



### ANALISIS KEBUTUHAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *MAGIC CARD AUGMENTED REALITY* PADA GERAK DASAR TARI SUNDA

Azkiia Ismiati<sup>1</sup>, Wahyu Lestari<sup>2</sup>

Program Studi Magister Pendidikan Seni, Fakultas Pascasarjana  
Universitas Negeri Semarang

Email: [azkiaism@students.unnes.ac.id](mailto:azkiaism@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [wahyupyllestari@mail.unnes.ac.id](mailto:wahyupyllestari@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract:** *Technological developments require educational technology to continue advance learning media as teaching aids in order to achieve learning objectives. The learning media that will be used in this research is the magic card augmented reality application in basic Sundanese movements. The magic card augmented reality application is a combination of interactive cards equipped with a Quick Response Code (QRC) with the help of augmented reality technology to produce a three -dimensional (3D) image on the basic motion material of Sundanese dance. The purpose of the study was to analyze the need for the effect of using the magic card augmented reality application. The development model used is the ADDIE Model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) and also uses a quantitative method in the form of quasi eksperimental nonequivalent control group design at the implementation stage. Data collection technique using pretest and post test with instrument analysis using validity, reability, level of difficulty, and also distinguishing power. The results of the need analysis of the application of magic card augmented reality as an interactive learning media can be seen after doing the posttest in the experimental class also the sample control class selected using the nonprobability sampling technique, namely systematic sampling, with the hope that the use of the magic card augmented reality application can increase interest and motivation of students to learn traditional dance moves.*

**Keywords:** *Need Analysis Application, Magic Card Augmented Reality, Sundanese Dance Basic Movement, Learning Media.*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi menuntut teknologi Pendidikan untuk terus memajukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar agar tercapai tujuan dalam pembelajaran. Media Pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Pada Gerak Dasar Tari Sunda. Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* merupakan penggabungan antara kartu interaktif yang dilengkapi dengan *Quick Response Code* (QRC) dengan bantuan teknologi *Augmented Reality* sehingga menghasilkan gambar berbentuk Tiga Dimensi (3D) pada materi gerak dasar tari sunda. Tujuan penelitian untuk menganalisis kebutuhan dalam pengaruh penggunaan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*. Model pengembangan yang digunakan yaitu Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dan juga menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk *Quasi Eksperimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design* pada tahap implementasi. Teknik pengumpulan data menggunakan pretest dan posttest dengan analisis instrument menggunakan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan juga daya pembeda. Hasil dari analisis kebutuhan Penerapan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dapat dilihat setelah melakukan posttest pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol sampel yang dipilih menggunakan Teknik *Nonprobability Sampling* yaitu *Sampling Sistematis*, dengan harapan dalam penggunaan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik untuk mempelajari gerak tari tradisi.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi untuk mendorong upaya-upaya kemajuan dalam Pendidikan di Indonesia meningkat semakin pesat, tujuan dalam perkembangan teknologi pada pendidikan agar mampu menghadapi tantangan baru dalam pembelajaran di Indonesia (Salsabila et al., 2020, p. 163). Menurut (Talakua & Sesca Elly, 2020, p. 47) Pendidikan sejatinya sebagai organisasi yang dilakukan secara terus menerus, serta berencana sepanjang hayat dengan tujuan dapat menjadikan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berbudaya.

Menurut (Astuti, 2019, p. 69) desain dalam teknologi Pendidikan memiliki beberapa ruang lingkup yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta penilaian. Setiap ruang lingkup dalam teknologi Pendidikan memiliki fungsi masing-masing, contohnya dalam fungsi desain yaitu desain berfungsi sebagai penentu awal untuk menentukan yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti pada strategi pembelajaran, serta proses pembelajaran yang akan digunakan. Jika dilihat dari segi desain maka diperlukan media pembelajaran agar lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu kemajuan

teknologi serta perkembangannya pada generasi 4.0 dijadikan sangat penting sebagai alat bantu belajar (Pratama et al., 2020, p. 409)

Media dibagi dalam dua kategori, yang pertama sebagai alat bantu ajar mengajar, dan yang kedua sebagai media pembelajaran. Proses belajar mengajar berpengaruh dalam pemakaian media pembelajaran, jika menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik maka dapat membangkitkan proses pembelajaran serta keinginan peserta didik untuk mempelajari sesuatu hal yang baru. (Anita Azmi et al., 2020, p. 305).

Menurut (Pratama et al., 2019, p. 40) saat ini media pembelajaran berbasis *mobile* atau *smartphone* memiliki kelebihan serta kemudahan dengan mengakses media dimana saja dan kapan saja, oleh sebab itu mengingat dengan penggunaannya yang memudahkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Perancangan media pembelajaran ditujukan sebagai alat bantu proses belajar mengajar, dengan tujuan memudahkan tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. (Mustika et al., 2015, p. 264) sehingga dalam analisis kebutuhan penelitian ini

menggunakan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* dengan materi gerak dasar tari sunda. (Ismiati et al., 2021, p. 140) mendefinisikan bahwa Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* merupakan penggabungan antara kartu biasa yang sudah dilengkapi dengan *marker* sejenis *Quick Response Code* (QRC), kartu ini seolah-olah dapat membuat benda yang biasa menjadi nyata atau dalam bentuk Tiga Dimensi (3D). Alat yang digunakan untuk menampilkan hasilnya dengan menggunakan teknologi yang berkembang dimasa kini yakni *Augmented Reality*.

Analisis kebutuhan yang digunakan berdasarkan observasi awal yakni mengutip dari isi mata pelajaran seni budaya tingkat X Sekolah Menengah Atas pada Kurikulum 2013 mengungkapkan bahwa siswa dapat memahami, meragakan, serta menganalisis ragam gerak tari tradisional. Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* berisi bagaimana beragam gerak dasar tari tradisional sunda. (Imam Syafi'i, 2018, p. 25) mengungkapkan saat ini mata pelajaran seni budaya seringkali kurang diperhatikan, sebab mata pelajaran seni budaya bukan sebagai salah satu mata pelajaran yang akan dinilai pada *Assigment Nasional*, Oleh sebab itu penulis ingin memberikan motivasi

terhadap minat belajar peserta didik untuk mempelajari kesenian dan kebudayaan di Indonesia.

Adanya perkembangan teknologi *Augmented Reality* pada proses pembelajaran seni budaya di sekolah diharapkan dapat membantu peserta didik dapat memahami, memperagakan, serta menganalisis gerak tari tradisi. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan "*Bagaimana Analisis Kebutuhan Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar Tari Sunda?*". Tujuan utama dalam artikel ini untuk menguji kelayakan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* saat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah.

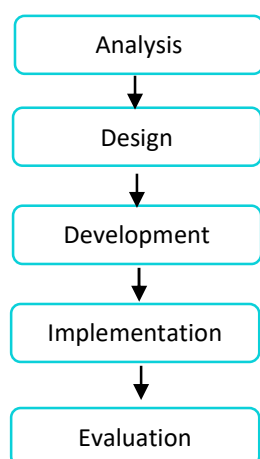
## II. METODE

Penggunaan Model ADDIE layak digunakan dalam penelitian ini. (Suryani, 2018, p. 125) menjelaskan bahwa pada penggunaan model ADDIE penekananya terhadap pembelajaran berbasis *project*, dan juga filsafat pendidikan yakni berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan juga inspirasional. Langkah-langkah dalam penggunaan model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan),

*Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Berikut dijelaskan dalam tahap pengembangan Model ADDIE.

Bagan 1.  
Tahap Model ADDIE



Prosedur umum dan desain pembelajaran pada tahap *Analysis* (Analisis) mengidentifikasi kesenjangan atau masalah. Kesenjangan masalah dalam penelitian ini ditemukan pada hasil studi pendahuluan, (Yanto, 2019, p. 75) mengungkapkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan perkembangan ilmu teknologi dan seni (IPTEKS) dapat membuat proses pembelajaran akan berjalan baik, sehingga munculnya media pembelajaran menuntut *system* pembelajaran yang baru dengan tingkat keberhasilan pembelajaran yang tinggi.

Tahap kedua yakni pada tahap *Design* (Desain). Tahap desain dalam aplikasi *Magic Card Augmented Reality*

diadakan ke dalam 2 tahapan, yaitu 1) Menentukan kompetensi dasar, pemilihan materi pelajaran yang akan dijadikan topik utama yakni pembelajaran memahami konsep serta memeragakan gerak tari tradisi untuk siswa tingkat X Sekolah Menengah Atas. Tahap selanjutnya, yaitu 2) Menentukan Garis Besar Program Media (GBPM), selanjutnya membuat *Flowchart* aplikasi *Magic Card Augmented Reality*, Membuat *storyboard* aplikasi, serta penyusunan *instrument* untuk dilakukan pada tahap implementasi dengan tipe jawaban berupa *check list* dan skala penilaian menggunakan *Rating Scale* (Arifin, 2016, p. 165)

Tahap ketiga yakni pada tahap *Development* (Pengembangan), media yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi *Magic Card Augmented Reality* yang sudah diuji atau divalidasi ahli oleh *expert judgment* dengan menguji kelayakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran. Media ini merupakan kartu pembelajaran yang interaktif dengan alat pelengkap *Quick Response Code* (QRC) menggunakan bantuan teknologi *Augmented Reality* sehingga aplikasi ini dapat menghasilkan gambar dalam bentuk Tiga Dimensi (3D). Menurut (Ismiati et al., 2021, p. 125) selaku perancang Aplikasi dibuat dengan bantuan aplikasi *Canva*, proses pembuatan animasi dibantu

dengan aplikasi *Blender 3D*, serta pembuatan Aplikasi berbasis *Mobile Augmented Reality* menggunakan *Unity 2017*. Cara menggunakan aplikasi ini dengan cara *scan area demo* kartu interaktif (*Magic Card*) yang sudah dilengkapi dengan *marker* atau penanda yang dibuat dengan bantuan *vuforia* sehingga hasilnya berupa gambar yang interaktif pada aplikasi tersebut.

selanjutnya dengan melakukan Teknik analisis data menggunakan Validasi ahli dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* menggunakan angka kasar serta uji reliabilitas dengan menggunakan Teknik *Split Half* dari SP. Brown (Arifin, 2016, p. 254)

Tahap ke empat yakni tahap *Implementation* (Implementasi). Pada tahap implementasi untuk mempersiapkan lingkungan belajar serta keterlibatan siswa dalam menggunakan aplikasi *Magic Card Augmented Reality* dengan metode kuantitatif dengan bentuk *Quasi Eksperimental* yakni *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut (Sugiyono, 2015, p. 107) menjelaskan bahwa paradigma metode kuantitatif memiliki ciri khas tersendiri, sebab adanya bagian dengan kelompok eksperimen dan kelompok control. Desain yang digunakan *Nonequivalent Control Group Design* hampir sama

dengan desain *pretest-posttest control grup design*.

Berikut penjelasan *Quasi Eksperimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group design*:

Tabel 1.

Penjelasan *Nonequivalent Control Group design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = Pretest kelas eskperimen
- O<sub>2</sub> = Posttest kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> = Pretest kelas control
- O<sub>4</sub> = Posttest kelas control
- X = Perlakuan dengan media pembelajaran

Perbedaan *Nonequivalent Control Group Design* dengan desain *pretest-posttest control grup design* terletak pada pemilihan antara kelompok eksperimen dan kelompok control tidak dipilih secara *random*, melainkan dengan menggunakan Teknik *Nonprobability Sampling* yaitu Teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan atau peluang yang sama bagi setiap anggota populasi yang dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2015, p. 122). *Sampling sistematis* yang dipilih sebagai pengambilan sampel pada penelitian ini. *Sampling sistematis* merupakan teknik pengambilan sampel

berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut.

Tahap kelima yaitu tahap *Evaluation* (Evaluasi) dengan menilai kualitas pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran atau Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*. Dengan tujuan evaluasi apakah penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik dalam memahami serta memperagakan gerak tari tradisi sesuai dengan Kompetensi Dasar Tingkat X Sekolah Menengah Atas.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berdasarkan Analisis Kebutuhan Penerapan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Pada Gerak Dasar Tari Sunda Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran yakni Model ADDIE dikaji dalam tulisan menurut (Suryani, 2018) dalam lima tahapan yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Selanjutnya Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* digunakan sebagai media pembelajaran disekolah, kemudian dikaji dengan menggunakan pendekatan kuantitatif menurut (Sugiyono, 2015) dalam bentuk *Quasi Eksperimental* yakni

*Nonequivalent Control Group Design*. Setiap langkah-langkah penelitian diatas akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. *Analysis*

Sebelum menganalisis suatu kesenjangan permasalahan dalam penggunaan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* pada gerak dasar tari sunda terlebih dahulu peneliti menganalisis gerak dasar tari sunda yang akan digunakan dengan materi gerak dasar tari sunda tulisan Irawati Durban Ardjo. Materi gerak dasar tari sunda yang digunakan pada Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* yaitu *Gilek, Lontang, Ukel Nengah, Tumpang Tali, Kepret Soder, Seblak Soder, Sambada Kembar, dan Trisi* (Ardjo, 2008, p. 39).

Pada tahap *analysis* menurut (Gunawan, 2019, p. 70) peneliti mengobservasi terlebih dahulu dengan kajian studi pustaka apa yang menyebabkan kesenjangan pada Kompetensi Dasar Matapelajaran Seni Budaya Tingkat X Sekolah Menengah Atas dengan materi memahami, memperagakan, serta menganalisis gerak tari tradisi bahwa dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu mengimplementasikan tujuan utama dalam belajar dan juga dapat menarik minat peserta didik untuk

mempelajari seni budaya di sekolah (Imam Syafi'i, 2018, p. 25).

## 2. Design

(Ismiati et al., 2021, p. 133) selaku perancang Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* sudah terlebih dahulu membuat Garis Besar Program Media (GBPM), *Flowchart*, dan juga *Storyboard* pada aplikasi. Selanjutnya membuat instrument untuk dilakukan pada tahap implementasi dengan skala penilaian menggunakan *Rating Scale*.

## 3. Development

Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* sudah dikembangkan dalam penelitian (Ismiati et al., 2021) dengan tahapan pembuatan aplikasi sebagai berikut:

### 1) Proses Pengambilan Gambar

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini mengambil gambar untuk tampilan kartu interaktif atau *Magic Card*. Pengambilan gambar yang dilakukan sesuai dengan materi pada tahap analisis yakni delapan gerak dasar tari sunda yang diambil dalam buku *Kawit (Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda)* tulisan Irawati Durban Ardjo. Selain itu materi gerak dasar tari sunda dikaitkan dan sesuai dengan Kompetensi Dasar Tingkat X Sekolah Menengah yakni memahami dan memeragakan gerak tari tradisi.

### 2) Proses Desain Kartu Interaktif (*Magic Card*)

Kartu yang dirancang pada penelitian ini didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Tidak ada aturan baku pada pembuatan kartu interaktif ini, akan tetapi pada penelitian (Ismiati et al., 2021, p. 134) kartu yang digunakan dengan ukuran panjang 11 cm dan lebar 7.5 cm.

Berikut dua contoh desain kartu interaktif atau *Magic Card*:

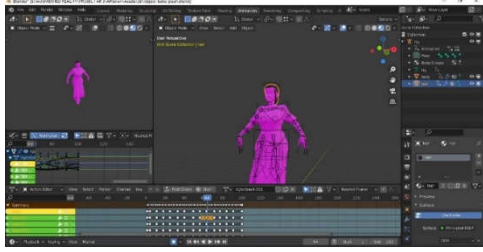



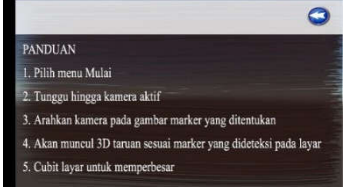
Tabel 2.  
Desain *Magic Card*

No.	Tampak Depan	Tampak Belakang
1.		
2.		

### 3) Proses Pembuatan Animasi

Tahap pembuatan animasi dibuat dengan menggunakan Aplikasi *Blender 3D*. Berikut contoh gambar pada penelitian (Ismiati et al., 2021, p. 135).


Tabel 3.  
Contoh Pembuatan Animasi

1			
2		3. Tentang	
		4. Panduan	

#### 4) Proses Pembuatan Aplikasi *Mobile*


Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* berbasis *Mobile* dengan bantuan aplikasi *Unity 2017*, akan tetapi tampilan intro, menu, panduan, dan tentang dalam aplikasi dibuat dengan menggunakan desain diaplikasi *Canva* kemudian dilakukan *coding* untuk menjalankan programnya. Berikut ini tampilan programnya:

Tabel 4.  
Tampilan Aplikasi *Augmented Reality*

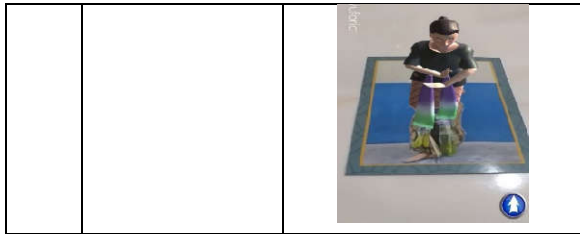
No.	Ket	Gambar
1.	Intro	
2.	Menu	

Tampilan Menu pada tahap Mulai merupakan area untuk *demo scan* kartu interaktif atau *Magic Card* yang sudah dilengkapi dengan *Marker* dan dibuat dengan bantuan aplikasi *Vuforia*. Berikut contoh hasil demo scan pada *Magic Card* kedalam Aplikasi *Mobile Augmented Reality*:

Tabel 5.  
Contoh hasil Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*

No.	Nama Gerak	Hasil Aplikasi
1.	Kepret Soder	
2.	Sambada Kembar	





#### 5) Hasil *Expert Judgment*

*Expert Judgment* pada penelitian ini menurut (Ismiati et al., 2021, p. 138) dilakukan kepada 8 *expert judgment*, yakni 4 *validator* ahli materi, dan 4 *validator* ahli media. Sebelum dilakukannya *expert judgment* terlebih dahulu melakukan validasi instrument dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* Angka Kasar, dan juga Reliabilitas menggunakan Teknik *Split Half* dari SP. Brown.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* dengan skor total 287 sedangkan skor yang diharapkan 320, dengan *presentase* hitungan sebesar 89.68%, maka kaidah keputusan validasi ahli materi bahwa materi dalam aplikasi ini sangat layak untuk digunakan. Kemudian hasil validasi ahli media dengan skor total 356 harapan skor sebesar 384 dengan *presentase* hitung sebesar 92.70 % maka kaidah keputusannya bahwa media ini sangat layak untuk digunakan.

Kesimpulan dari validasi oleh *Expert Judgment* bahwa kualitas materi

dapat memotivasi siswa untuk mempelajari gerak dasar tari sunda, sedangkan kualitas aplikasi yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran mencakup *video* dan gambar yang ada di dalam aplikasi, kemudahan dalam menggunakan aplikasi serta EYD dalam aplikasi sangat sesuai dan mudah untuk digunakan.

#### 4. *Implementation*

Sesuai dengan analisis kebutuhan dalam Kompetensi Dasar, Materi Seni Budaya Aspek Seni Tari Tingkat X Sekolah Menengah Atas akan digunakan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. Pada tahap implementasi menurut (Suryani, 2018, p. 148) adalah tahap dimana media pembelajaran ini digunakan. Keberhasilan penggunaan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* dilihat menggunakan metode Kuantitatif dalam bentuk *Quasi Eksperimental* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*.

Menurut (Miftahuljannah, 2013, p. 261) penggunaan jenis eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* berfungsi secara penuh untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi kelas eksperimen atau yang diberi *treatment* pembelajaran menggunakan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*. Rencana pada penelitian ini akan

digunakan pada Tingkat X Sekolah Menengah Atas dengan populasi dan sampel menggunakan Teknik *Nonprobability Sampling* yakni *Sampling Sistematis*, sebagai contoh menurut (Sugiyono, 2015, p. 122) yaitu diambil dalam nomor urut ganjil dan genap sesuai absen peserta didik di kelas, sebagai contoh nomor absen ganjil dijadikan sebagai kelas yang diberi *treatment* atau eksperimen dengan media pembelajaran Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*. Sedangkan absen genap termasuk ke dalam kelas control atau yang tidak diberi perlakuan.

Saat melakukan perlakuan, instrument test yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran melalui test keterampilan. Menurut (Maiti & Bidinger, 1981, p. 1996) pretest biasanya berfungsi sebagai pengetahuan kemampuan awal pada peserta didik. Pretest diberlakukan pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol dan digunakan untuk melihat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kemudian dilakukan posttest untuk kedua kelas eksperimen dan juga kelas kontrol untuk melihat bagaimana pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran untuk menilai tingkat keberhasilan penerapan penggunaan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality*.

## 5. Evaluation

Evaluasi digunakan untuk melihat seberapa besar tingkat keberhasilan penggunaan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* dikelas dengan menggunakan *Quasi Eksperimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Pada tahap evaluasi dapat dilihat sesuai dengan analisis kebutuhan penggunaan aplikasi dengan cara melihat *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan Analisis Kebutuhan pada Penerapan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* Pada Gerak Dasar Tari Sunda Sebagai Media Pembelajaran Interaktif kesimpulannya sebagai berikut:

Sebagaimana diketahui pada saat ini perkembangan teknologi terus menuntut teknologi pendidikan dalam mengembangkan penggunaan alat bantu mengajar atau media pembelajaran. Terlebih lagi teknologi *Augmented Reality* sangat marak digunakan pada generasi 4.0, dengan harapan teknologi pendidikan dapat membantu untuk memajukan dan meningkatkan motivasi peserta didik serta meningkatkan dalam mempelajari seni tari. Sebab seni budaya seringkali kurang

diperhatikan sebab tidak menjadi mata pelajaran pokok di *Assignment* Nasional.

Analisis kebutuhan pada artikel ini menggunakan model pengembangan yakni Model ADDIE kedalam 5 tahapan, yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. dan juga menggunakan Metode Kuantitatif dengan *Quasi Eksperimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design* pada tahap implementasi.

Hasil dari penerapan penggunaan Aplikasi *Magic Card Augmented Reality* dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang diberikan pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

### Saran

Saran dari penulis atas hasil analisis kebutuhan untuk penelitian kepada peneliti selanjutnya agar materi-materi yang berkaitan dengan gerak dasar tari Sunda dapat dikembangkan kembali pada aplikasi selanjutnya suatu waktu nanti sehingga dapat menjadi bahan materi alternatif pembelajaran untuk mempelajari gerak dasar tari Sunda.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Wahyu Lestari, selaku dosen pengampu mata

kuliah Filsafat Ilmu serta rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang angkatan 2021 semester genap semoga kita semua sukses selalu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anita Azmi, R., Rukun, K., & Maksun, H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.4, No.2, Hal. 303–314.
- Ardjo, I. D. (2008). *Kawit Teknik Gerak & Tari Dasar Sunda*. Pusbita Press.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Astuti, R. W. E. R. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.4, No.2, Hal. 69–79.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, Vol.6, No.1, Hal. 69–76.
- Imam Syafi'i. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Seni Budaya Pokok Bahasan Menggambar Desain Ragam Hias Kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016-2017*. Vol.1, No.1, 24–32.

- Ismiati, A., Fujiawati, F. S., Permanasari, A. T., Pertunjukan, P. S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). Perancangan Aplikasi Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, Vol.6, No.2, Hal. 127–142.
- Maiti, & Bidinger. (1981). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol.53, No.9, Hal. 1689–1699.
- Miftahuljannah, N. S. (2013). Efektivitas model pembelajaran learning cycle 7E dengan metode resitasi terhadap pemahaman konsep dan cinta budaya lokal siswa. *Prosding Seminar Nasional Etnomatnesia*, Vol. 2, Hal. 258–267.
- Mustika, Ceppi Gustiar, R., Rheno, S., & Sofyan. (2015). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal*, Vol.2, No.4, Hal. 277–291.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol.9, No.2, Hal. 413–423.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No.1, Hal. 39–50.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ*, Vol.4, No.2, Hal. 163–173.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.
- Talakua, C., & Sesca Elly, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi. Dalam *Jurnal Biodik*, Vol.6, No.1, Hal. 46–57.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, Vol.19, No.1, Hal. 75–82.