materi dan mencapai tujuan pembelajaran matematika, khususnya untuk tingkat SD dengan mengombinasi efek	Sama-sama melakukan penelitian di Sekolah Dasar (SD) dengan menggunakan augmented reality (AR)	Penelitian terkait : Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model Borg & Gall. Penelitian dilakukan di kelas 1-6. Penelitian yang dilakukan: Metode pengembangan aplikasi menggunakan metode: <i>MDLC</i> Penelitian dilakukan di kelas 4, 5 dan 6.

			Augmented reality dengan buku cerita bergambar.		
5.	Mahsadini Putri Rahmagusti (2017)	Pengembangan Buku Cerita Anak Menggunakan Visualisasi Berbasis Teknologi Augmented Reality	Tujuan penelitian bertujuan untuk menghasilkan media berupa buku cerita anak yang dilengkapi dengan teknologi augmented reality untuk mencapai keefektifan dalam meningkatkan minat baca pada anak usia 10 hingga 12 tahun karena minat baca pada anak saat usia ini rendah	Sama-sama melakukan penelitian terhadap anak SD usia 10 hingga 12 tahun.	Penelitian terkait: Penelitian menggunakan metode pengembangan aplikasi R&D (<i>Research & Development</i>) dengan model pengembangan <i>waterfall</i> . Penelitian yang dilakukan : Metode pengembangan aplikasi menggunakan Metode <i>MDLC</i> .

			karena banyak anak-anak yang mempunyai gadget. Anak-anak lebih suka menonton TV, dan bermain gadget dikarenakan TV dan gadget lebih banyak menampilkan gambar bergerak sehingga menarik perhatian anak-anak.		
--	--	--	--	--	--

6.	Ahmad Tohir, Fitriah Handayani, Ria Sulistiana, Vandan Wiliyanti, Teguh	Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran	Penelitian ini menginvestigasi penerapan augmented reality (AR) dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan potensi AR dalam meningkatkan proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.	Sama-sama melakukan penelitian menggunakan augmented reality (AR).	Penelitian terkait : Penelitian ini hanya dilakukan di kelas 4 SD. Penelitian yang dilakukan: Penelitian dilakukan di kelas 4-6 SD.
----	--	---	--	---	--

	Arifianto, Liza Husnita (2024)				
--	--------------------------------------	--	--	--	--

7.	Chairunnisa, Iva Sarifah, Sutrisno (2023)	Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan teknologi Augmented Reality berbasis android pada pembelajaran IPA kelas V SD materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.	Sama-sama melakukan penelitian di Sekolah Dasar (SD) dengan menggunakan augmented reality (AR)	Penelitian terkait : Penelitian ini hanya dilakukan di kelas 5 SD. Metode penelitian ini menggunakan R&D dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian yang dilakukan: Penelitian dilakukan di kelas 4-6 SD. Metode penelitian menggunakan model pengembangan MDLC.
----	--	---	--	--	--

8.	Ajeng Syarifah Agni (2024)	Pengembangan Media Buku Cerita “Aku Seorang Muslim” Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Beragama pada Anak Usia 5-6 Tahun	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap toleransi beragama pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media buku cerita “Aku Seorang Muslim” berbasis Augmented Reality.	Menggunakan media buku cerita sebagai alat penelitiannya.	Penelitian terkait : Penelitian dilakukan kepada anak TK usia 5-6 tahun menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) Penelitian yang dilakukan : Penelitian dilakukan kepada anak SD usia 10-12 tahun menggunakan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).
9.	Vini Elga Sugiri, Rudy Cahyadi, M.T (2020)	Terapan Augmented Reality Untuk Buku Cerita “Petualangan Jaka Aksara”	Pembuatan Aplikasi Berbasis Augmented Reality Buku Cerita “Petualangan Jaka Aksara” adalah untuk mengembangkan imajinasi dan membangun kecerdasan emosional pada anak.	Sama-sama melakukan penelitian di Sekolah Dasar (SD) dengan menggunakan augmented reality (AR)	Penelitian terkait : Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode library research (studi Pustaka) dan wawancara. Penelitian yang dilakukan : Metode pengumpulan data yang

					dilakukan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode MDLC dan kuisisioner.
--	--	--	--	--	---

10.	Michael, Anggy Trisnadoli, Rahmat Suhatman (2019)	Buku Cerita Rakyat Riau Ketobong Keramat Berbasis Markerless Augmented Reality (AR) dengan Teknik User-Defined Target	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, sehingga tertarik untuk menggali lebih dalam cerita-cerita rakyat nusantara serta meningkatkan minat seseorang dalam menyebarluaskan, serta membudidayakan cerita-cerita rakyat yang ada di nusantara.	Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan minat baca seseorang untuk melestarikan cerita rakyat yang ada di Indonesia.	Penelitian terkait : Penelitian dilakukan kepada remaja maupun orang dewasa menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) Penelitian yang dilakukan: Penelitian dilakukan kepada anak SD usia 10-12 tahun menggunakan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).
-----	---	---	---	---	--

Tabel 2.5 Matriks Penelitian

No.	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Pengembangan Aplikasi						Metode Pengujian	
			MDLC	SDLC	R&D	Waterfall	ADDIE	Extrem Progra	Alpha	Beta
1.	Nur Rahma (2019)	Implementasi Marker-Based Augmented Reality Menggunakan Metode Tangible User Interface untuk Visualisasi Rumah Adat Indonesia						✓	✓	
2.	Kevin Gideon Sutheja (2022)	Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Memperkenalkan Kesenian Wayang Golek Jawa Barat secara Marker-Based Berbasis Android			✓				✓	
3.	Muhammad Alfazillah (2021)	Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Moral pada Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus: Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Padang Kemangi Natuna)		✓					✓	

4.	Azmil Hasan Lubis, Muhammad Darwis Dasopang (2020)	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z			✓				✓	
5.	Ahmad Tohir, Fitriah Handayani, Ria Sulistiana, Vandan Wiliyanti, Teguh Arifianto, Liza Husnita (2024)	Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran					✓		✓	
6.	Mahsadini Putri Rahmagusti (2017)	Pengembangan Buku Cerita Anak Menggunakan Visualisasi Berbasis Teknologi Augmented Reality				✓			✓	
7.	Ajeng Syarifah Agni (2024)	Pengembangan Media Buku Cerita “Aku Seorang Muslim” Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Beragama pada Anak Usia 5-6					✓		✓	

		Tahun								
8.	Chairunnisa, Iva Sarifah, Sutrisno (2023)	Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar				✓			✓	
9.	Vini Elga Sugiri, Rudy Cahyadi, M.T (2020)	Terapan Augmented Reality Untuk Buku Cerita “Petualangan Jaka Aksara”					✓		✓	
10.	Michael, Anggy Trisnadoli, Rahmat Suhatman (2019)	Buku Cerita Rakyat Riau Ketobong Keramat Berbasis Markerless Augmented Reality (AR) dengan Teknik User-Defined Target					✓		✓	