

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) untuk pengenalan hewan dalam bahasa Inggris, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran tradisional memiliki keterbatasan dalam hal visualisasi dan interaktivitas, sehingga siswa kurang termotivasi dan sulit memahami materi pengenalan hewan berbahasa Inggris secara mendalam.
2. Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) terbukti efektif menjawab keterbatasan tersebut dengan menghadirkan visualisasi hewan 3D yang bergerak dan bersuara, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
3. Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas responden menilai aplikasi mudah digunakan, menarik, dan bermanfaat sebagai media pendukung pembelajaran.
4. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris pada konteks pengenalan hewan.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi sebaiknya terus dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak jenis hewan, fitur kuis interaktif yang variatif, serta pelafalan dari native speaker untuk meningkatkan akurasi pengucapan.
2. Penggunaan aplikasi AR sebaiknya didampingi oleh guru atau orang tua, terutama untuk anak usia dini, guna memastikan keamanan serta membantu pemahaman materi yang ditampilkan.
3. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan aplikasi ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif.
4. Aplikasi ini berpotensi untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah dasar sebagai media bantu belajar berbasis teknologi modern yang sesuai dengan era digital.