

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengembangan aplikasi Augmented Reality mengenal hewan sebagai media pembelajaran interaktif di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil berhasil dilakukan melalui beberapa tahap yaitu *Concept, Desain, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*. Untuk mengembangkan aplikasi AR sebagai media interaktif yang sesuai di TK. Bintang Kecil, dilakukan pengujian/ evaluasi kepada siswa melalui guru, guru sebagai ahli materi, dan dosen sekaligus praktisi pada bidang game sebagai ahli media. Aspek dan indikator pengujian didasarkan pada Teknik Penilaian media Pembelajaran *The Attributes of Instructional Materials* oleh McAlpine dan Weston (1994).

Hasil pengujian kepada siswa yang dilakukan oleh guru menghasilkan kesimpulan bahwa aplikasi dinilai mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi pengenalan hewan. Pengujian kepada ahli materi yang memiliki beberapa aspek yaitu Aspek Materi dan Aspek Respons pengguna Hasil yang diperoleh 4.36 dengan hasil nilai tersebut masuk kategori Sangat Tinggi, hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi di Taman Kanak Kanak Bintang Kecil Berhasil.

Pengujian kepada ahli media meliputi Aspek Media Hasil dari pengujian ahli media yaitu 4.19 dengan nilai tersebut masuk di kategori tinggi yang artinya kualitas tampilan visual, animasi, audio dan kemudahan navigasi dinilai baik dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian, manfaat teoretis penelitian ini tercapai melalui kontribusi pengembangan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini yang memperkaya kajian teknologi pendidikan. Selain itu, manfaat praktis penelitian ini ditunjukkan melalui kemudahan guru dalam menggunakan aplikasi sebagai media bantu pembelajaran serta pengalaman belajar siswa yang lebih menarik dan konkret dalam mengenal hewan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil observasi dan respon guru.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penilitan dan proses pengembangan aplikasi Augmented Reality mengenal hewan sebagai media pembelajaran interaktif di Taman Kanak-Kanak, pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan penambahan variasi objek hewan tiga dimensi, peningkatan kualitas visual dan audio narasi, serta pengembangan fitur interaktif agar pembelajaran semakin menarik bagi anak usia dini. Selain itu, diperlukan optimalisasi performa aplikasi agar dapat digunakan dengan baik pada berbagai perangkat ndroid yang digunakan oleh guru dan siswa.

