

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Kesimpulan

Aplikasi *Augmented Reality* merupakan jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan bagi anak usia dini, salah satunya dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan keempat indikator media pembelajaran anak usia dini.

Berkaitan dengan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini *AR Flashcards* merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai dalam pembelajaran alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini karena fitur yang terdapat pada aplikasi *AR Flashcards* sangat sesuai dengan keempat indikator pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. *AR Flashcards* sudah memiliki fitur yang lengkap terdiri dari *flashcards* alfabet dan kosakata binatang yang terintegrasi pada audio pelafalan alfabet beserta kosakatanya.

Adapun kedua aplikasi lainnya yaitu *Alphanum* dan *AR Animals* sebagai media pembelajaran yang sesuai dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan tiga indikator, dan tidak sesuai dengan satu indikator dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. *Alphanum* sendiri aplikasi yang berfokus pada pengenalan huruf, sehingga tidak terdapat fitur yang mengenalkan suara huruf awal dari benda sekitar. Sedangkan *AR Animals*, tidak memiliki fitur yang dapat membantu anak dalam melafalkan huruf alfabet dalam bahasa Inggris.

Ketiga aplikasi ini dapat diakses secara *offline* dengan cara mengunduh aplikasi terlebih dahulu. Penggunaan ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini dilakukan dengan bantuan *smartphone*, sehingga dalam penerapannya harus dengan pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan. Bimbingan dari orang dewasa juga dapat membantu anak memperoleh pengetahuan baru agar lebih optimal.

## 5.2. Implikasi dan Rekomendasi

Aplikasi *Augmented Reality* merupakan media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran, memperluas wawasan pengetahuan anak. Aplikasi *Augmented Reality* dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan bagi anak. Anak akan memiliki pengalaman baru dengan menyentuh objek benda yang diproyeksikan.

Berdasarkan hasil penelitian aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* juga dapat diimplementasikan sebagai pembelajaran binatang, karena berisi tentang kosakata binatang dalam bahasa Inggris yang diproyeksikan ke dalam *Augmented Reality*. Oleh karena itu, sebaiknya orangtua dan guru dapat mengenalkan beragam media pembelajaran termasuk media berbasis *Augmented Reality*.

Hasil penelitian ini hendaknya menjadi suatu wawasan dan pengetahuan baru bagi peneliti untuk menjadi acuan kelak jika telah menjadi guru. Hasil penelitian juga dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti lain mengenai masalah yang sama, baik pada jenis penelitian yang sama maupun pada jenis penelitian yang berbeda dengan mengoreksi instrumen penelitian agar lebih baik.

Media pembelajaran *Augmented Reality* dapat diterapkan baik di sekolah maupun di rumah. Dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk dapat mengimplementasikan aplikasi *Augmented Reality* secara langsung kepada anak usia dini. Hal ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pemberian stimulasi yang tepat dalam perkembangan anak usia dini menggunakan media *Augmented Reality*.