

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik. Seperti berikut:

1. Penelitian ini telah berhasil mengimplementasikan teknologi Augmented Reality sebagai sarana pengenalan alat musik tradisional Indonesia. Aplikasi AR yang dikembangkan memungkinkan pengguna, khususnya siswa di SDN 4 Ampenan, untuk mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif, melihat gambar 3D alat musik, mendengarkan suara deskripsi 3D alat musik, dan memperoleh informasi tentang setiap alat musik tradisional.
2. Dengan interpretasi skor sebesar 90,3 %, dapat disimpulkan bahwa siswa SDN 4 Ampenan secara keseluruhan merasa puas dan menerima dengan baik aplikasi AR ini. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi AR memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan dapat menjadi alat yang berharga dalam pendidikan di SDN 4 Ampenan. Dalam hal ini, aplikasi AR memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap alat musik tradisional Indonesia.
3. Kinerja aplikasi AR menunjukkan bahwa aplikasi ini telah berfungsi dengan baik dan responsif. Antarmuka pengguna yang intuitif dan jelas memudahkan penggunaan dan navigasi siswa di dalam aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk terus meningkatkan konten dan fitur aplikasi Augmented Reality (AR). Penambahan alat musik tradisional Indonesia yang lebih lengkap dan variasi fitur interaktif seperti simulasi alat musik akan meningkatkan keberagaman dan daya tarik aplikasi.

2. Disarankan melibatkan komunitas lokal yang memiliki pengetahuan mendalam tentang alat musik tradisional Indonesia dapat menjadi nilai tambah. Kolaborasi dengan seniman, musisi, atau pakar alat musik tradisional dapat membantu memperkaya konten aplikasi AR, memberikan wawasan yang lebih mendalam, dan memperluas perspektif siswa.

