

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan Penelitian

Adapun simpulan dari penelitian ini berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah disusun adalah sebagai berikut.

Penguasaan konsep siswa pada kelas *Augmented Reality + Google Search* menunjukkan peningkatan kategori sedang dengan N-gain 0,61, begitu juga pada kelas *Augmented Reality + ChatGPT* menunjukkan peningkatan kategori sedang dengan N-gain 0,66. Hasil uji beda rata-rata pada *pretest* penguasaan konsep siswa di kelas *Augmented Reality + Google Search* dan kelas *Augmented Reality + ChatGPT* tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Begitu pula dengan hasil uji beda rata-rata *posttest* pada kedua kelas.

Motivasi belajar siswa pada kelas *Augmented Reality + Google Search* menunjukkan peningkatan kategori sedang dengan N-gain 0,38, begitu juga pada kelas *Augmented Reality + ChatGPT* menunjukkan peningkatan kategori sedang dengan N-gain 0,46. Hasil uji beda rata-rata pada *pretest* motivasi belajar siswa di kelas *Augmented Reality + Google Search* dan kelas *Augmented Reality + ChatGPT* tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan hasil uji beda rata-rata pada *posttest* motivasi belajar siswa di kelas *Augmented Reality + Google Search* dan kelas *Augmented Reality + ChatGPT* terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil uji beda rata-rata beban kognitif siswa pada pertemuan pertama di kelas *Augmented Reality + Google Search* dan kelas *Augmented Reality + ChatGPT* terdapat perbedaan yang signifikan, pada pertemuan kedua tidak terdapat perbedaan yang signifikan, lalu di pertemuan ketiga terdapat perbedaan yang signifikan, dan uji beda rata-rata beban kognitif siswa pada pertemuan terakhir (keempat) di masing-masing kelas adalah terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil uji korelasi pada setiap variabel, yaitu terdapat hubungan antara variabel penguasaan konsep dengan beban kognitif, terdapat hubungan antara variabel penguasaan konsep dengan motivasi belajar, dan terdapat hubungan antara variabel beban kognitif dengan motivasi belajar. Hasil tersebut sama pada kedua kelas.

## 5.2 Implikasi Penelitian

Semua kelompok dalam penelitian ini menggunakan *Augmented Reality*. Peneliti tidak dapat secara pasti menentukan apakah *Augmented Reality* sendiri memiliki pengaruh besar pada masing-masing variabel pada penelitian ini, yaitu variabel penguasaan konsep, motivasi belajar, dan beban kognitif. Meskipun demikian, temuan ini memberikan wawasan berharga mengenai bagaimana metode pencarian informasi yang berbeda dapat berinteraksi dengan teknologi *Augmented Reality* untuk mempengaruhi pengalaman belajar siswa.

## 5.3 Rekomendasi Penelitian

Penelitian lebih lanjut disarankan menggunakan kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Augmented Reality*. Hal ini diperlukan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan *Augmented Reality* secara spesifik. Apabila memungkinkan, *Augmented Reality* yang diberikan kepada siswa ditambahkan dengan proses pengeluaran ekskret dari tiap atau salah satu organ sistem ekskresi manusia.

Pada penelitian selanjutnya, dalam pencarian, pengumpulan, dan pemilihan informasi dengan penggunaan *Google Search* dan *ChatGPT* disarankan untuk dikombinasikan, berhubung masing-masing kelebihan dan kelemahan pada dua mesin pencarian informasi tersebut dapat saling melengkapi.