

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh media pembelajaran berupa *flash card* pengenalan desain grafis berbasis AR pada siswa SMP. Prosedur yang digunakan dalam perancangan ini yaitu mengacu pada metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, tahapan pertama yaitu analisis (*analysis*) yang meliputi analisis kebutuhan peserta didik, dan juga merumuskan tujuan. Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) meliputi pengumpulan data, menentukan alur pembuatan, desain instrument penelitian, role game, gameplay, narasi visual, dan juga *flowchart* aplikasi. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) meliputi pengembangan produk, validasi, dan revisi. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) meliputi uji coba produk. Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) meliputi pemberian saran dan perbaikan media jika ada.

Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan media ini dilakukan penilaian validasi oleh ahli media dan juga materi dengan mengisi lembar angket dan didapat skor dari ahli materi sebesar 100 dan ahli media memperoleh skor sebesar 97,5 sehingga media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria "Sangat Baik". Lalu untuk mengetahui seberapa praktis media yang dikembangkan, siswa diberikan lembar angket untuk mengetahui respon siswa dan didapat hasil dari angket respon siswa yaitu sebesar "88,60%" termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Selanjutnya pada uji *N-Gain* yang dilakukan mendapatkan skor "0,71" termasuk ke dalam kategori "Tinggi". Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dirancang oleh peneliti sudah mencapai keberhasilan dan layak dijadikan media edukasi.

#### 5.2 Implikasi

Perancangan media ini dikatakan telah layak digunakan tanpa adanya revisi, karena media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki implikasi dalam pembelajaran. Ada beberapa implikasi yang didapat dari hasil perancangan media yaitu media ini interaktif karena pada kartu media *flash card* ini dapat di pindai dengan aplikasi AR, setelah itu akan keluar suara dan gambar. Maka dapat dikatakan media yang di rancang interaktif. Selanjutnya dalam perancangan media

ini menggunakan asset desain yang baik karena telah disesuaikan dengan prinsip - prinsip desain. Seperti font yang digunakan, warna yang diterapkan, user interface yang baik, yang dapat mendukung media yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga memberikan kesan menarik kepada yang melihatnya.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan *flash card* pengenalan desain grafis berbasis *Augmented Reality* pada siswa Kelas IX SMP Negeri 9 Sumedang, maka terdapat beberapa rekomendasi yang dapat peneliti paparkan yaitu berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan, penelitian ini telah dibuat mengikuti dengan perkembangan teknologi pada saat ini. Diharapkan untuk peneliti – peneliti selanjutnya dapat merancang media yang lebih canggih lagi dengan mengikuti kebutuhan dan kondisi lapangan sehingga media yang dirancang nantinya akan lebih kompleks, menarik, dan canggih. Kemudian diharapkan juga untuk dapat lebih memperhatikan lagi hal – hal yang berkaitan dengan proses perancangan agar dapat menghasilkan media yang maksimal.