

ABSTRAK

Media pembelajaran sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran. Buku biasa dipilih sebagai media pembelajaran karena mengandung informasi yang penting. Namun dengan munculnya generasi Z, gawai seperti *smartphone* dan internet memberikan pengaruh terutama dalam proses pembelajaran karena informasi menjadi lebih cepat dan mudah diakses. Dalam pembelajaran hewan serangga biasanya orang menggunakan buku atau alat peraga sebagai media pembelajaran namun terdapat kendala, dimana buku mengenai serangga terkadang susah untuk diakses, mengunjungi museum atau pergi alam tersebut cukup susah dan merepotkan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi bernama INSECTA yang dapat membantu dalam mempelajari serangga. Aplikasi INSECTA merupakan aplikasi berbasis android yang memanfaatkan teknologi *augmented reality markerless* agar dapat mevisualisasikan objek terutama pada proses metamorfosis serangga. Pembangunan aplikasi menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dan SUS (*System Usability Scale*) sebagai metode pengujian untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi terhadap pengguna. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi INSECTA dapat diterima tingkat kegunaannya (*acceptable*) dengan skor SUS 81,04 nilai *grade A*, pada penafsiran *adjective* aplikasi ini yaitu “*Excellent*” dan pada metode NPS untuk tingkat kepuasan dengan skor 81,04 aplikasi INSECTA berada pada posisi “Promotor”.

Kata Kunci— Media Pembelajaran, Multimedia, Augmented Reality. Serangga, MDLC, System Usability Scale