

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari proses perancangan dan uji coba aplikasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wonosari yang dibuat, dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi Media Pembelajaran Interaktif untuk anak Sekolah Minggu penulis terdiri tahap Pra Produksi, Produksi, Testing, dan Publishing
2. Perancangan aplikasi Media Pembelajaran Interaktif untuk anak-anak Sekolah Minggu menggunakan software Adobe Illustrator untuk perancangan antarmuka dan animasi kisah, kemudian yang terakhir menggunakan Adobe Animate CC 2015 untuk proses pembuatan aplikasi sehingga menghasilkan sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan pemahaman anak Sekolah Minggu.
3. Penghitungan perbandingan nilai menggunakan statistic deskriptif untuk melihat rata-rata antar kelompok dan uji beda untuk melihat perbedaan nilai antar kelompok.
4. Hasil statistic deskriptif menunjukkan rata-rata Kelompok B lebih besar yakni 88 daripada Kelompok A yakni 67
5. Hasil uji beda menunjukkan signifikansi 0,002 ($\text{sig} < 0,05$) artinya terdapat perbedaan nyata antara nilai Kelompok A dan Kelompok B
6. Penyampaian materi pengenalan kisah Alkitab menggunakan media interaktif berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman anak Sekolah Minggu.
7. Perancangan media interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Sekolah Minggu serta memberikan pembaruan model pengajaran dari konvensional ke digital.

5.2 Saran

Pembuatan media interaktif pengenalan kisah Alkitab pada anak Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Wonosari Klaten tentunya terdapat kekurangan yang masih dapat disempurnakan lagi pada penelitian selanjutnya. Oleh sebab itu, penulis mengajukan saran untuk pengembangan aplikasi media interaktif tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Materi dalam aplikasi media interaktif masih dapat ditambahkan dan dikembangkan secara lebih lengkap.
2. Aplikasi tersebut dapat dikembangkan lagi dalam bentuk aplikasi mobile.
3. Aplikasi tersebut masih statis sehingga masih dapat ditambahkan database.

Demikian saran yang dapat penulis berikan dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan aplikais media interaktif pengenalan kisah Alkitab kedepannya. Besar harapan penulis untuk mendapatkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar aplikasi tersebut lebih sempurna.