

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan pada bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi pemanfaatan augmented reality untuk pengenalan alat musik tradisional sangat efisien untuk dijadikan sebagai media belajar tambahan bagi siswa sekolah dasar terutama kelas 5 khususnya alat musik tradisional gamelan jawa. Dilihat dari total presentase yang didapatkan dari hasil kuesioner, yaitu sebesar 84.375% yang artinya sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya terhadap penerapan teknologi augmented reality untuk pengenalan alat musik tradisional gamelan jawa yaitu

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan augmented reality untuk media pengenalan alat musik tradisional diharapkan untuk lebih memperluas jenis-jenis alat musik tradisional yang ada di Indonesia, tidak hanya berfokus pada Gamelan Jawa.
2. Bagi peneliti selanjutnya untuk membuat aplikasi dan objek 3 dimensi alat musik tradisionalnya lebih interaktif sehingga dapat menambah minat belajar siswa.