

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *Augmented Reality* yang telah dikembangkan untuk siswa kelas 2 SDN Minomartani 1 mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris. Hasil ini dibuktikan melalui hasil evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil akhir dari 76% menjadi 86%. Selain itu, hasil perhitungan uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,43 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris setelah menggunakan aplikasi. Aplikasi juga telah melewati tahap pengujian blackbox dan dinyatakan berjalan sesuai dengan fungsinya. Dengan demikian, aplikasi ini efektif digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar.

5.2 Saran

Pada saat pengembangan aplikasi augmented reality dilakukan, peneliti menyadari bahwa masih memiliki kekurangan, dengan hal ini peneliti menyarankan beberapa hal untuk pengembangan yang selanjutnya sebagai berikut

1. Menambahkan lebih banyak variasi hewan dan angka, agar cakupan pembelajaran menjadi lebih luas dan tidak terbatas pada hewan dan angka tertentu
2. Melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat kondisi konsistensi minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris.
3. Aplikasi bisa dikembangkan di perangkat lain seperti desktop dan iOS.

Demikian kesimpulan dan saran dari peneliti, berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan aplikasi yang lebih baik.