

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Dalam penelitian ini, penggunaan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terbukti efektif dalam pengembangan aplikasi Augmented Reality (AR) untuk mengenalkan proses metamorfosis kupu-kupu kepada siswa SD Muhammadiyah Program Khusus Pracimantoro.

Hasil distribusi aplikasi AR kepada siswa telah membuktikan keberhasilan dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi AR ini mampu memadukan dunia nyata dengan virtual, memungkinkan siswa untuk lebih mendalam memahami dan menghafal tahap-tahap metamorfosis kupu-kupu. Dengan adanya aplikasi AR ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi. Penggunaan AR dalam pendidikan memiliki potensi besar dengan interpretasi skor sebesar 92,87% dalam pemahaman siswa terhadap pengenalan metamorfosis kupu-kupu.

Dalam hal ini, aplikasi AR dapat menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan efektif, terutama bagi siswa pada tingkat sekolah dasar. Melalui penerapan MDLC, aplikasi AR berhasil dikembangkan dan diakses oleh siswa dengan berbagai media distribusi. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjadi model yang berguna dalam pengembangan aplikasi pembelajaran lainnya di masa depan. Kesimpulannya, penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam memahami metamorfosis kupu-kupu. Penggunaan teknologi Augmented Reality dalam pendidikan membuka peluang baru dalam memperkaya metode pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif lainnya yang dapat memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.

## 5.2 Saran

1. Pengembangan Konten yang Lebih Kaya: Pertimbangkan untuk mengembangkan konten AR yang lebih kaya dan mendalam. Selain tahap metamorfosis, Anda juga dapat menambahkan informasi tambahan seperti habitat kupu-kupu, perilaku makan, dan peran mereka dalam ekosistem.
2. Disarankan untuk pengembangan dari proses daur hidup hewan lainnya seperti katak, kecoa dan lain sebagainya.
3. Disarankan dikembangkan menggunakan teknologi virtual reality.

