

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kelas eksperimen yang menggunakan media *Augmented Reality (AR)* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hipotesis ini diterima dan dapat dilihat dari hasil analisis T-Test antara *Post Test* Kelas Kontrol Indikator Kreativitas dan *Post Test* Kelas Eksperimen 1 Indikator Kreativitas, yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata nilai *Post Test* pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Upaya telah dilakukan untuk mengendalikan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil, seperti kualitas materi pembelajaran dan metode pengajaran. Oleh karena itu, perbedaan dalam kemampuan berpikir kreatif lebih cenderung disebabkan oleh faktor penggunaan *Augmented Reality*.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kesadaran sejarah siswa. Hipotesis ini diterima. Hasil analisis T-Test antara *Post Test* Kelas Kontrol Indikator Kesadaran Sejarah dan *Post Test* Kelas Eksperimen 1 Indikator Kesadaran Sejarah menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai rata-rata *Post Test* pada kelompok eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran dengan basis *Augmented Reality* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesadaran sejarah siswa. Penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah dapat

memberikan dimensi interaktif dan visual yang dapat membantu siswa memahami dan mengaitkan konsep sejarah dengan konteks nyata. Hal ini dapat membangkitkan minat siswa dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap peristiwa sejarah. Pengalaman pembelajaran yang melibatkan Augmented Reality mendorong partisipasi siswa yang lebih aktif dan mendalam. Hal ini dapat berdampak pada pemahaman yang lebih baik dan kesadaran yang lebih mendalam terhadap materi sejarah.

3. Perbedaan yang signifikan terlihat dalam kemampuan berpikir kreatif serta kesadaran sejarah siswa antara kelas eksperimen 1 dan 2 yang menerapkan pendekatan media pembelajaran berbasis Augmented Reality, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hipotesis ini diterima. Hasil evaluasi dengan menggunakan uji T-Test antara Post Test Kelas Eksperimen 1 dan Post Test Kelas Eksperimen 2 pada Indikator Kreativitas dan Indikator Kesadaran Sejarah menunjukkan perbedaan yang signifikan antara dua kelompok tersebut.. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality, baik dalam aspek kemampuan berpikir kreatif maupun kesadaran sejarah siswa, bila dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hasil temuan ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa penerapan teknologi Augmented Reality dapat memberikan dampak yang beragam pada berbagai aspek kognitif dan pemahaman siswa.

5.2. Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini mencakup berbagai aspek yang relevan dengan pembelajaran sejarah dan pengembangan media pembelajaran. Berikut adalah beberapa implikasi utama:

5.2.1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa implikasi teoritis yang dapat diambil yang dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman teoritis di

bidang pembelajaran sejarah dan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa implikasi teoritis yang relevan:

- a. Kontribusi pada teori pembelajaran berbasis teknologi: Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah. Melalui penggunaan media berbasis AR (*Augmented Reality*), menunjukkan bahwa teknologi dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan imersif, serta berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah siswa. Implikasi ini dapat memperkaya pemahaman tentang teori pembelajaran berbasis teknologi dan menguatkan argumen mengenai manfaat penggunaan teknologi dalam pendidikan.
- b. Pengembangan teori pembelajaran berbasis kontekstual: Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam penelitian ini memberikan konteks pembelajaran yang lebih kaya dan terhubung langsung dengan materi sejarah. Implikasi ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis kontekstual, yang menekankan pentingnya menyediakan konteks dan pengalaman nyata kepada siswa dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat melihat bagaimana penggunaan teknologi AR dapat memperkuat pendekatan pembelajaran berbasis kontekstual dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang interaksi antara konteks, teknologi, dan pembelajaran.

Dengan memperhatikan implikasi teoritis ini, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada perkembangan teori dan pemahaman di bidang pembelajaran sejarah, penggunaan teknologi dalam pendidikan, berpikir kreatif, dan kesadaran sejarah. Implikasi ini dapat mendorong penelitian selanjutnya dan memberikan landasan teoritis yang lebih kuat bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks sejarah.

5.2.2. Implikasi Praktis

Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberapa implikasi praktis yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran sejarah. Berikut adalah beberapa implikasi praktis yang dapat diambil dari hasil penelitian ini:

- a. Penerapan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran sejarah: Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran yang berfokus pada *Augmented Reality* memiliki dampak yang cukup berarti pada kemampuan berpikir kreatif dan tingkat kesadaran sejarah para siswa. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan penerapan teknologi AR dalam pembelajaran sejarah sebagai alternatif yang efektif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
- b. Pengembangan konten pembelajaran berbasis AR: Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media AR dapat membantu siswa memahami konteks sejarah secara mendalam. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan konten pembelajaran yang sesuai dengan teknologi AR, termasuk simulasi sejarah, visualisasi 3D, dan konten interaktif lainnya yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah.
- c. Evaluasi terus-menerus terhadap penggunaan teknologi AR: Penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran sejarah perlu dievaluasi secara terus-menerus. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru, observasi kelas, dan analisis hasil belajar siswa. Evaluasi ini akan membantu dalam pemahaman lebih lanjut tentang dampak penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran sejarah dan memperbaiki pendekatan pembelajaran yang ada.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan dari temuan dan implikasi di atas, berikut beberapa rekomendasi bagi guru dan peneliti selanjutnya yang dapat diambil untuk pengembangan penelitian dan implementasi pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*:

5.3.1. Rekomendasi untuk Guru:

1. Mengintegrasikan Teknologi AR dalam Pembelajaran Sejarah: Guru dapat mengintegrasikan teknologi AR dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Dengan menghadirkan materi

Vies Nada Adzandini, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KESADARAN SEJARAH SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 10 Bandung)

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

pelajaran dalam bentuk yang interaktif dan mendalam, teknologi AR dapat membantu memperkuat pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah.

2. Memberikan Tantangan dan Proyek Berbasis AR: Guru dapat memberikan tantangan dan proyek berbasis AR kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka. Misalnya, siswa dapat diminta untuk menciptakan narasi berbasis AR tentang peristiwa sejarah tertentu atau merancang pameran *virtual* tentang tokoh-tokoh sejarah.
3. Melibatkan Aspek Emosional dalam Pembelajaran Sejarah: Guru dapat menggunakan teknologi AR untuk membangkitkan aspek emosional dalam pembelajaran sejarah. Misalnya, menghadirkan pengalaman simulasi yang mendalam tentang peristiwa sejarah yang menarik emosi siswa, sehingga kesadaran sejarah mereka meningkat.
4. Mengadopsi Metode Formatif dalam Evaluasi: Dalam mengukur kemajuan siswa, guru dapat menggunakan metode formatif yang berkesinambungan, seperti penggunaan kuis berbasis AR, diskusi kelompok, atau proyek berbasis AR. Metode ini dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan individu siswa dalam proses pembelajaran.

5.3.2. Rekomendasi untuk Peneliti Selanjutnya:

1. Penelitian tentang Dampak Jangka Panjang: Penelitian selanjutnya dapat melihat dampak penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran sejarah dalam jangka panjang. Studi longitudinal dapat memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan AR dapat mempengaruhi pemahaman dan kesadaran sejarah siswa secara berkelanjutan.
2. Faktor-Faktor Kontekstual dalam Penggunaan AR: Penelitian dapat mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual yang mempengaruhi efektivitas penggunaan AR dalam pembelajaran sejarah. Misalnya, lingkungan belajar, tingkat akses teknologi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Pengaruh Kombinasi Teknologi AR dengan Metode Pembelajaran Lain: Penelitian dapat mengeksplorasi bagaimana pengaruh kombinasi teknologi AR dengan metode pembelajaran lain, seperti *flipped classroom* atau

cooperative learning. Studi semacam ini dapat membantu mengoptimalkan manfaat penggunaan AR dalam lingkungan pembelajaran yang beragam.

4. Studi Perbandingan Antar Mata Pelajaran: Selain sejarah, penelitian juga dapat memperluas cakupan studi untuk mata pelajaran lain. Penelitian perbandingan ini dapat membantu memahami dampak teknologi AR pada keterampilan berpikir kreatif dan kesadaran di berbagai disiplin ilmu.

Dengan melakukan penelitian lebih lanjut dan mengadopsi rekomendasi ini, kita dapat lebih memahami potensi dan efektivitas penggunaan teknologi AR dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah siswa, serta mengoptimalkan pemanfaatannya dalam konteks pembelajaran yang beragam.