

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi Game Augmented Reality (AR) Wana: Belajar Hewan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Wana: Belajar Hewan berhasil dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Hasil evaluasi kuesioner kepada 13 guru di KB-TK Al Amin Sinar Putih dan 1 ahli multimedia menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan total rata-rata persentase 96,43%, yang masuk dalam kategori Sangat Baik, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

1. Penambahan dan pengelompokan jenis hewan, agar materi pembelajaran lebih lengkap.
2. Pengembangan fitur interaktif lanjutan seperti permainan edukasi tambahan, animasi interaktif, atau narasi edukatif yang lebih variatif agar siswa lebih terlibat secara aktif.
3. Desain antarmuka dan audio dapat terus disesuaikan agar semakin menarik, mudah digunakan, dan nyaman bagi anak-anak, mengingat pengguna utamanya adalah siswa usia dini.

Dengan adanya pengembangan berkelanjutan, diharapkan aplikasi Wana: Belajar Hewan dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang semakin efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mengenal hewan.