

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan evaluasi aplikasi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 3 SDN Kandangan 2 Seyegan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi tujuan utamanya sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif. Seluruh fitur utama seperti Scan, Materi, dan Keluar berfungsi dengan baik sesuai rancangan. Kamera AR mampu mendeteksi marker dengan akurat, sementara materi bahasa Inggris ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Dari segi teknis, aplikasi dapat diinstal dan dijalankan dengan lancar pada perangkat Android tanpa kendala yang signifikan. Kualitas visual objek 3D dinilai informatif dan menarik bagi siswa, meskipun gerakan animasi masih terlihat kaku. Antarmuka yang sederhana membuat aplikasi ini mudah digunakan oleh anak-anak, sesuai dengan target penggunaannya.

Namun demikian, aplikasi ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Fitur tambahan seperti latihan soal atau kuis interaktif belum tersedia, padahal fitur tersebut dapat memperkaya pengalaman belajar. Evaluasi pengguna juga masih terbatas pada guru dan peneliti, sehingga perlu diperluas ke lebih banyak siswa. Meski begitu, aplikasi ini telah menunjukkan potensi yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan visual yang menarik.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan beberapa perbaikan dan penyempurnaan sebagai berikut:

Peningkatan Kualitas Animasi:

- a. Perlu optimasi animasi objek 3D agar gerakan terlihat lebih alami dan menarik, sehingga meningkatkan pengalaman interaktif pengguna.

Penambahan Fitur Interaktif:

- a. Pengintegrasian fitur seperti kuis, latihan soal, atau permainan edukatif dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif.
- b. Penambahan sistem penilaian otomatis untuk memantau progres belajar siswa.

Pengembangan Konten:

- a. Penambahan kategori kosakata yang lebih beragam atau menambah (misalnya: alat sekolah, anggota tubuh, dll. Atau menambah konten hewan dan buah-buahan) untuk memperluas cakupan materi pembelajaran.
- b. Optimasi kompatibilitas aplikasi dengan berbagai versi sistem operasi Android.

