

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *AR* untuk memfasilitasi penguasaan konsep peserta didik dan literasi digital. Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan dari penelitian ini, dapat diketahui bahwa aplikasi *AR* dapat memfasilitasi penguasaan konsep peserta didik dan literasi digital. Dalam penelitian ini rumusan masalah dikembangkan menjadi dua pertanyaan, yang akan disampaikan jawaban dari pertanyaan penelitian tersebut pada penjelasan berikut.

Pertama, penguasaan konsep antara peserta didik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *AR* dan pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi *AR* memiliki perbedaan yang signifikan pada hasil *post-test*. Peneliti juga menganalisis penguasaan konsep peserta didik kelas kontrol dan eksperimen berdasarkan tiap konsep, berdasarkan jenjang kognitif, berdasarkan jenis kelamin dan juga Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) peserta didik. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai pemahaman konsep yang lebih rendah dibandingkan pemahaman konsep peserta didik kelas kontrol.

Kedua, Literasi digital antara peserta didik dari kelas eksperimen dan peserta didik dari kelas kontrol memiliki perbedaan yang tidak signifikan, dimana peserta didik pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Peneliti juga melakukan analisis literasi digital berdasarkan jenis kelamin, berdasarkan analisis jenis kelamin tidak terlalu berpengaruh terhadap literasi digital peserta didik karena peserta didik perempuan maupun peserta didik laki-laki mempunyai kemampuan yang sama terhadap literasi digital. Aplikasi *Augmented Reality* pada penelitian ini tidak terlalu berpengaruh terhadap literasi digital peserta didik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen karena keduanya memiliki

literasi digital yang cukup baik dengan selisih yang kecil. Tetapi jika dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh, kelas eksperimen memiliki nilai literasi digital yang lebih rendah dibandingkan nilai literasi digital kelas kontrol.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *AR* memiliki dapat memfasilitasi pada beberapa topik pemahaman konsep dan sebagian aspek literasi digital peserta didik karena pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Augmented Reality* dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan lebih nyata dalam membangun konsep dengan lebih baik.

5.2. Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa melalui pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *AR* peserta didik mendapatkan pengalaman baru sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *AR* juga dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Biologi karena aplikasi *AR* dapat membantu dalam memodelkan materi pembelajaran biologi yang abstrak menjadi mudah untuk diamati dan dipelajari, serta melatih peserta didik lebih kritis menghubungkan dunia nyata dengan dunia maya. Pembelajaran menggunakan aplikasi *AR* ini efektif dalam mendukung peserta didik yang cenderung dapat memahami konsep dengan kegiatan yang aktif, sehingga memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penelitian ini juga mengungkapkan pengaruh pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *AR*. Aplikasi *AR* merupakan media yang cukup efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik dan lebih mudah khususnya pada materi-materi yang berupa proses dan juga materi-materi yang sulit terpikirkan. Hal ini karena masih banyak guru yang kesulitan untuk menemukan cara yang tepat dalam membelajarkan materi pembelajaran yang sulit diamati, sehingga diharapkan dapat menyampaikannya dengan lebih baik.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang didapatkan dari penelitian ini, dapat disampaikan beberapa rekomendasi mengenai pembelajaran menggunakan aplikasi *AR*,

peningkatan literasi digital, serta saran untuk penelitian lanjutan. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggunaan aplikasi *AR* ini baik dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Temuan tersebut dapat dijadikan pertimbangan guru atau pendidik untuk lebih banyak menggunakan aplikasi *AR* dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, temuan tersebut pun dapat menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran ini yang kurang dari peserta didik laki-laki, sehingga perhatian lebih dan pengarahan kepas peserta didik perempuan selama pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *AR* ataupun media pembelajaran lain yang serupa, agar peserta didik pun dapat meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan media pembelajaran yang menuntut kegiatan *hands on* dari peserta didik.

Terdapat temuan lain yang juga dapat menjadi bahan rekomendasi dari penelitian ini. Literasi digital dari subjek penelitian berada pada nilai menengah, sementara keterampilan ini merupakan keterampilan yang penting untuk dimiliki oleh masyarakat pada masa sekarang. Sehingga pembelajaran yang melibatkan teknologi baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas ataupun sebagai alat penilaian sangat perlu untuk dilakukan dan ditingkatkan, karena interaksi dengan teknologi digital ini akan lambat laun meningkatkan literasi digital peserta didik. Kesiapan literasi digital peserta didik ini akan meningkatkan daya saing peserta didik ketika nanti terjun langsung ke dunia kerja dan masyarakat.

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan oleh karena itu beberapa saran yang dapat dijadikan masukan untuk penelitian selanjutnya adalah pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *AR* yang dilakukan hendaknya digunakan sebagai salah satu alternative dalam membelajarkan berbagai materi biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital. Lalu aplikasi *AR* yang digunakan pada pembelajaran akan lebih baik jika menampilkan animasi 3D untuk mendukung materi ajar sehingga dapat tersampaikan dan termodelkan dengan lebih baik. Hal terakhir dapat direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya adalah pembelajaran mengenai perancangan aplikasi *AR* dalam materi pembelajaran biologi hendaknya dilakukan, sehingga literasi digital peserta didik meningkat lebih baik.