

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa, ketiga buku cerita berbasis AR ini relevan dijadikan sebagai media untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun, hal ini karena terdapat kesesuaian dengan indikator dari pengenalan kosakata bahasa Inggris, Meliputi adanya fitur yang memberikan perhatian yang tersedia seperti pengenalan warna dasar dan gradasi, objek yang muncul dengan 3 dimensi, mampu memberikan informasi unsur cerita, informasi cara menggunakannya dan memberikan instruksi yang sesuai dengan usia anak. Buku cerita berbasis AR *Little Red Riding Hood* hanya memiliki 5 fitur (*Play, Read, Color, Watch, Play Music*). Selain itu, buku cerita AR *Winnie The Pooh : Fun With First Words* yang hanya memiliki 2 fitur "*Seek and Find*". Sedangkan buku dengan judul *Cinderella* memiliki keunggulan yang relevan untuk dijadikan sebagai media mengenalkan kosakata bahasa Inggris, karena memiliki fitur 6 yang beragam (*Play, Read, Color, Watch, Play Music, Count*), maka fitur yang lengkap dan tersedia itulah yang membuat pengguna mampu mendapatkan perkembangan bahasa melalui media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi AR.

Ketiga buku cerita berbasis AR yang diteliti memiliki fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Hal yang sangat menarik yang menjadi kelebihan dari ketiga buku cerita AR yaitu memiliki fitur yang menampilkan beragam kosakata umum maupun khusus, memiliki fitur menghubungkan kata dengan objek, terutama dalam semua halaman buku cerita AR *Winnie The Pooh : Fun With First Word* memiliki fitur menghubungkan objek dan kata yang kompleks dan dapat dihubungkan dengan kehidupan anak, dibanding buku cerita AR *Cinderella* dan *Little Red Riding Hood* yang hanya memiliki 4 objek dan kata untuk proses menghubungkan. Walaupun buku cerita AR *Cinderella* dan *Little Red Riding Hood* memiliki fitur yang lebih banyak memberikan pengenalan literasi awal yang dengan pemunculan kalimat dan aktivitas membaca, yang memicu adanya aktivitas interaksi bicara antara anak dengan orang dewasa.

Adapun ketidak sesuaian yang menjadi kekurangan dari ketiga buku cerita AR ialah tidak adanya pelafalan yang diulang-ulang sehingga anak harus didampingi oleh

orang dewasa untuk proses mengenal kosakata yang disebutkan oleh karakter dan tidak tersedianya pengenalan simbol huruf abjad yang menjadi pengenalan awal untuk anak sebagai tahapan pengenalan kosakata bahasa Inggris dalam buku cerita berbasis AR.

5.2 Implikasi

Implikasi yang diharapkan dari penelitian ini yaitu untuk mendapatkan informasi tentang deskripsi konten buku cerita *Augmented Reality* yang sesuai untuk media bantu belajar anak usia dini yang dapat digunakan oleh anak usia dini, baik itu untuk pembelajaran di kelas maupun di rumah. Kemudian implikasi lainnya yaitu untuk mengetahui konten pengenalan kosakata bahasa Inggris dalam buku cerita berbasis *Augmented Reality*.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi dari penelitian ini adalah:

a) Bagi Orang Tua

Diharapkan sebagai orang yang terdekat dengan anak, orang tua mampu menciptakan lingkungan yang mengoptimalkan tumbuh kembang anak, dengan memperhatikan stimulus yang tepat dan sesuai dengan aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan bahasa. Dengan penggunaan media buku cerita berbasis *Augmented Reality*, orang tua dapat menghadirkan kegiatan bermain sambil belajar yang lebih kontekstual dan interaktif serta mudah didapatkan, karena buku cerita berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi media bantu pembelajaran di rumah dengan adanya peran orang tua untuk anak.

b) Bagi Guru

Diharapkan buku cerita berbasis *Augmented Reality* menjadi inovasi pembaharu yang lebih efektif dibanding media pembelajaran konvensional atau media yang belum terintegrasi dengan teknologi, karena perkembangan teknologi yang berada disekitar anak, harus dimanfaatkan guru untuk menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran yang optimal.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber referensi yang dapat dikembangkan kembali menjadi penelitian yang lebih inovatif. Selain itu penelitian ini berfokus kesubjek pada anak usia 5-6 tahun, untuk itu bagi

peneliti selanjutnya juga dapat pula memilih subjek anak-anak dengan latar belakang memiliki pendidikan *bilingual school* yang banyak memiliki aktivitas dengan menggunakan bahasa Inggris.

d) Bagi Pembuat Buku Cerita

Selain itu, penulis buku cerita untuk anak anak, diharapkan mampu memberikan sentuhan fitur *Augmented Reality* agar tampilan lebih menarik dan dapat memaksimalkan aspek perkembangan anak usia dini untuk mengenalkan media bantu pembelajaran yang inovatif dengan alur cerita yang lebih dekat di kehidupan sehari hari anak.

