

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya dan sampai pada akhir pembahasan mengenai Aplikasi *augmented reality* Media Pembelajaran Gerakan Tari Saman Gayo Lues Berbasis *Android*, maka dapat di ambil kesimpulan :

1. Aplikasi Tari Saman ini merupakan aplikasi yang membuktikan bahwa teknologi *Augmented Reality* berhasil di impelmentasikan sebagai sarana pembelajaran gerak tari saman yang berhasil berjalan dengan baik pada *smarphone android*
2. Dari hasil data oleh Frekuensi, pada aspek penilaian kelayakan aplikasi tari saman memperoleh persentase sebesar 87% dengan acuan skala likert sebelumnya maka Aplikasi pembelajaran tersebut berhasil menyelesaikan masalah yang sudah dirumuskan

5.2 Saran

Pada penelitian ini, ada beberpa saran yang di berikan penulis agar lebih memperhatikan hal-hal dalam pembuatan aplikasi Tari Saman di antaranya :

1. Objek 3D yang di tampilkan penulis hanya menampilkan 3 gerakan dasar tari saman, dan hanya menggunakan 1 marker saja disemua Gerakan diharapkan untuk pengembang bisa lebih dari 3 gerakan tari saman dan dapat mengembangkan lebih dari 1 marker pada Gerakan tari saman
2. Diharapkan penelitian-penelitian selanjutnya dapat menemukan inovasi dan topik baru dalam penelitian di dunia teknologi augmented reality dibidang tari tradisional yang terdapat di indonesia. Penelitian ini tentunya tidak sempurna dan terdapat kekurangan serta aspek penting untuk dipertimbangkan dalam penelitian dimasa mendatang.