

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Pada bab ini merupakan bab terakhir dimana penulis akan memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan penggunaan *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. Peneliti akan menjelaskan bagaimana perencanaan, pelaksanaan, hasil penelitian, kendala serta upaya peneliti untuk mengatasi kendala dalam penggunaan media *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu history* pada saat pelaksanaan tindakan. Selain itu, peneliti juga menjelaskan mengenai implikasi dan rekomendasi berikut diuraikan dalam simpulan implikasi serta rekomendasi berikut.

Pertama, penggunaan *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. Pada proses perancangan peneliti melakukan beberapa tahapan dalam melaksakannya, hal pertama yang peneliti lakukan adalah mengkomunikasikan maksud dan tujuan peneliti kepada sekolah yang akan peneliti jadikan subjek penelitian yaitu SMA Pasundan 3 Bandung. Atas izin dari dosen pembimbing, peneliti menemui pihak sekolah untuk meminta izin dan menjelaskan tujuan dari penelitian ini. Setelah dua kali pertemuan dengan pihak sekolah dimana pada pertemuan pertama peneliti melakukan menemui pihak kurikulum serta guru mata pelajaran dan menjelaskan maksud serta tujuan. Maka pada pertemuan kedua peneliti hanya bertemu dengan guru mata pelajaran untuk mendiskusikan terkait jadwal, materi ajar serta melakukan wawancara guru untuk lebih mengetahui keadaan kelas dari perspektif guru serta menyerahkan surat izin penelitian yang peneliti bawa dari pihak fakultas.

Selanjutnya, peneliti diberikan modul ajar dengan betuk e-modul oleh guru mata pelajaran. Untuk memudahkan peneliti membagikan materi ajar. Dimana pada proses ini

Yassa Tata Anissa, 2024

PENGUNAAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN
TINDAKAN XI IPA 1 SMA 3 PASUNDAN BANDUNG)

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

peneliti mendapatkan informasi terkait sisa pertemuan efektif yang dimiliki sekolah untuk dilakukan pembelajaran sebelum dilakukan ujian akhir semester yaitu enam kali pertemuan. Pada pertemuan itu juga peneliti mencoba untuk membagi materi ajar yang juga hanya sisa satu kompetensi dasar 3.6. Setelah peneliti coba jabarkan, peneliti berikan kepada guru mata pelajaran dan disetujui oleh beliau. Dengan bekal materi ajar yang telah dibagi menjadi enam pertemuan serta jadwal untuk dua pertemuan kedepan kemudian peneliti mengimplementasikan dalam bentuk RPP, LKPD serta media *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* yang akan digunakan untuk pertemuan pertama dan kedua. Untuk perencanaan pada siklus lainnya akan dilakukan berkala sesuai dengan hasil refleksi yang didapatkan dari siklus sebelumnya.

Kedua, pelaksanaan penggunaan *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. Pada prosesnya penggunaan *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* pada setiap siklus penelitian dapat dilakukan dengan baik. Hanya saja pada siklus I terdapat kendala dimana hal tersebut berkaitan dengan perangkat yang digunakan. Namun hal tersebut dapat teratasi dengan baik. Pada siklus-siklus selanjutnya peneliti berusaha untuk memasukan hasil refleksi yang berkaitan dengan penggunaan media history timeline digital agar penggunaannya dapat optimal. Penambahan gambar, perubahan warna, penambahan penjelasan menjadi hal-hal yang sering dilakukan peneliti untuk memperbaiki *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

Ketiga, hasil peningkatan *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. Dilihat dari hasil yang didapatkan melalui proses pengamatan dan skoring dari hasil pengerjaan LKPD maka dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari siklus I, II namun mengalami penurunan di siklus III. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan perbaikan di siklus selanjutnya sehingga dari siklus IV, V dan VI hasil persentase menunjukkan hasil yang meningkat. Adapun jika diuraikan dalam masing-masing indikator, indikator pertama dan kedua menjadi indikator yang capaiannya meningkat dengan baik dengan skor cenderung

tinggi. Sementara untuk indikator ketiga dan keempat capaian yang didapatkan tidak sebesar dua indikator sebelumnya, namun seiring berjalannya siklus peningkatan dapat terlihat, terutama pada dua siklus terakhir.

Keempat, upaya mengatasi kendala dari penggunaan *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kendala yang peneliti hadapi adalah penggunaan media *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu history*. Kendala yang dihadapi lebih ke kendala teknis dimana penggunaan perangkat serta sinyal yang kurang mendukung. Sehingga peneliti mengatasi hal tersebut dengan mengganti perangkat yang digunakan serta menggunakan provider lain untuk menghindari sinyal yang kurang baik. kendala tersebut dapat diatasi dengan baik. kemudian untuk konten yang terkandung dalam media *Augmented Reality* sendiri, terdapat beberapa kendala diantaranya adalah kurang gambar untuk siklus I dan diperbaiki untuk siklus selanjutnya. Kemudian juga kurang terlihat *caption* sehingga pada siklus selanjutnya peneliti mengatasi hal tersebut dengan membuat timeline dalam dua slide. Hal itu menjadi upaya peneliti untuk mengatasi kendala terkait penggunaan media *Augmented Reality*.

Berdasarkan tiga kendala beserta upaya yang telah dijelaskan, hal-hal tersebut lah yang peneliti rasa menjadi kendala yang berpengaruh pada penelitian yang sedang berjalan. Sehingga perlu diatasi segera. Pada dasarnya kendala- kendala ini dapat diatasi dengan komunikasi dan perbaikan serta pembiasaan yang dilakukan secara konsisten.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Pada kesempatan ini, peneliti akan mencoba menyampaikan implikasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan telah menghasilkan pembahasan serta simpulan terkait dengan penggunaan media history timeline digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis. Dalam prosesnya, penelitian ini tentu saja memiliki kelebihan serta kekurangan. Terlepas dari adanya kekurangan yang terdapat dari penelitian yang dilakukan ini, diharapkan diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang

Augmented Reality untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain itu peneliti berharap kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media *Augmented Reality* dapat lebih terarah dengan baik dan sesuai karakteristik yang dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah. Adapun peneliti mencoba memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak terkait dalam penelitian ini, dengan uraian sebagai berikut.

5.2.1 Kepada Pihak sekolah SMA Pasundan 3 Bandung

Bagi pihak sekolah SMA Pasundan 3 Bandung, yang telah bersedia menjadi tempat berlangsungnya penelitian. Diharapkan, penelitian ini dapat membawa manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran sejarah. Berkaitan dengan penggunaan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah yang dapat mengefektifkan pembelajaran sejarah menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami dan jika ingin menggunakan media ini sekolah harus mempunyai fasilitas *wifi* yang memadai. Kemudian, untuk diperhatikan pihak sekolah, adalah penggunaan e-modul sebagai sumber belajar. Dimana pada penggunaannya, pihak sekolah dapat membagikan e-modul tersebut sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan, sehingga pada saat berlangsungnya pembelajaran siswa memiliki sumber belajar untuk dibandingkan dengan sumber belajar lainnya.

5.2.2 Kepada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung

Bagi siswa kelas XI IPA 1, sebagai subjek penelitian ini diharapkan penggunaan *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah. Serta siswa dapat lebih memahami dan menjelaskan keterhubungan peristiwa dengan baik. Adapun hal yang perlu diperhatikan siswa pada pelaksanaan pembelajaran dapat memperdalam kemampuan belajarnya. Sehingga pada pembelajaran apapun, siswa dapat menjadi insan pembelajaran yang baik dan senantiasa dapat menggali ilmu sebanyak mungkin. Hal itu juga akan baik bagi siswa dalam menuntut ilmu.

5.2.3 Kepada Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA 1 Pasudan Bandung

Bagi guru mata pelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 SMA Pasudan 3 Bandung, sebagai mitra dalam proses penelitian yang dilakukan. Guru diharapkan dapat menjadi pihak yang memfasilitasi siswa dalam pembelajaran di sekolah, baik itu untuk memenuhi keinginan terhadap materi, penjelasan tambahan terhadap materi yang kurang dimengerti serta memberikan motivasi siswa untuk dapat berkembang di sekolah. Terkait dengan guru dalam pembelajaran sejarah sendiri, guru diharapkan untuk dapat memberikan penjelasan dalam pembelajaran sejarah dengan metode yang lebih sederhana sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan begitu peneliti juga menyarankan penggunaan *Augmented Reality* Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran yang digunakan dan dapat menjadikan pembelajaran sejarah lebih efektif.

5.2.4 Kepada Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang berniat dan tertarik untuk melakukan penelitian ini ada baiknya pada proses identifikasi kembali dilihat kebutuhan atas kekurangan dari penelitian ini. Mengingat dunia pendidikan mengalami perubahan terus menerus, peneliti juga dapat memperhatikan teknologis yang sesuai dengan zamannya. Sehingga segala bentuk perangkat pembelajaran khususnya dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan zamannya.