

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Rancangan *Augmented Reality* berbasis *flashcard* yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan konsep *flat design*. Konsep *flat design* ini dipilih karena menciptakan kesan simple, elegan dan juga sederhana agar memudahkan *user* dalam menggunakan *Augmented Reality* berbasis *flashcard*. Hal ini dikarenakan jika melihat rancangan *Augmented Reality* berbasis *flashcard* pada umumnya masih bersifat memaksakan yaitu tampilannya menciptakan kesan kaku karena segala elemen desain dimasukkan dan terlihat membosankan. Pengambilan warna yang hangat dan sejuk agar memberikan kesan nyaman saat digunakan. Selain itu, *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini bisa diakses melalui jenis *smartphone* dan juga bisa diakses melalui *qr code* yang tertera pada kemasan *flashcard*.

Dalam proses perancangannya *Augmented Reality* berbasis *flashcard* yang telah dirancang dapat dijadikan media edukasi dengan beberapa tahapan dalam prosesnya, media edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk sekolah dasar, terutama pembelajaran ibadah karena menjadi awal siswa belajar ibadah dan menentukan kedepannya. Terdapat berbagai ilustrasi yang terdapat dalam *Augmented Reality* berbasis *flashcard* membuat tampilannya terlihat menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk melihat dan mendengarkannya. Konsep HCI (*Human Computer Interaction*) menjadi unsur interaktifitas yang disajikan didalamnya agar menciptakan interaksi antara pengguna dengan media yang dibuat.

Hasil uji kelayakan menunjukkan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini layak dijadikan media edukasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk sekolah dasar terutama pada kelas II mengenai pokok bahasan Bacaan Salat. Kesimpulan ini diambil berdasarkan pencapaian hasil validasi yang menunjukkan perolehan persentase yang telah mencapai tingkat kualifikasi ketercapaian yaitu sangat layak. Selain itu, media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini juga mendapatkan respon yang baik dari siswa. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan perolehan persentase hasil uji coba yang telah mencapai rentang respon sangat setuju dan baik. Dengan demikian dapat dikatakan

bahwa perancangan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini telah mencapai keberhasilan dan dapat dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada pokok bahasan Bacaan Salat.

5.2 Implikasi

Perancangan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dikatakan layak untuk digunakan karena memiliki implikasi dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa implikasi yang dapat dihasilkan dari perancangan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* dengan melalui media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* siswa dapat mempelajari materi Bacaan Salat dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Terdapat juga unsur interaktifitas yang ada pada *Augmented Reality* berbasis *flashcard* yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi Bacaan Salat khususnya tentang bacaannya karena *Augmented Reality* berbasis *flashcard* memiliki fitur audio dan bacaan sehingga bisa mendengarkan dan melihat. Lalu perancangan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini yang dilakukan dengan menggunakan aset desain yang tepat seperti *interface*, penggunaan warna, penggunaan typografi, penggunaan ilustrasi, penggunaan audio dan berbagi aset desain lainnya sehingga membuat siswa merasa tertarik saat melihatnya karena ada perbedaan media yang telah ada sebelumnya. Pengambilan *flat design* yang ditawarkan pada media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini menjadikannya simple, elegan dan sederhana serta memberikan kemudahan untuk siswa mengeksplorasi media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti telah menyadari adanya beberapa rekomendasi baik untuk media yang telah dirancang maupun pribadi peneliti dan juga untuk peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian tentang perancangan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard*.

1. Penelitian ini masih dilakukan dalam skala yang kecil, dimana penelitian ini hanya diperuntukan satu kelas pada satu sekolah dasar, maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dalam skala yang lebih besar

dan lebih luas agar dapat menghasilkan perancangan yang terbaik dan kesimpulan yang lebih luas serta kuat.

2. Perancangan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* yang telah dibuat dilakukan dengan mengikuti perkembangan media yang ada saat ini. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyesuaikan dengan kemajuan media yang ada karena teknologi ini akan semakin maju dan berkembang, diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa merancang media yang lebih canggih dan tak lupa mengikuti kondisi lapangan terutama pada sekolah dasar. Peneliti optimistis pada masa yang akan datang akan tercipta media edukasi lainnya terutama pada *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini dengan memiliki beberapa fitur yang lebih canggih, lebih kompleks dan lebih interaktif termasuk pemberian fitur interaksi saat discan pada *Augmented Reality* berbasis *flashcard*.
3. Materi yang disajikan pada media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini masih terbatas, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menciptakan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* yang menyajikan materi yang lebih lengkap.