

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *flashcard Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada topik *Farm Animals*, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Ditemukan adanya dampak media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dalam materi *Farm Animals*

Fakta tersebut ditunjukkan melalui hasil uji t menunjukkan nilai t hitung diperoleh sebesar 6,187 dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis AR memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan perbendaharaan kata bahasa Inggris para siswa.

Dengan hasil ini, hipotesis bahwa adanya pengaruh dapat diterima. Penggunaan media *flashcard* berbasis AR memberikan stimulus visual dan bersifat interaktif, mendorong perhatian, dan memperkuat daya ingat siswa, sehingga berdampak positif terhadap penguasaan kosakata *Farm Animals*.

2. Besarnya efek media *flashcard* dengan teknologi *Augmented Reality* terhadap terhadap kemampuan para siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris adalah sebesar 69,2%

Berdasarkan output regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien determinasi (*R Square*) adalah 0,692 berarti 69,2% variasi dalam penguasaan kata-kata bahasa Inggris siswa pada materi *Farm Animals* dapat dijelaskan oleh penggunaan media *flashcard* berbasis AR, sementara (30,8%) dipengaruhi oleh faktor dari luar penelitian.

Selain itu, temuan analisis ANOVA memperlihatkan nilai F terhitung 38,273 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang berarti model regresi yang dipakai signifikan dan dapat digunakan dengan baik dalam memprediksi hubungan antar variabel. Hasil koefisien regresi juga menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan media *flashcard* AR akan menyebabkan peningkatan sebesar

0,622 poin dalam penguasaan kosakata siswa, dengan nilai konstanta sebesar 42,771. Selain itu, dengan nilai Beta sebesar 0,832 mengindikasikan bahwa tingkat pengaruhnya tergolong kuat.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pemakaian media *flashcard* berbasis teknologi AR berpengaruh secara substansial dan kuat terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, dan dapat menjadi strategi inovatif dan efektif di tingkat sekolah dasar.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sebagai alat bantu untuk mengajarkan perbendaharaan kata bahasa Inggris, khususnya untuk siswa SD yang sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif. Penggunaan *flashcard* AR dapat dipadukan dengan metode pembelajaran lain, seperti permainan edukatif atau diskusi kelompok untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan teknologi berbasis AR dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat pendukung (tablet atau *smartphone*) dan pelatihan bagi guru untuk mengoperasikan aplikasi AR. Selain itu, pengembangan kurikulum yang mengakomodasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris juga dapat menjadi langkah strategis guna meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini bisa menjadi rujukan bagi studi lebih lanjut mengenai penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris di jenjang yang lebih tinggi atau dengan materi yang lebih luas. Selain itu, bagi penelitian selanjutnya disarankan meneliti efektivitasnya terhadap keterampilan lain dan membandingkannya dengan metode konvensional.