

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Pembelajaran menggunakan aplikasi *Augmented Reality* memfasilitasi penguasaan konsep peserta didik tentang siklus hidup tumbuhan. Penelitian ini memberikan informasi mengenai penggunaan aplikasi *Augmented Reality* terhadap penguasaan konsep siklus hidup tumbuhan dan keterampilan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara kuantitatif pada bab sebelumnya peneliti dapat menyimpulkan beberapa poin berdasarkan pertanyaan penelitian.

Pertama, pengetahuan konsep antara siswa dari kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan pembelajaran aplikasi *Augmented Reality* dengan siswa kelas kontrol atau kelas yang menggunakan pembelajaran non-aplikasi *augmented reality (power point)* memiliki perbedaan secara signifikan. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu berdasarkan analisis Penguasaan konsep peserta didik didapatkan bahwa pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata tertinggi pada konsep yang bertipe analisis. Berdasarkan jenjang kognitif, jenjang C3 dan C4 merupakan jenjang tinggi pada penelitian ini, setelah dianalisis kelas yang pembelajarannya menggunakan aplikasi *Augmented Reality* mengalami kenaikan pada soal dengan jenjang C3 dan C4 dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Augmented Reality* pada pembelajaran dapat berpengaruh pada jenjang kognitif tinggi. Aplikasi *Augmented Reality* juga dapat berpengaruh pada tipe konsep hafalan karena bisa membuat peserta didik lebih mudah menghafal, karena pada aplikasi *Augmented Reality* tahapan mengenai siklus hidup seksual agiospermae dan gymnospermae dijelaskan lebih rinci. Penguasaan konsep juga dianalisis berdasarkan jenis kelamin namun hal tersebut tidak terlalu berpengaruh terhadap Penguasaan konsep peserta didik. Analisis Penguasaan berdasarkan ketuntasan hasil belajar (KKM), setelah di analisis pada kelas eksperimen mengalami kenaikan nilai dibandingkan kelas kontrol pada saat di laksanakan *post-test* tetapi hasil yang diperoleh pada kelas kontrol maupun eksperimen peserta didik yang mencapai KKM dibawah 40%. Itu

Fitri Husni Mardiyah, 2019

PENGGUNAAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MEMFASILITASI PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK TENTANG SIKLUS HIDUP TUMBUHAN DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

artinya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dapat mempengaruhi Penguasaan konsep namun hasilnya belum mencapai (KKM) hal ini bisa disebabkan karena pembelajaran ini belum sepenuhnya dapat memfasilitasi kebutuhan seluruh indikator pada materi yang diajarkan.

Kedua, keterampilan berpikir kreatif antara siswa dari kelas eksperimen dengan siswa dari kelas kontrol memiliki perbedaan tidak signifikan, walaupun pada kelas eksperimen terhadap hasil yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Walaupun tidak signifikan, namun dapat ditarik simpulan bahwa setelah melaksanakan pembelajaran aplikasi *augmented reality* pada siswa eksperimen memiliki hasil kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran non-aplikasi *augmented reality (power point)*. Namun sayangnya aplikasi *Augmented Reality* ini tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen karena keduanya memiliki keterampilan berpikir kreatif yang termasuk kedalam kategori kurang. Berdasarkan analisis jenis kelamin pun tidak terlalu berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena peserta didik perempuan maupun peserta didik laki-laki mempunyai potensi yang sama terhadap keterampilan berpikir kreatif.

5.2. Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa melalui pembelajaran berbasis aplikasi *augmented reality* siswa dapat merasakan pengalaman baru yang dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, pembelajaran berbasis aplikasi *augmented reality* juga dapat diterapkan oleh guru karena dapat membantu siswa untuk membangun Penguasaan mereka terhadap konsep-konsep yang kemudian dapat diterapkan oleh siswa. Hal tersebut merupakan pendekatan yang efektif untuk mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa yang melakukan pembelajaran berbasis aplikasi *augmented reality* lebih baik dibandingkan siswa yang melakukan pembelajaran berbasis non-aplikasi *augmented reality*. Hal tersebut memberikan implikasi kepada guru untuk selalu

sadar terhadap keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Karena banyak dari guru Biologi yang hanya fokus terhadap Penguasaan konsep siswa saja karena berbagai hal. Sehingga pembelajaran berbasis aplikasi *augmented reality* dapat dijadikan pendekatan yang efektif untuk diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Biologi dan mencetak sumber daya manusia selanjutnya yang memiliki kemampuan bersaing di era revolusi industri ke-4 yang akan mereka hadapi.

5.3. Rekomendasi

Di dalam pelaksanaan peneliti ini masih terdapat banyak kekurangan oleh karena itu beberapa saran yang dapat dijadikan masukan untuk penelitian selanjutnya, diantaranya adalah pembelajaran biologi berbasis aplikasi *augmented reality* yang dilakukan hendaknya dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam membelajarkan berbagai materi biologi untuk mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa.

Pada penelitian ini hasil belajar peserta didik belum sepenuhnya mencapai KKM, oleh karena itu peneliti selanjutnya dapat mengembangkan materi yang disajikan lebih memenuhi seluruh kebutuhan indikator materi yang harus dibelajarkan agar Penguasaan peserta didik dapat meningkat dan hasil belajar peserta didik dapat mencapai KKM. Waktu pada saat penelitian sebaiknya dipertimbangkan pada saat pelaksanaan penelitian karena waktu dimulainya pembelajaran biologi yang kurang tepat juga dapat mempengaruhi peningkatan Penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Walaupun waktu di kelas terbatas, pembelajaran berbasis ini dapat dilakukan di luar kelas, dengan begitu peserta didik dapat lebih memahami konsep suatu materi dengan mengulang-ngulang video yang muncul pada aplikasi *Augmented Reality* tersebut.

Aplikasi *Augmented Reality* cocok digunakan pada materi dengan jenjang kognitif tinggi. Hal ini dapat membantu guru menjelaskan suatu konsep yang jenjang kognitifnya tinggi kepada siswa dengan lebih mudah. Walaupun *Augmented Reality* ini tidak berpengaruh terhadap jenis kelamin, itu artinya guru harus memerhatikan setiap siswanya, tidak ada hal yang khusus terkait jenis kelamin karena pada dasarnya setiap siswa itu istimewa.