

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, bab ini menyajikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil kajian serta pengujian dalam penelitian ini. Kesimpulan-kesimpulan tersebut juga ditujukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi pembelajaran berbasis Augmented Reality dinilai efektif karena mampu menyajikan informasi dalam format yang berbeda serta bersifat interaktif. Melalui pendekatan ini, media pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat memfasilitasi anak-anak usia dini, khususnya siswa TK Amal Mulia, dalam memahami dan memvisualisasikan anggota tubuh manusia secara lebih jelas dan menyenangkan.
2. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing, diperoleh bahwa seluruh fitur yang diuji telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna. Selain itu, hasil pengujian melalui kuesioner skala Likert menunjukkan tingkat kepuasan atau pemahaman sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Setuju".

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti merumuskan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi di masa mendatang, guna meningkatkan kualitas serta efektivitas penggunaannya. Seperti contoh:

1. Fitur-fitur dalam aplikasi masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, salah satunya dengan menambahkan variasi fitur seperti permainan edukatif (game) dan kuis interaktif guna meningkatkan daya tarik, keterlibatan, serta efektivitas pembelajaran bagi pengguna

2. Diharapkan aplikasi dapat dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak objek representasi anggota tubuh, seperti rambut, gigi, mulut, mata, dan lidah, guna memperkaya materi pembelajaran serta memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada pengguna.
3. Diharapkan aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut agar dapat dijalankan pada berbagai jenis platform, sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan bagi pengguna di berbagai perangkat.
4. Pada menu tampilan AR, fitur zoom in dan zoom out belum diimplementasikan dalam aplikasi

