

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penggunaan media animasi berbasis *augmented reality* tidak berpengaruh signifikan terhadap penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena penggunaan video digital sudah cukup baik untuk meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa. Meskipun tidak memiliki pengaruh signifikan, penggunaan media animasi berbasis *augmented reality* lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada setiap jenjang kognitif daripada video digital. Selain itu, penggunaan media animasi berbasis *augmented reality* juga dapat meningkatkan persentase kategori motivasi belajar siswa yang lebih tinggi daripada penggunaan video digital.

5.2 Saran

Meskipun penggunaan media animasi berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa serta mendapatkan berbagai respons positif dari siswa, namun penggunaan media animasi berbasis *augmented reality* perlu dipertimbangkan kembali mengingat proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama dan juga masih banyak kendala dalam penggunaannya seperti penggunaan perangkat, koneksi jaringan, dan optimalisasi aplikasi. Hal tersebut dapat menghambat kegiatan pembelajaran mengingat waktunya cukup terbatas. Alternatif lain untuk mengajarkan konsep materi bioteknologi kultur jaringan tumbuhan dan juga menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan video digital.

Penelitian ini memiliki beberapa kelemahan diantaranya penggunaan soal pada LKPD yang beberapa diantaranya belum mengarah kepada konsep prosedural yang ditampilkan pada media animasi berbasis *augmented reality*

Decka Fadliansyah, 2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI BIOTEKNOLOGI KULTUR JARINGAN TUMBUHAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan video digital sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat memperhatikan kembali dalam pembuatan soal LKPD. Selain itu, karena penggunaan media animasi berbasis *augmented reality* dan video digital memiliki pengaruh positif terhadap pengetahuan prosedural, maka untuk penelitian selanjutnya dapat difokuskan mengenai pengaruh media animasi berbasis *augmented reality* terhadap pengetahuan prosedural atau keterampilan praktikum. Selain itu, untuk mengakses media animasi berbasis *augmented reality* memerlukan koneksi internet yang lancar karena harus mengunduh terlebih dahulu elemen-elemen yang terdapat pada media animasi berbasis *augmented reality* tersebut. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan mengembangkan media animasi berbasis *augmented reality* yang dapat diakses secara *offline*. Terakhir, untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media animasi berbasis *augmented reality* dalam bentuk gamifikasi dengan harapan dapat meningkatkan persentase motivasi belajar siswa ke dalam kategori yang tinggi.