

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan *Aplikasi Lagu Dolanan Jawa* maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam penelitian ini telah di hasilkan *Aplikasi pembelajaran Lagu Dolanan Jawa dengan konsep multimedia interaktif* dengan animasi serta Lagu yang sudah di mengerti.
2. Dari hasil tabel kuisioner dapat disimpulkan sebagai berikut :
  - 2.1 Dari tampilan lirik not angkanya, menghasilkan 50%(cukup) walaupun ada responden masih yang bingung melihat notnya
  - 2.2 Dari fungsi tombol dalam aplikasinya, menghasilkan 65%(setuju) responden mengerti dalam memahami arti tombol tersebut
  - 2.3 Dari cara penyampaian lingsingnya, menghasilkan 73%(setuju) walaupun masih ada beberapa responden yang masih menyanyikan dengan falls karena masih belum menemukan nada yang pas.
  - 2.4 Dari materi yang ada, menghasilkan 69%(setuju) responden mengerti materi yang ada karena sudah terbiasa dengan materi tersebut, meskipun materi masih bisa di tambahkan lagi.
  - 2.5 Dari konsep belajarnya, menghasilkan 66%(setuju) karena konsep belajar yang sederhana dan tidak membingungkan responden.

- 2.6 Dari pemilihan warna yang ada, menghasilkan 86%(sangat setuju), responden senang dengan warna yang di pilih karena warna yang digunakan di terapkan untuk anak anak terlihat menyenangkan
- 2.7 Berdasarkan tata letak gambar, menghasilkan 82%(sangat setuju) karena tata letak gambar di sesuaikan dengan posisi yang sederhana dan tidak saling berdekatan.
- 2.8 Berdasarkan gambar setiap karakter, menghasilkan 85%(sangat setuju) responden setuju karena pemilihan setiap karakter di sesuaikan dengan materi yang ada di setiap judulnya.
- 2.9 Berdasarkan suara vokal, menghasilkan 69%(setuju) walaupun suara vokal masih berasa kasar karena suara vokal langsung dinyanyikan dengan mic dan tidak di edit.
- 2.10 Berdasarkan suara instrumen, menghasilkan 94%(sangat setuju) responden setuju karena instrumen yang ada dibuat agar tidak monoton seperti yang sudah ada dan mengarasemen dengan menggunakan unsur campuran keroncong.
3. Media interaktif yang padu melalui beberapa tahapan yaitu konsep desain, material collecting, assembly, testing serta distribusi
4. Berdasarkan dengan pengujian sistem kepada beberapa responden, dengan adanya aplikasi ini pembelajaran pengenalan lagu dolanan jawa menjadi lebih menarik

## 5.2 Saran

Aplikasi yang dibuat memiliki keterbatasan dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Saran yang diajukan adalah :

1. Menambahkan materi lagu dolanan dari daerah lainnya.
2. Lirik dan Not bisa bergerak dengan sendirinya.
3. Menambahkan *games* yang lainnya sebagai sarana evaluasi belajar siswa.
4. Untuk kedepannya, akan sangat membanggakan jika aplikasi ini dapat berjalan di *platform* android maupun IOS

