

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini :

1. Perangkat lunak pembelajaran kosa kata bahasa Inggris berhasil dibangun menggunakan *augmented reality*.
2. Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa fungsi-fungsi yang dibuat dalam perangkat lunak LearnENG ini berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Aplikasi ini dapat meningkatkan metode *flash card* dengan pengajaran yang lebih tepat mengenai pengucapan/intonasi bahasa Inggris.

6.2 Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pembuatan *Augmented Reality belajar kosa kata bahasa Inggris (LearnENG)* ini dimasa yang akan datang adalah :

1. Aplikasi dapat dikembangkan dengan *library* yang lainnya seperti *Metaio*, *ARLab*, *D'Fusion*, *Instant Reality*, *Layar* dan lain sebagainya.
2. Aplikasi dapat dikembangkan di platform yang lainnya seperti iOS, dan Windows.

DAFTAR PUSTAKA

Sutanto, Stefany. 2010, Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Kusuma, I Nyoman Wira. 2014, Pembangunan Aplikasi Media Periklanan Arloji Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Susanti, Ratna. 2002 , Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris, Jurnal Pendidikan Penabur, No.01:87-93.

Purwoko, Ardi bangkit. 2012, Efektivitas Penggunaan Media Gambar Flashcard dalam Meningkatkan Penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris Siswa Kelas II SDN Salatiga 06 Kota Salatiga, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Salatiga.

Sudono, Anggani. 2000, Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Grasindo, Jakarta.

Hoskisson, K. & Tompkins, G. E. (1987) *Language arts: Content And Teaching Strategies*. Melbourne: Merill Publishing Company.

Mulyana, Eueung 2012, *App Inventor : Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*, Andi, Yogyakarta.

Utomo Priyo, Eko. 2012, *From Newbie to Advanced - Mudahnya Membuat Aplikasi Android*, Andi, Yogyakarta.

Zuraida Supri, Ida. 2012. *Menilik Sifat Pembelajaran Anak-Anak Dalam Belajar Bahasa Inggris*, Universitas Widyatama, Bandung.

Haller, M., Billingham, M., Thomas, B. H., 2010, *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interface and Design*, p. 51, Idea Group Publishing, Pennsylvania.

Milgram P., Kishino A F., 1994, *Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*, IEICE Transactions on Information and Systems, pp. 1321-1329.

Armando, Zico. 2011. *Studi Komparatif Tentang Penggunaan Flash Card dan Buku Ajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II Semester Ganjil SDN Bareng 3 Malang tahun ajaran 2011 - 2012*, Universitas Negeri Malang, Malang.