

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan implementasi serta pengujian sistem aplikasi pada penelitian ini, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Sebelum penerapan AR, guru menginginkan sesuatu yang bisa menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran. Metode pembelajaran yang konvensional terkadang kurang mampu menarik perhatian siswa, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar. Namun, setelah penerapan aplikasi AR, terjadi perubahan cukup signifikan. Siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan aplikasi Augmented Reality dengan pendekatan visual yang menarik dan interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap sistem tata surya. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan Skala Likert terhadap kuesioner yang dibagikan kepada pengguna, diperoleh skor sebesar **81,6%** yang termasuk dalam kategori "**Sangat Baik**". Dengan demikian penerapan teknologi augmented reality (AR) efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
3. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan Skala Likert terhadap kuesioner yang dibagikan kepada para ahli, diperoleh skor sebesar **79%** yang termasuk dalam kategori "**Sangat Baik**". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa desain yang interaktif dan inovatif pada aplikasi ini menjadi salah satu faktor utama yang meningkatkan daya tarik siswa serta mendukung peningkatan pemahaman dalam pembelajaran.
4. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan Skala Likert terhadap kuesioner yang dibagikan kepada guru Taman Kanak-kanak (TK), menurut para guru yang terlibat dalam penelitian, aplikasi ini membantu dalam menyampaikan

materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. diperoleh skor sebesar **83,7%** yang termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan aplikasi AR sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

5.2 Saran

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, dapat disarankan beberapa hal sebagai masukan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi Augmented Reality (AR) *Galaksiku* di masa mendatang dapat ditingkatkan dengan penambahan elemen audio, khususnya pada bagian kuis. Penambahan ini bertujuan untuk memudahkan siswa yang belum lancar membaca dalam memahami dan menjawab soal, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih inklusif dan efektif.
2. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya memungkinkan pengembangan versi aplikasi AR yang dapat diakses melalui berbagai platform dan perangkat, untuk memastikan aksesibilitas yang lebih luas.