

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) mengenai ciptaan Tuhan. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Alkitab melalui pendekatan yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan teknologi AR, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk melihat objek 3D yang berkaitan dengan ciptaan Tuhan, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih visual dan mudah dipahami.

Metode pengembangan yang digunakan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, digunakan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang efektif dan interaktif. meliputi desain aplikasi, implementasi teknologi AR, dan evaluasi fungsionalitas melalui blackbox testing. Penelitian ini melibatkan uji coba aplikasi di Sekolah Minggu GBIS Mutihan, dengan responden anak-anak kelas besar dan guru.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini dinilai sangat praktis oleh 93,4% siswa dan 94% guru, serta mendapatkan skor N-gain rata-rata 0,86, yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi AR efektif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang ciptaan Tuhan.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Sekolah Minggu, 3D, Ciptaan Tuhan, media pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to design and develop an Augmented Reality (AR) based educational media application about the creation of God. The application is intended to enhance students' understanding and engagement in Bible learning through an interactive and engaging approach. By utilizing AR technology, the application allows students to view 3D objects related to the creation of God, making the learning material more visual and easier to comprehend.

The development method employed is the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. This method ensures that the developed application meets the needs for effective and interactive learning. The process includes designing the application, implementing AR technology, and evaluating functionality through blackbox testing. The study involved testing the application at GBIS Mutihan Sunday School, with responses collected from elementary school children and teachers.

The trial results show that the application was rated as very practical by 93.4% of students and 94% of teachers, and achieved an average N-gain score of 0.86, indicating a high level of effectiveness. These findings suggest that the AR application is effective in the learning process and can enhance students' understanding of the creation of God.

Keyword: Augmented Reality, Sunday School, 3D, Creation of God, educational media.