

PERANCANGAN APLIKASI MAGIC CARD AUGMENTED REALITY PADA GERAK DASAR TARI SUNDA

Azkie Ismiati¹, Fuja Siti Fujiawati², Alis Triena Permanasari³

Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: azkia.ismiati@gmail.com¹, fujafujia@untirta.ac.id²,

alistriena@untirta.ac.id³

Abstract : *Technology today is growing rapidly, one example of the development of technology today is augmented reality. Based on the phenomenon of utilization of augmented reality technology in various fields, but the utilization of augmented reality technology has not been found in identifying the basic motion of Sundanese dance. This Sundanese Dance Basic Movement Card application aims to design and test the feasibility of an application that can be used as a learning innovation. The method used in this study is the ADDIE model, which consists of several stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The test was conducted by 4 material experts, 4 media experts and 30 respondents. The test results to material experts are 89.68%, the test results to media experts are 92.70% and the test results to responden by 91.42% with the category of Augmented Reality Magic Card Application on Sundanese Dance Basic Motion is very feasible to use*

Keywords : *Application Augmented Reality, Sundanese Dance Basics*

Abstrak : Teknologi saat ini berkembang semakin pesat, salah satu contoh perkembangan teknologi saat ini adalah augmented reality. Berdasarkan fenomena pemanfaatan teknologi augmented reality di berbagai bidang, namun pemanfaatan teknologi augmented reality belum ditemukan dalam mengidentifikasi gerak dasar tari Sunda. Aplikasi Kartu Gerakan Dasar Tari Sunda ini bertujuan untuk merancang dan menguji kelayakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengujian dilakukan oleh 4 ahli materi, 4 ahli media dan 30 responden. Hasil pengujian kepada ahli materi yaitu sebesar 89.68%, hasil pengujian kepada ahli media yaitu sebesar 92.70% dan hasil pengujian kepada responden sebesar 91.42% dengan kategori Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Pada Gerak Dasar Tari Sunda sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci : *Aplikasi, Augmented Reality, Gerak Dasar Tari Sunda*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, kecanggihan teknologi dilihat dari perkembangan perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, *notebook* dan lain sebagainya. Salah satu kecanggihan teknologi terbukti dengan maraknya penggunaan gawai di kalangan masyarakat, berbagai jenis dan fitur-fitur layanan telah disediakan, sehingga menjadi daya tarik bagi penggunanya. Perkembangan teknologi juga diiringi dengan perkembangan perangkat yaitu perangkat lunak. Contoh dari perkembangan teknologi sebagai pendukung perangkat lunak yaitu *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* (AR) memproyeksikan objek-objek tersebut secara *real time*. Menurut Azuma dalam Arifitama (2017:1) mendefinisikan disebuah jurnal yang dipublikasikan dengan judul “*A Survey Of Augmented Reality*” bahwa “*Augmented Reality* adalah sebuah variasi dari *Virtual Environment* atau yang lebih dikenal sebagai *Virtual Reality*. Teknologi *Virtual Reality* dalam penggunaannya menempatkan pengguna ke dalam lingkup virtual

sehingga pengguna merasakan sensasi masuk ke dalam lingkungan aplikasi. Sementara itu, pada saat bersamaan, teknologi *Augmented Reality* mampu menambahkan realita di dunia nyata dengan unsur objek virtual dimana batas dinding diantara dunia nyata dan maya seakan tidak ada”.

Penelitian ini menggabungkan teknologi *Augmented Reality Card* dengan kartu biasa atau yang biasa disebut dengan (AR-Card). *Augmented Reality Card* (AR-Card) yaitu penggabungan antara kartu yang dilengkapi dengan *marker* yang berjenis *Quick Response Code* (QR), dan peralatan untuk menangkap *marker* untuk menampilkan hasilnya dengan bantuan Teknologi *Augmented Reality*.

Karena kontribusi teknologi *augmented reality* ke berbagai bidang seperti kesehatan, industri, militer, dan pendidikan, *augmented reality* saat ini menarik perhatian masyarakat. Salah satu manfaat teknologi *augmented reality* di bidang kesehatan adalah dokter dan perawat dapat berlatih mempelajari anatomi manusia tanpa membedah anatomi manusia secara langsung, sehingga

teknologi ini dapat memberikan manfaat dalam bidang kesehatan. Teknologi realitas menciptakan iklan pada produk mereka, seperti membuat iklan pada brosur yang ditandai dengan spidol, agar terlihat nyata. Di bidang militer, teknologi augmented reality digunakan dalam permainan perang, seperti halnya tentara berperang. Saat ini, teknologi augmented reality juga berkontribusi pada seni. Teknologi augmented reality digunakan sebagai sarana pengenalan budaya di Indonesia. Fenomena *Magic Book* dengan bantuan teknologi *augmented reality* mengenalkan gerak dasar tari Bali, menjadikan *Magic Book* dengan bantuan teknologi *augmented reality* sebagai sarana yang efektif untuk mempelajari gerak dasar tari Bali. Namun, belum ditemukan kebermanfaatan Teknologi *Augmented Reality* untuk pengenalan gerak dasar tari sunda, maka peneliti bermaksud menggabungkan perkembangan teknologi dengan inovasi dengan merancang *Magic Card Augmented Realiy* pada gerak dasar tari sunda. Sehingga penelitian ini beranjak dari salah satu buku gerak

dasar tari yaitu Buku *Kawit* (Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda) tulisan Irawati Durban Ardjo.

Gerak Tari menurut Ardjo (2008:39) terbagi kedalam lima bagian gerak, yaitu gerak kepala, lengan dan tangan, badan, tungkai dan kaki, dan pola langkah kaki. Gerak kepala yaitu *gilek*, *godeg*, dan *godeg semplak*. gerak lengan dan tangan yaitu *lontang*, *ukel*, *ukel gede*, *ukel nengah*, *ukel alit*, *ayun*, *tumpeng sodor*, *seblak sodor*, *udar sodor*, *ngayap sodor*, dan *kepret sodor*. Gerak Badan yaitu *ajeg*, *doyong*, dan *galeong*. gerak tungkai dan pola langkah kaki yaitu *ajeg*, *rengkuh*, *nirilik*, *eundeuk*, *reundeuk*, *mincid*, *keupat*, dan *nirilik*.

Gerak tari sunda menurut Ardjo (2008:39) akan dijelaskan secara rinci, pertama gerak tari dalam gerak kepala yaitu, “Gilek adalah sitalasi menengok ke kanan dan kiri seolah membuat angka delapan yang didahului oleh gerakan dagu”. “Godek adalah stilasi menengok ke kanan dan kiri membuat angka delapan yang didahului oleh gerakan dahi”. “Godeg semplak adalah menjatuhkan kepala ke kanan ke kiri tanpa menengok”. Kedua Gerak tari dalam gerak lengan

dan tangan yaitu, “lontang adalah membalikkan sikap lontang kiri ke lontang kanan atau sebaliknya, dibantu lengan bawah”. “Ukel gede adalah gerak tangan yang memutar dan melambai dalam proses: ukel mungkur, ukel buka, ukel puter, dan ukel nangreu”. “Ukel nengah adalah gerak ukel dari lengan bawah dan jari-jari yang membuat garis setengah lingkaran vertikal dari sikap sembada kanan, kiri”. “Ukel alit adalah gerak ukel yang hanya menggunakan gerak putaran tangan buka dan tangan tutup”. “Tumpang sodor adalah menumpang sodor ke atas lengan bawah, dengan cara melontarkan selendang dari sikap bantik capit sodor meber ke sembada tumpang sodor nangreu, lengan melakukan gerak ukel nengah tutup”.

Ketiga Gerak badan yaitu, “Ajeg adalah menegakkan badan”. “Doyong adalah mendoyongkan badan ke kanan, kiri, muka, belakang, atau serong”. “Galeong adalah meliukkan badan sedikit sambil merubah arah hadap ke arah serong atau samping”. Keempat Gerak tungkai dan kaki yaitu, “Ajeg adalah proses menegakkan kaki dari sikap

rengkuh”. Rengkuh adalah proses menekukkan kaki untuk sikap rengkuh”. “Nirilik adalah berjalan langkah kecil dan cepat sambil jengke/jinjit”. “Endeuk adalah gerak rengkuh-ajeg yang berulang. Reundeuk adalah gerak rengkuh-ajeg yang dilakukan satu kali”. Kelima Gerak pola langkah kaki yaitu, “Mincid adalah pola langkah berjalan ke arah depan atau samping”. “Keupat adalah pola langkah berjalan ke depan dalam irama yang beragam”. “Nirilik adalah berjalan sambil jinjit/jengke dengan langkah-langkah kecil”.

Kehadiran teknologi yang canggih dan perkembangannya begitu pesat serta banyak sekali manfaat yang di dapat dalam berbagai bidang, khususnya dalam bidang kesenian, maka atas dasar ketertarikan peneliti akan mengembangkan kembali kecanggihan teknologi melalui Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* yang dikaitkan dalam Buku Kawit (Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda) dalam arti penelitian ini akan berjudul “*Perancangan Aplikasi Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar Tari*”. Tujuan utama dalam penelitian yaitu untuk

merancang dan menguji kelayakan aplikasi *Magic Card Augmented Reality* pada gerak dasar tari sunda serta dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran.

METODE

Penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan media pembelajaran yaitu menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE merupakan komponen utama dalam pendekatan sistem yang dikembangkan untuk prosedur dalam pembelajaran, prosedur kerjanya yang sistematis sehingga ketika menggunakan Model ADDIE diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahap yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pada tahap analisis peneliti mengidentifikasi penyebab/kesenjangan masalah dilapangan yang sebenarnya terjadi. Peneliti menemukan permasalahan, seiring dengan perkembangan zaman, pada perkembangan perangkat yaitu *Augmented Reality* sangat berpengaruh bagi masyarakat karena

kontribusinya dalam berbagai bidang, namun belum ditemukan *Augmented Reality* pada bidang kesenian khususnya pada gerak dasar tari, oleh sebab itu peneliti menganalisis Buku Kawit (Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda). Tahap desain dilakukan untuk mendesain *Magic Card Augmented Reality* yang diharapkan, dan metode pengujian yang tepat. Dalam tahap *Magic Card Augmented Reality* terdiri dari empat tahap utama yaitu menentukan gerak dasar tari untuk dirancang dalam *Magic Card Augmented Reality*, membuat Garis Besar Program Media (GBPM), membuat *Flowchart Magic Card Augmented Reality*, membuat *Story Board Magic Card Augmented Reality*, dan membuat strategi pengujian atau menyusun instrument uji kelayakan. Prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan *Magic Card Augmented Reality* dalam penelitian adalah memilih atau mengembangkan Media Pendukung. Media yang dipilih atau dikembangkan mencakup *Magic Card* atau kartu pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan *Quick Response Code* (QRC) dengan

bantuan Teknologi *Augmented Reality* sehingga menghasilkan gambar 3D, pada tahap merancang aplikasi *Magic Card Augmented Reality* proses yang dilakukan adalah pengambilan gambar untuk desain *magic card*, melakukan desain *magic card* dengan bantuan Aplikasi *Canva*, membuat animasi dengan bantuan *Blender 3D*, dan membuat aplikasi *Mobile Augmented Reality* dengan menggunakan *Unity 2017*, lalu area *scan demo magic card, marker* dibuat menggunakan *Vuforia* yang hasilnya berupa *database* dipakai pada Aplikasi *Mobile Augmented Reality* dengan bantuan *Unity 2017*. Pada tahap implementasi peneliti memiliki dua prosedur yaitu implementasi kepada ahli materi dan ahli media, dan implementasi kepada sampel penelitian. Pada tahap evaluasi, tujuan dalam pengembangan *Magic Card Augmented Reality* untuk mengetahui keefektifan aplikasi *Magic Card Augmented Reality* tersebut pada gerak dasar tari dalam Buku Kawit (Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda).

Peneliti melakukan teknik analisis data dengan menggunakan kuisisioner (Angket) Validasi Uji Ahli.

Peneliti memberikan angket dalam penelitian ini kepada ahli materi, dan ahli media, serta memberikan angket dalam bentuk *Google formulir* kepada responden. Tujuannya untuk mengetahui penilaian dan saran sebagai dasar untuk merevisi produk, sehingga produk dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Setelah melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media dan responden, peneliti melakukan uji validitas, dan uji reliabilitas instrument. Peneliti melakukan uji validitas dengan rumus korelasi *Product Moment* dengan angka kasar, dan melakukan uji reliabilitas dengan teknik *Split Half* dari Spearman Brown.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang terdiri atas bagaimana cara merancang aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Pada Gerak Dasar Tari Sunda dengan model pengembangan media pembelajaran yaitu Model ADDIE serta kevalidan aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Pada Gerak Dasar Tari Sunda. Hasil penelitian akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Peneliti menemukan permasalahan seiring perkembangan zaman, perkembangan perangkat yaitu *Augmented Reality* sangat berpengaruh bagi masyarakat karena kontribusinya dalam berbagai bidang, namun belum ditemukan *Augmented Reality* pada bidang kesenian khususnya pada gerak dasar tari, oleh sebab itu peneliti menganalisis Buku Kawit (Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda). Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti mencoba untuk merancang aplikasi *Magic Card Augmented Reality* pada gerak dasar tari sunda dengan Buku Kawit (Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda). Materi gerak dasar tari sunda yang peneliti pilih adalah *Gilek, Lontang, Ukel Nengah, Tumpang Tali, Kepret Soder, Seblak Soder, Sambada Kembar, dan Trisi*.

2. Tahap Desain

Tahap ini dilakukan untuk mendesain Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap desain *Magic Card Augmented Reality* terdiri dari tiga langkah utama, pertama Membuat Garis Besar

Program Media (GBPM), kedua Membuat *Flowchart*, ketiga Membuat *Storyboard*, serta keempat Penyusunan instrument uji kelayakan. Materi yang disampaikan di dalam Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* dituangkan ke dalam tulisan atau gambar yang disebut dengan naskah program media. Naskah program media sebagai penuntun peneliti untuk memproduksi aplikasi *Magic Card Augmented Reality*. Instrument dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli media dan ahli materi serta responden dengan menggunakan tipe jawaban berupa *check list* (✓) dengan skala penilaian menggunakan *Rating Scale*.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang dilakukan setelah melewati tahap desain pada pembuatan aplikasi melewati beberapa proses, yang pertama proses pengambilan gambar, kedua proses desain kartu atau *Magic Card*, ketiga proses pembuatan animasi, dan keempat proses pembuatan Aplikasi *Augmented Reality*. Tahapan pembuatan aplikasi

akan dijelaskan secara rinci, yaitu sebagai berikut:

1) Proses Pengambilan Gambar

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan aplikasi *Magic Card Augmented Reality* yaitu pengambilan gambar. Pengambilan gambar dilakukan oleh ahli fotografi. Pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan materi yang ditetapkan pada tahap analisis, yaitu delapan gerak dasar tari sunda dalam Buku Kawit (Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda).

2) Proses Desain Kartu atau Magic Card

Tahap kedua yaitu proses desain kartu dengan menggunakan Aplikasi *Canva*. Tidak ada aturan baku dalam pembuatan *Magic Card*, dalam penelitian ini ukuran *Magic Card* tersebut dengan panjang 11 cm dan lebar 7.5 cm.

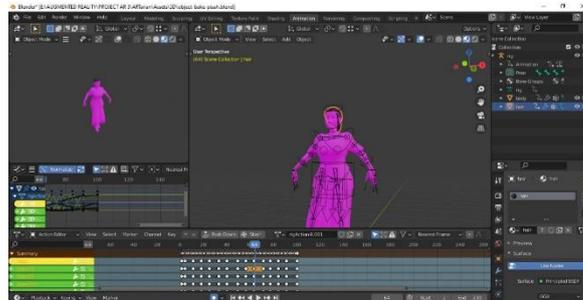
Berikut Contoh Desain Kartu atau *Magic Card*, Lihat pada tabel 1.

Tabel 1.
Contoh Desain Kartu atau *Magic Card*

No.	Tampak Depan	Tampak Belakang
1.		
2.		

3) Proses Pembuatan Animasi

Tahap ketiga yaitu proses pembuatan animasi menggunakan aplikasi *Blender 3D*, yaitu sebagai berikut, lihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Proses Pembuatan Animasi
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 2. Proses Pembuatan Animasi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4) Proses Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality*

Tahap keempat yaitu proses pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* menggunakan *Unity 2017*. Pembuatan tampilan intro, menu, panduan, tentang, dan mulai di desain menggunakan aplikasi *Canva* lalu melakukan *coding* pada programnya. Berikut penjelasan dari proses pembuatan aplikasi *Augmented Reality* yang ditelah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang:

a. Tampilan Intro



Gambar 3. Tampilan Intro
(Sumber: Dokumen Pribadi)

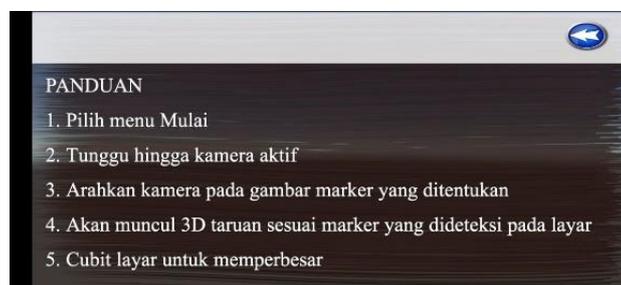
b. Menu. Terdapat beberapa tampilan dalam menu utama, yaitu 1) Tentang, 2) Panduan, dan 3) Mulai.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 5. Tampilan Tentang
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 6. Tampilan Panduan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Dalam halaman mulai merupakan area demo *Scan Magic Card* untuk menampilkan materi yang terdapat dalam *Magic Card* ke dalam aplikasi. Dalam hal *Scan Magic Card*, *marker* dibuat menggunakan *Vuforia* yang hasilnya berupa *database* dipakai pada Aplikasi *Mobile Augmented Reality* dengan bantuan *Unity 2017*. Berikut area demo *Scan Magic Card* pada materi aplikasi *Augmented Reality*:

a. Gerak dasar tari sunda “*Gilek*”



Gambar 7. *Gilek*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

b. Gerak dasar tari sunda “*Lontang*”



Gambar 8. *Lontang*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

c Gerak dasar tari sunda “*Ukel Gede*”



Gambar 9. *Ukel Gede*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

d. Gerak dasar tari sunda “*Tumpang Tali*”



Gambar 10. *Tumpang tali*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

f. Gerak dasar tari sunda “*Seblak Soder*”



Gambar 12. *Seblak soder*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

e. Gerak dasar tari sunda “*Kepret Soder*”



Gambar 11. *Kepret soder*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

g. Gerak dasar tari sunda “*Sembada Kembar*”



Gambar 13. *Sembada Kembar*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 23 Mei 2021)

h. Gerak dasar tari suda “*Trisi*”

Trisi merupakan posisi pola berlari-lari kecil dengan tumit kaki.



Gambar 14. *Trisi* (Sumber: Dokumen Pribadi, 23 Mei 2021)

4. Tahap Implementasi

Pada tahapan ini aplikasi *Magic Card Augmented Reality* yang telah selesai dikembangkan kemudian melakukan diimplementasikan dengan dua prosedur umum tahapan implementasi.

a. Melakukan Implementasi Kepada Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari penelitian validasi ahli materi dengan skor total 287, sedangkan skor yang diharapkan adalah 320, maka

presentase hitungnya adalah 89.68% termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dengan kriteria pada relevansi materi bahwa ketepatan, kebenaran, keruntutan, kelengkapan, dan kesesuaian isi materi pada aplikasi sesuai dengan Buku Kawit tulisan Irawati Durban Ardjo. Kecakupan dalam segi manfaat pada materi dapat membantu proses belajar, dapat dijadikan sebagai referensi digital teknologi, serta dapat memberikan daya tarik dan fokus perhatian untuk mempelajari gerak dasar tari sunda. Kualitas memotivasi pada materi dapat menarik minat belajar untuk mempelajari gerak dasar tari sunda, dan juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu untuk mempelajari gerak dasar tari sunda.

2) Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil dari penelitian validasi ahli media dengan skor total 356, sedangkan skor yang diharapkan adalah 384, maka presentase hitungnya adalah 92.70% termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dengan kriteria kualitas media pada kualitas video dan gambar yang ditampilkan, kemudahan pengguna dalam

menggunakan aplikasi, kejelasan suara atau *backsound* pada aplikasi, pemilihan warna teks, kesesuaian bentuk huruf dan ukuran huruf, ketepatan penggunaan huruf capital serta penggunaan teks dapat terbaca dengan jelas sehingga mendapatkan respon positif dari validator ahli media. Pada penggunaan Bahasa mengacu dengan pedoman EYD, ketepatan penggunaan dan penulisan Bahasa asing, kejelasan kata dan istilah yang digunakan, kejelasan kata dan istilah, penyajian kalimat yang lugas dan mudah dipahami pada aplikasi juga sudah sesuai dan layak untuk digunakan. Pengelolaan program pada aplikasi yaitu pada kualitas tampilan aplikasi dan kartu, kejelasan tampilan dan kesesuaian gambar dan tulisan sudah sesuai dan sangat layak untuk digunakan.

b. Melakukan Implementasi Kepada Responden

Sampel dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa Konsentrasi Seni Tari Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Sampel penelitian diberikan kepada 30 responden, peneliti memberikan

panduan dan arahan terkait implementasi media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil dari penelitian validasi untuk pengguna dengan skor total 2633, sedangkan skor yang diharapkan adalah 2880, maka presentase hitungannya adalah 91.42% termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dengan kriteria pengguna dapat memahami materi pada dengan menggunakan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*. Pengguna juga dapat menikmati kualitas media dan pengelolaan program pada Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*. Pengguna juga menilai bahwa kualitas dan kesesuaian penggunaan Bahasa, kecakupan dalam segi manfaat dan kualitas memotivasi pada Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* sangat baik dan sangat layak untuk digunakan sehingga pengguna dapat menikmati dan dapat mempelajari gerak dasar tari sunda melalui Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*.

5. Tahap Evaluasi

Analisis data yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui

kelayakan aplikasi tersebut. Hasil validasi ahli materi dengan presentase 89.86%, hasil validasi ahli media dengan presentase 92.70% serta Hasil analisis data responden atau pengguna dengan presentase 91.42% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Produk akhir yang berupa “Aplikasi *Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar Tari Sunda*” akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari proses perancangan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar Tari Sunda* dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* merupakan gabungan antara kartu biasa dengan teknologi Augmented Reality. Marker merupakan pelengkap dari kartu biasa dengan jenis Quick Response Code (QRC) sehingga gabungan dari teknologi ini mampu mengangkat sebuah benda yang sebelumnya datar seolah-olah menjadi nyata.

Proses perancangan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*

menggunakan model pengembangan media pembelajaran yaitu Model ADDIE dengan 5 tahap proses perancangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil uji kelayakan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* di dapat presentase kelayakan pada ahli materi sebesar 89.68% dengan kategori sangat layak untuk diuji cobakan, untuk hasil dari ahli media sebesar 92.70% dengan kategori sangat layak untuk diujicobakan, dan hasil penilaian responden sebesar 91.42% dengan kategori Sangat Layak untuk diujicobakan. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka Aplikasi *Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar Tari Sunda* Sangat Layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Dewantara, M. A. Y. dkk. 2014. *Augmented Reality Book Pengenalan Gerak Dasar Tari Bali*. KARMAPATI Journal, 3 (1), hlm. 27-33.
- Dhiyatmika, I. D. G. W. dkk. 2015. *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK*. Lontar Komputer Journal, 6 (2), hlm. 120-127.

- Kamiana, K. A. dkk. 2019. *Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android*. KARMAPATI Journal, 8 (2), hlm 165-171.
- Husaini, M. 2014. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan*. MIKROTIK Journal, 2 (1).
- Hermawan, L. dkk. 2015. *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur*. SENTIKA Journal, hlm 81-88.
- Rasyid, I. dkk. 2018. *Manfaat Media Pembelajaran*. AXIOM Journal, 7 (1), hlm 91-96.
- Saadah. M. dkk. 2017. *Pembuatan Media Interaktif Pada Materi Grading Pola Dasar*. e-Journal, 6 (1). hlm. 42-51.
- Buku**
- Ardjo, I. D. 2008. *Kawit Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda*. Bandung: Pusbita Press.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifitama, B. 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta, CV. Andi Offset
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryani, N. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian**
- Bulo. M.B. 2020. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan "Permainan Bisik Berantai" Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II di SD Mardi Yuana*. (Skripsi). Universitas Negeri Jakarta.
- Cahyadi, D. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Pada Zat Dan Perubahannya Kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumijawa*. (Skripsi). Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Nugraheni, E. Y. dkk. 2013. *Pengetahuan Tari*. Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
- Nurjanah, I. F. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran ARRAJ (Augmented Reality Rumah Adat Jawa) Menggunakan Vuforia Untuk Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Nurjazilah. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Untuk Anak*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Pramudito. A. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar*

Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di SMK Muhammadiyah 1 Playen. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

Pujangga, J. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Differential Di SMKN 1 Cisarua.* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Sulistiyawati, C. O. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 2 Wonosari.* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.