

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Hasil penelitian pada Rancang Bangun Media *Card Dance* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk siswa kelas VI sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran *Card Dance* berbasis *Augmented Reality* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk siswa kelas VI Sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, kartu yang dirancang yaitu persegi empat dengan ukuran yang dapat dengan mudah siswa lihat yaitu ukuran panjang 10 cm dan panjang 7 cm. pemilihan warna, huruf, dan ukuran kartu disesuaikan dengan ukuran kartu tersebut. Selain itu, dalam kartu terdapat nama daerah atau sub judul beserta isi materi yang terdapat gambar dan juga informasi atau penjelasan yang tercantum pada gambar tersebut. Kartu tersebut adalah marker dan dapat di-*scanning* pada Aplikasi *Card Dance* akan menayangkan sebuah video tarian sesuai dengan kartu tari dan nama daerahnya. Perlu diperhatikan dengan lebih baik untuk menghasilkan media kartu yang dapat menarik minat siswa dan juga keterpaduan perlu dipertimbangkan dengan baik untuk menghasilkan media yang dapat membantu proses pembelajaran. Untuk memudahkan perawatan media ini peneliti menambahkan tempat kartu agar media tidak mudah rusak.
2. Pengembangan desain media pembelajaran berbentuk *Card Dance* berbasis *Augmented Reality* dilakukan melalui lima tahapan yaitu diantaranya tahapam menyadaria danya masalah, memberi saran, mengembangkan produk, melakukan evaluasindan yang terakhir yaitu menyimpulkan hasil temuan di lapangan.

3. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan angket pada media pembelajaran berbentuk *Card Dance* berbasis *Augmented Reality* hasil validasi diperoleh dari ahli materi dan ahli media memiliki hasil “sangat baik”.
4. Respon pengguna yaitu dilakukan oleh siswa dan juga guru dan memiliki hasil “sangat Baik” keseluruhan penilaian yang telah dilakukan oleh pengguna yaitu guru juga siswa dapat direkapitulasi sebagai hasil akhir dari penilaian pengguna secara utuh dinilai dari aspek isi/materi, kualitas media, dan media memiliki hasil “Sangat Layak”.

5.2. Implikasi

Rancang Bangun Media Card Dance berbasis Augmented Reality pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk siswa kelas VI Sekolah dasar sudah layak digunakan karena memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Rancang Bangun Media Card Dance berbasis Augmented Reality pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk siswa kelas VI Sekolah dasar sebagai solusi untuk permasalahan di lapangan yaitu sebagai media pembelajaran yang baru.
2. Rancang Bangun Media Card Dance Berbasis Augmented Reality dapat membantu siswa untuk dengan cepat mengenalkan beberapa tari di daerah dan lebih memahami materi.
3. Rancang Bangun Media Card Dance Berbasis Augmented Reality dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa karena konsep media berupa permainan dan juga digital sehingga dapat membuat siswa belajar sambil bermain.
4. Rancang Bangun Media Card Dance Berbasis Augmented Reality dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013 revisi 2018 sehingga relevan untuk digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring maupun luring di kelas.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menemukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun pihak-pihak yang memiliki minat untuk merancang atau mengembangkan media pembelajaran menggunakan media kartu atau media lainnya di SD, yaitu:

1. Diharapkan peneliti selanjutnya menambahkan jenis tarian menjadi 33 provinsi
2. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memfokuskan tarian daerah di satu provinsi saja, contohnya daerah Jawa Barat.
3. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya merancang aplikasi Augmented Reality tidak hanya materi tarian saja, tetapi rumah adat maupun baju tradisional.
4. Merancang media kartu AR tentang rumah adat, senjata tradisional, dan juga makanan khas daerah.
5. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk melibatkan lebih dari satu ahli materi dan ahli media agar dalam melakukan penilaian atau validasi dapat lebih objektif.
6. Mempertimbangkan pemilihan bahasa pada instrumen angket siswa agar mudah dipahami oleh siswa
7. Pemilihan bahan dan ukuran kartu dapat disesuaikan dengan kenyamanan siswa sebagai pengguna.
8. Bagi peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya diharapkan untuk mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang, karena penelitian Desain & Development membutuhkan waktu yang cukup panjang dan proses yang kompleks
9. Semoga penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk membuat produk yang lebih baik lagi.