BAB V

KESIMPULAN

Melalui penelitain ini mengenai kajian visual media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) untuk anak usai 4-6 tahun, dapat ditarik kesimpulan dan saran berdasarkan acuan rumusan masalah dan hasil penjabaran analisis yaitu sebagai berikut:

5.1 Kesimpulan

Pada Perkembangan anak usia 4-7 tahun anak tidak dianjurkan untuk menggunakan teknologi atau media elektonik. dalam penggunaanny anak tidak bisa mengoprasikannya dengan baik. Jika dilihat dari objek penelitian ini anak tidak bisa menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) terkecuali ada orang yang mendampingi seperti orang tua atau guru. Anak pada usia 4-6 tahun pada dasarnya lebih ditekankan pada suatu kegiatan aktifitas atau lebih kepada kegiatan motorik. Hal ini diperkuat oleh adanya teori dari pakar pisikologi diantaranya menurut Dr. Ihsana dalam wawancara menyatakan kegiatan anak lebih efektif dengan adanya kegiatan aktifitas/action atau lebih kepada kegiatan motorik.

Media pembelajaran dalam konteks visual sebagai alat permodelan atau sebagai alat untuk menunjukan contoh sebuah objek. Hal tersebut diperkuat dengan teori kerucut pengalaman dale, sebuah objek di dramatisir seolah-olah seperti aslinya sehingga tidak usah datang ketempat tersebut secara langsung untuk melihat

objek, semua itu diperkuat oleh pengalaman yang logis, serta bertujuan sebagai alat pemberi contoh kepada anak atau siswa melalui model atau objek.

Dalam hasil penelitian dan pembahasan pada analisis data terdapat beberapa faktor -faktor penyebab perbedaaan visual dan representasi pada gambar media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality (AR)* untuk anak 4-7 tahun yang dilihat dari interaksi, diantaranya sebagai berikut:

1. Kegiatan menggambar anak, gambar tidaklah naturalis atau tidak seperti aslinya, karena anak berfikir dan berimajinasi berbeda dengan orang dewasa sehingga gambar yang dibuat tampak khas dan gambar anak selalu bercerita. Hal ini diperkuat dengan adanya teori dari Tabrani (2014:42) yang menyatakan kegiatan menggambar anak sangatlah penting untuk mengembangkan dan membina anak untuk berfikir dengan rupa (berimajinasi) yang bersamaan dengan kemampuan berfikir dengan kata. Dan dalam teori psikologi, anak lebih menonjolkan gambarnya dengan mengekspresikan suasana hati. Selain anak mengekspresiakn suasana hati melalui gambar, anak selalu menggunakan pikirannya untuk mencurahkan imajinasinya dalam kegiatan menggambar.
2. Kegiatan mewarnai anak, sama halnya dengan menggambar, anak dalam mewarnai tidaklah menggunakan warna naturalis atau tidak seperti aslinya. namun setiap warna anak pasti memlikiki cerita di dalamnya seperti halnya menggambar. Dalam teori psikologi anak menyukai warna yang berwarna warni dikarenakan anak selalu mengekspresikan suasana hati diriya. Selain anak memilih warna sesuai dengan mengekspresiakn dirinya, anak selalu

menggunakan pikirannya untuk mencurahkan imajinasinya sama seperti halnya dalam kegiatan menggambar.

3. Interaksi anak dan augmented reality (AR), dalam interaksi anak dalam menggunakan augmented reality ada beberapa penjabaran diantaranya dalam melihat posisi gambar yang cenderung lebih mengenali dari tampak depan dan samping karena mudah dikenali. Anak akan bingung jika anak tidak paham/ kenal dengan objek baru yang belum pernah dilihat oleh anak. Selain itu gambar naturalis, anak cenderungan berekpresi senang dan takut tergantung dari objeknya. Jika anak melihat gambar yang bergerak anak akan mengikuti gerakanny dan sama halnya dengan suara anak akan mengikuti suara dari objek tersebut.
4. Dari segi pemilihan tema anak cenderung memilih hewan masa kini dikarenakan tema tersebut adalah tema yang menarik dan mudah diingat oleh anak. Hal ini dapat dikaitkan dalam teori psikologi yang menyatakan anak selalu berinteraksi dengan lingkungannya dan hewan dapat ditemukan di sekelilingnya.
5. Anak lebih suka dengan gambar naturalis dari pada gambar skematik, karena mudah dikenali. Tabrani (2014: 5) pada masa anak-anak merupakan masa yang dimana anak masih berpikir secara keseluruhan. Keselurauhan bukan hanya dalam dirinya namun dengan lingkungannya, yang dimana masih akrab sekali dengan alam.
6. Anak lebih suka dengan gambar penggayaan dari pada gambar naturalis, karena gambar dengan penggayaan merupakan gambar yang dilebih-lebihkan seperti

halnya gambar anak yang tampak khas yang diperkuat oleh teori bahasa rupa yang menyatakan gambar anak itu unik.

7. Anak suka dengan gambar yang utuh, karna gambar bagi anak dapat diceritakan
8. Dilihat dari kerincian anak suka dengan gambar dengan outline, karna anak masih bisa menceritakan sebuah objek dari pada gambar siluet.
9. Dilihat dari kerincian anak suka dengan gambar dengan banyak imaji karna anak dapat menceritakan banyak objek pada gambar dari pada gambar yang sedikit imaji. Hal ini dapat dilihat dalam bahasa rupa yang menerangkan tentang imaji.
10. Gambar dengan posisi tampak depan akan mudah dikenal dan dipahami dibandingkan dari tampak belakang, hal ini dapat dilihat dalam teori bahasa rupa yang menjelaskan tentang wimba, tataungkap dalam dan tataungkap luar.
11. Gambar dengan posisi tampak depan akan mudah dikenal dan dipahami dibandingkan dari tampak atas, hal ini dapat dilihat dalam teori bahasa rupa yang menjelaskan tentang wimba, tataungkap dalam dan tataungkap luar.
12. Gambar dengan posisi tampak samping akan mudah dikenal dan dipahami dibandingkan dari tampak belakang, hal ini dapat dilihat dalam teori bahasa rupa yang menjelaskan tentang wimba, tataungkap dalam dan tataungkap luar.
13. Gambar dengan posisi tampak samping akan mudah dikenal dan dipahami dibandingkan dari tampak atas, hal ini dapat dilihat dalam teori bahasa rupa yang menjelaskan tentang wimba, tataungkap dalam dan tataungkap luar.
14. Anak suka dengan gambar dengan warna warni, Dalam teori pikologi anak menyukai warna yang berwarna warni dikarenakan anak selalu

mengekspresikan suasana hati diriya hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan mewarnai.

15. Anak suka dengan gambar dengan warna polikrom, sama halnya dengan anak menyukai warna warni dalam psikologi anak. Dan warna monokrom lebih disukai oleh orang desawasa.
16. Gambar dinamis (bergerak) merupakan gambar yang menarik bagi anak dan anak dapat bercerita melalui gerak tubuh. Yang diperkuat oleh ilmu psikologi dengan teori kognitif dan motorik pada anak. Serta hal ini bersangkutan dengan teori pendidikan yang bersangkutan denan krucut pengalaman dale.
17. Suara merupakan bagian dari sesuatu yang menarik bagi anak karena anak dapat menirukan suara pada gambar tersebut. Hal ini sama halnya dengan gambar dinamis dari segi teori psikologi dan pendidikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan terkait penelitian mengenai media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) untuk anak 4-6 tahun dijelasakan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini dapat menjadi dasar acuan dalam pembuatan media pembelajaran dalam konteks visual untuk anak usia 4-7 tahun.

2. Jika membuat sebuah media pembelajaran untuk anak gunakan gambar yang sesuai dengan pemikiran anak dan dapat merangsang daya pikir dan imajinasi anak.
3. Agar media pembelajaran lebih menarik gunakan gambar yang dinamis dan tambahkan suara agar lebih interaktif.
4. Dalam penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) harus didamping peran guru atau orangtua.
5. Temuan IPTEK dalam pendidikan harus memiliki proses berfikir dan berimajinasi. Temuan IPTEK harus disesuaikan dengan pendidikan dan target yang dituju, seperti halnya anak jika diberi gambar 2D atau 3D naturalis anak tidak memiliki proses berfikir dan berimajinasi.