

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian yang telah dilakukan berhasil membuat aplikasi *augmented reality* dengan menggunakan bantuan *software unity*, untuk pembuatan model 3D menggunakan bantuan *software blender* dan untuk pembuatan marker menggunakan *software adobe illustrator*, output dari aplikasi berhasil meminadi marker dan menampilkan model 3D berupa serangga dan juga keterangan cara perkembangbiakan serangga, kemudian pada aplikasi juga terdapat kuis tentang perkembangbiakan serangga. Aplikasi ini dapat membantu sebagai media pembelajaran metamorfosis serangga, hal ini diperkuat dengan hasil pengujian yang telah dilakukan yang mana hasil yang di dapatkan pada saat pengujian *pre-test* adalah 70,3% dan hasil setelah melakukan penggunaan aplikasi *augmented reality* mendapatkan hasil *post-test* adalah 86,6%. Ini menunjukan adanya kenaikan tingkat keefektifan setelah menggunakan aplikasi. Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan aplikasi ini dapat menambah minat dan pengetahuan belajar anak-anak sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran alternatif tentang cara perkembangbiakan serangga.

5.2 Saran

Dalam penelitian yang telah dilakukan, diharapkan kedepanya untuk pengembangan terhadap aplikasi:

1. Menambah fitur **audio deskripsi penjelasan** tentang cara perkembangbiakan serangga.
2. Menambahkan objek serangga yang belum terdapat pada aplikasi.