

## BAB 5

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* yang telah dianalisis termasuk pada media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis yang telah dilakukan.

Aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan untuk media pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini karena fitur aplikasi *Augmented Reality* sesuai dengan kelima indikator media pembelajaran yang tercantum pada instrumen penelitian. Aplikasi Dickens AR, Animal AR 3D Safari dan Animal 4D+ dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini terutama pada pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris karena aplikasi ini sesuai dengan indikator media pembelajaran yang dapat digunakan pada anak usia dini.

Aplikasi Dickens AR, Animal AR 3D Safari dan Animal 4D+ dapat digunakan untuk media pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan empat indikator fitur pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris dan tidak sesuai dengan satu indikator dalam pengenalan huruf awal nama binatang. Dickens AR dan Animal AR 3D Safari merupakan aplikasi yang berfokus pada pengenalan kosakata nama binatang sehingga tidak terdapat fitur pengenalan huruf awal nama binatang. Sedangkan pada Animal 4D+ terdapat huruf awal nama binatang pada flashcard namun tidak muncul pada tampilan AR, sehingga indikator ini kurang sesuai dengan indikator pengenalan huruf awal nama binatang.

#### 5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Kemajuan teknologi mengharuskan kita untuk mengenal media pembelajaran lain yang berbasis pada teknologi. Aplikasi *Augmented Reality* dapat dijadikan pilihan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang aman tidak berbahaya untuk anak selama dalam pengawasan orang dewasa. Aplikasi *Augmented Reality* adalah media yang dapat dijadikan pilihan sebagai pengenalan

objek tanpa harus membawa anak pada objek itu, hanya dengan scan *flashcard* objek akan terlihat seperti nyata. Hal ini dapat menarik perhatian anak saat belajar menggunakan aplikasi *Augmented Reality*. Orangtua dan guru dapat memanfaatkan media ini sebagai media pembelajaran dirumah maupun disekolah.

Hasil penelitian ini sekiranya dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti lain yang meneliti dengan masalah yang sama baik dari segi jenis penelitian maupun variabel yang sama. Peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini sebagai implementasi media pembelajaran anak di jenjang pendidikan anak usia dini ataupun sebagai pengembang konten *Augmented Reality* untuk media pembelajaran anak usia dini.