

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti melakukan analisis dan pembahasan, yang menghasilkan kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran AR telah dirancang dengan baik dan layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan hasil indikator sebagai berikut.

- a. Aplikasi media pembelajaran telah dirancang menjadi lebih interaktif dengan menggunakan objek 3D yang dibuat menggunakan *software* blender dan *marker* berjumlah 6 kartu dengan desain 2D serta teknik *augmented reality* yang dapat memproyeksikan bentuk 2D menjadi 3D dapat mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar mengenai ciptaan Tuhan di Sekolah Minggu GBIS Mutihan.
- b. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode *blackbox testing* untuk mengevaluasi fungsionalitas dan fitur-fitur aplikasi berdasarkan penilaian dari ahli media yaitu Indrawan Ady Saputro, M.Kom sebagai Dosen STMIK AMIKOM Surakarta, dengan hasil menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi dan berjalan dengan baik.
- c. Aplikasi media pembelajaran AR yang dirancang untuk belajar tentang ciptaan Tuhan mendapat respons positif dari anak-anak kelas besar, dengan 93,4% menyatakan bahwa aplikasi ini sangat praktis. Dalam uji N-gain *score*, aplikasi ini memperoleh rata-rata 0,86 menunjukkan bahwa tingkat pemahaman anak kelas besar pada materi ciptaan Tuhan masuk dalam

kategori Tinggi. Sementara itu, responden guru penguji menyatakan bahwa 94% aplikasi ini juga masuk dalam kategori sangat praktis.

5.2. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikais media pembelajaran berbasis AR terdapat saran untuk peneliti selanjutnya, pengembangan aplikasi ini dilanjutkan dengan menambahkan fitur-fitur interaktif tambahan, seperti kuis atau permainan edukatif, untuk memperdalam pemahaman anak-anak tentang ciptaan Tuhan.