

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis penerapan *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers* pada kompetensi dasar menerapkan pengawetan bahan pangan di SMKN 1 Pacet, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Keterlaksanaan pembelajaran model inkuiri terbimbing dengan pendekatan STEM yang menerapkan *formative assessment* menggunakan aplikasi *Plickers* terlaksana sangat baik dengan seluruh aspek aktivitas guru dapat terlaksana. Pembelajaran berbasis *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
2. Penerapan *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menerapkan *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil tes dan pengamatan aktivitas siswa sebagai berikut :
  - a) Penerapan *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers* pada kelas eksperimen, memberikan hasil belajar yang berbeda dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers*. Pada kelas eksperimen nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang dan untuk kelas kontrol berada pada kategori rendah.
  - b) Pada hasil penilaian aktivitas siswa kelas eksperimen memiliki persentase rata-rata yang lebih unggul dari kelas kontrol dengan kategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori baik. Pada indikator aktivitas lisan, aktivitas menggambar, aktivitas menulis, aktivitas aktivitas mental dan aktivitas motorik, kedua kelas berada dalam kategori baik. Untuk indikator aktivitas visual, aktivitas mendengarkan, dan aktivitas emosional, kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik sedangkan kelas kontrol berada pada kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers* dapat

meningkatkan aktivitas siswa (afektif) terutama pada indikator aktivitas emosional yang merupakan persentase paling tinggi.

3. Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran model inkuiri terbimbing pendekatan STEM berbasis *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers*, memiliki respon yang sangat baik dari 5 aspek yang dinilai. Nilai persentase tertinggi didapatkan pada aspek penggunaan *formative assessment* menggunakan aplikasi *Plickers* dengan kategori sangat baik.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan, dapat dikemukakan beberapa implikasi dari hasil penelitian. Implikasi hasil penelitian diuraikan menjadi tiga yaitu:

1. Berdasarkan temuan yang sudah dipaparkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *formative assessment* menggunakan aplikasi *Plickers* dapat memberikan stimulus yang lebih kepada siswa sehingga menyebabkan aktivitas siswa dan pengetahuan siswa meningkat.
2. Penerapan *formative assessment* dengan menggunakan aplikasi *Plickers* dapat membantu siswa mengajukan evaluasi berkelanjutan dari pengetahuan yang diperoleh, sehingga membuat siswa lebih ingat terhadap apa yang dipelajarinya. Hal tersebut karena perhatian siswa lebih fokus pada materi yang dipelajarinya, dibuktikan dengan respon siswa yang baik pada kelas eksperimen.
3. Penerapan *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers* dapat meningkatkan respon siswa terhadap pembelajaran yang berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa. Adanya penerapan *formative assessment* menggunakan aplikasi *Plickers* tidak membuat siswa merasa jenuh saat belajar dengan kondisi waktu yang sangat panjang, sehingga baik digunakan untuk siswa yang menggunakan pembelajaran dengan sistem blok.

## 5.3 Rekomendasi

Setelah dilakukannya penelitian ini, mengacu pada temuan penelitian, simpulan dan implikasi penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat diajukan. Adapun saran-saran hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, guru harus memilih ragam penilaian dan model pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran DPPHP dapat diterapkan sebuah media sebagai penunjang dalam pembelajaran salah satunya aplikasi *Plickers*, sehingga siswa dapat bersemangat dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, siswa harus peka terhadap perkembangan teknologi yang sangat berperan dalam kemajuan pengetahuan dan pendidikan dan siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran untuk mampu menilai diri sendiri serta mengetahui peningkatan hasil belajarnya.
3. Bagi sekolah, pihak sekolah sebaiknya lebih sering melakukan evaluasi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan menggunakan informasi yang sudah di dapat dari *assessment* untuk perbaikan proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian penerapan *formative assessment* dengan aplikasi *Plickers* ini dapat dikembangkan pada kajian yang lebih luas misal menambah penelitian yang diteliti seperti mengukur *habits of mind*, *self regulation* dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah serta penelitian ini dapat dikembangkan pada mata pelajaran yang lain.