BAB V
PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penyusunan tugas akhir dengan judul perancangan media pembelajaran biologi klasifikasi filum invertebrata untuk siswa SMA menggunaka teknologi augmented reality berbasi *android*, mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

a. Aplikasi telah sukses dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman C# dan metode groundplane, serta menerapkan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA melalui platform Android.
b. Dengan adanya aplikasi ini dapat menarik minat belajar siswa untuk mencoba menggunakan aplikasi ini sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi terkait *Invertebrata*.
c. Aplikasi di uji cobakan kepada siswa-siswi kelas X di SMA PJ Global Dieng.
d. Aplikasi telah diuji menggunakan metode black-box testing dan fungsionalitasnya sesuai dengan rancangan awal yang terdapat pada proposal.
e. Aplikasi dapat di install melalui playstore dengan minimum versi android 13 (Tiramisu) keatas.
f. Setelah dilakukan pengujian aplikasi kepada siswa-siswi SMA PJ Global Dieng mendapat kesimpulan bahwa aplikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran mengenai hewan jenis Invertebrata.

5.2. Saran

Hasil pengujian aplikasi menunjukkan adanya beberapa fitur yang bisa diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kinerja sistem secara keseluruhan. Dan dari segi fungsi efisiensi, dapat menyempurnakan sistem ini dengan :

a. Menambahkan materi-materi filum lain yang disesuaikan buku pembelajaran.
b. Menjadikan versi aplikasi kedalam bentuk IOS.
c. Melakukan penyesuain ukuran aplikasi karena dianggap terlalu besar.
d. Menambahkan asset hewan yang dapat ditampilkan kedalam aplikasi agar lebih beragam.