

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simbol-simbol dalam agama Buddha merupakan salah satu elemen penting dalam agama Buddha, dimana terdapat makna yang merepresentasikan Dhamma atau Ajaran Sang Buddha. Pembelajaran Dhamma penting untuk ditanamkan sejak dini, dan salah satu cara untuk mendalami Dhamma adalah melalui Sekolah Minggu Buddha (SMB). Pada penelitian ini, Penulis membuat perancangan media pembelajaran Dāraka yang mengangkat topik mengenai simbol-simbol dalam agama Buddha untuk pembelajaran di SMB untuk anak-anak. Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa kartu *Augmented Reality (AR)* untuk pembelajaran simbol-simbol dalam agama Buddha. Media Dāraka menggabungkan teknologi AR yang terdapat elemen visual 2D dan 3D serta informasi edukatif mengenai makna dari simbol-simbol dalam agama Buddha. Proses perancangan menggunakan metodologi penelitian *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan beberapa temuan, yang pertama adalah masih banyak anak-anak dan remaja di lingkungan SMB yang belum memahami makna simbol-simbol dalam agama Buddha seperti Roda Dhamma, Swastika, dan simbol lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, yang cenderung masih bersifat teoretis. Maka dari itu, Penulis memutuskan untuk membuat media interaktif memadukan teknologi AR sebagai solusi inovatif. Kedua, teknologi AR terbukti efektif sebagai media pembelajaran. Pengujian pada media AR menunjukkan bahwa teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dimana mekanisme AR serta interaktivitas dalam penggunaan kartu dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan terutama bagi anak-anak. Ketiga adalah penggunaan AR mampu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap simbol-simbol dalam agama

Buddha. Pembina SMB dapat memaparkan materi mengenai simbol-simbol dalam agama Buddha dengan cara baru dan anak-anak juga dapat belajar secara mandiri, mengulang pembelajaran, dan memahami makna simbol secara lebih mendalam.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan Dāraka, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh Penulis kepada peneliti lain yang mengangkat topik serupa. Terdapat dua saran yang disampaikan oleh Penulis, yaitu saran teoretis dan praktis.

1. Saran teoretis

Penelitian Dāraka dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan untuk manfaat edukatif lainnya. Studi lanjutan terhadap media juga dapat dengan penambahan fitur atau sistem gamifikasi untuk menambahkan daya tarik dan efektivitas media. Selain itu, jika dilakukan penelitian lanjutan atau penelitian dengan topik serupa, pengimplementasikan metode penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual dapat dikaji lebih dalam dengan menggunakan metodologi lain selain MDLC untuk menguji keefektifan metodologi lain dalam merancang AR.

Saran untuk menambahkan makna yang dikorelasikan dengan teori psikologi warna dari tiap warna yang digunakan menjadi *colour palette*. Sehingga sumber warna yang didapatkan bukan hanya berdasarkan dari *big idea*, *tone of voice*, dan *moodboard*. Selain itu juga dibutuhkan perspektif lebih lanjut dari orang ketiga berupa ahli media baik secara fisik maupun teoritis untuk lebih memvalidasi perancangan.

2. Saran praktis

Dalam melakukan penelitian dengan topik serupa atau pengembangan Dāraka, disarankan untuk dapat mengembangkan topik dalam agama Buddha lainnya, seperti cerita-cerita Dhamma, atau materi lainnya selain simbol-simbol dalam agama Buddha. Selain itu juga dapat dibuat modul pendukung yang dapat menjadi tambahan media untuk mendukung proses pembelajaran, misalnya adalah pembuatan video, buku, atau media lainnya.

Pengembangan fitur juga dapat dilakukan untuk aplikasi dengan penambahan fitur lainnya seperti kamus, *mini games*, atau fitur lainnya.

Dalam merancang media pembelajaran, dapat dikembangkan menjadi media yang berfokus untuk melatih para guru Sekolah Minggu Buddha (SMB) atau berfokus kepada guru SMB yang menjadi target utama perancangan, sehingga dapat lebih menguasai materi mengenai simbol-simbol dalam agama Buddha. Perancangan media dapat dikembangkan lebih lanjut pada aspek mekanisme fitur, selain hanya berfokus pada *teknologi augmented reality*. Perkembangan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dirancang tetap relevan dan tidak ketinggalan zaman seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, media yang dihasilkan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih panjang serta secara berkala dapat diperbarui atau disesuaikan. Hal ini akan memastikan keberlanjutan penggunaan media tersebut di berbagai situasi dan kondisi.

Dalam membuat konten untuk kartu, disarankan adanya pertimbangan kesesuaian visual antara target audiens dengan gaya ilustrasi. Untuk menyampaikan pesan melalui visual yang lebih menarik bagi anak-anak, diperlukan gaya ilustrasi yang lebih sederhana sehingga lebih mudah diingat oleh anak-anak. Selain itu juga disarankan untuk mempelajari bahan kertas dan teknik mencetak sebelum penelitian, sehingga dapat memilih bahan cetak yang paling sesuai dengan kebutuhan perancangan dan menghindari salah cetak dan pengeluaran biaya yang berlebih dalam memilih bahan.