

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pengenalan angka berbentuk aplikasi augmented reality. Berdasarkan pembahasan di bab 1 sampai dengan bab 5, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil survei yang telah diberikan kepada siswa di PAUD Al Haq Tegalrejo, metode pengajaran pengenalan angka menggunakan aplikasi augmented reality dapat meningkatkan minat belajar anak serta layak digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran dengan menunjukkan rata-rata persentase 89%. Dalam tabel rentang nilai pada perhitungan survei, aplikasi ini dapat dikategorikan dengan kriteria nilai "Efektif".

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Angka Pada Anak Prasekolah" yang telah dibuat, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Aplikasi saat ini tersedia untuk smartphone berbasis Android karena target mayoritas pengguna menggunakan perangkat Android, sehingga peneliti ingin fokus pada platform tersebut terlebih dahulu untuk mengoptimalkan sumber daya dan waktu. Peneliti berharap aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi berbasis IOS di masa depan.
2. Media pembelajaran harus lebih sering digunakan karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong siswa menjadi lebih aktif, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.