

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada Bab V ini dimuat simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang diperoleh dari hasil temuan penelitian mengenai “Pengaruh Aplikasi Pahamify terhadap Kemampuan *Content Evaluation* dan *Knowledge Assembly* Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Edu Global Bandung”.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uraian pembahasan dari temuan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh simpulan bahwa penggunaan aplikasi Pahamify berpengaruh terhadap kemampuan *content evaluation* dan *knowledge assembly* siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Edu Global Bandung. Penelitian dilaksanakan di kelas XI-B SMA Edu Global Bandung dengan menggunakan metode *time series design* dengan simpulan hasil temuan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil uji statistik yang diperoleh, peneliti menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan *content evaluation* dan *knowledge assembly* siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Pahamify. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya  $t_{hitung}$  sebesar -6,572. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh tersebut lebih besar jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,746 pada kemampuan *content evaluation*. Pada kemampuan *knowledge assembly*, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -32,274. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh tersebut lebih besar jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,746. Oleh karena itu, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan maka  $H_0$  ditolak artinya terdapat perbedaan baik pada kemampuan *content evaluation* dan kemampuan *knowledge assembly* siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi belajar Pahamify.
2. Berdasarkan hasil uji statistik, menunjukkan adanya perbedaan kemampuan *content evaluation* dan *knowledge assembly* siswa antara eksperimen 1 dan eksperimen 2 dengan perlakuan menggunakan aplikasi

Pahamify. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya  $t_{hitung}$  sebesar -4,911. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh tersebut lebih besar jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,746 pada kemampuan *content evaluation*. Sementara pada kemampuan *knowledge assembly*, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -6.698. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh tersebut lebih besar jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,746. Oleh karena itu, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan baik pada kemampuan *content evaluation* dan juga kemampuan *knowledge assembly* siswa antara eksperimen 1 dan eksperimen 2.

3. Berdasarkan hasil uji statistik yang diperoleh peneliti, menunjukkan adanya perbedaan kemampuan *content evaluation* dan *knowledge assembly* siswa antara eksperimen 2 dan eksperimen 3 dengan perlakuan menggunakan aplikasi Pahamify. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya  $t_{hitung}$  sebesar -7,437. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh tersebut lebih besar jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,746 pada kemampuan *content evaluation*. Sementara pada kemampuan *knowledge assembly*, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -10,747. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh tersebut lebih besar jika dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,746. Oleh karena itu, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan baik pada kemampuan *content evaluation* dan juga kemampuan *knowledge assembly* siswa antara eksperimen 2 dan eksperimen 3.
4. Berdasarkan hasil uji statistik yang diperoleh peneliti, menunjukkan adanya pengaruh penggunaan aplikasi Pahamify terhadap kemampuan *content evaluation* dan tidak adanya pengaruh terhadap kemampuan *knowledge assembly*. Pada kemampuan *content evaluation* diperoleh nilai signifikansi yang terdapat dalam uji regresi ialah sebesar 0,001, angka tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka terjadi penolakan terhadap  $H_0$  yang artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi belajar Pahamify terhadap kemampuan *content evaluation*. Pengaruh dapat dilihat juga dilihat melalui perolehan nilai  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$ . Berdasarkan uji regresi yang dilakukan, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,485 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,746, maka dapat disimpulkan bahwa letak dari  $t_{hitung}$  berada

pada daerah penolakan  $H_0$  yang bersifat positif sehingga penggunaan aplikasi belajar Pahamify berpengaruh positif terhadap kemampuan *content evaluation*. Besarnya pengaruh ditunjukkan dengan hasil uji regresi yang mana didapat nilai R sebesar 0.768 dan nilai R Square sebesar 0.590 yang memiliki arti bahwa variabel bebas yakni aplikasi belajar Pahamify memiliki pengaruh terhadap kemampuan *content evaluation* yakni sebesar 59%. Adapun nilai  $F_{hitung}$  yang diperoleh ialah 20,115, sementara nilai  $F_{tabel}$  yang diperoleh ialah 4,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai dari  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya penggunaan aplikasi belajar Pahamify secara simultan berpengaruh terhadap kemampuan *content evaluation*.

Berbeda dengan kemampuan *content evaluation*, pada kemampuan *knowledge assembly* diperoleh signifikansi yang terdapat dalam uji regresi ialah sebesar 0,688, angka tersebut lebih besar dari 0,05. Hal tersebut berarti terjadi penerimaan terhadap  $H_0$  yang artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi belajar Pahamify terhadap kemampuan *knowledge assembly*. Pengaruh dapat dilihat juga dilihat melalui perolehan nilai  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$ . Berdasarkan uji regresi yang dilakukan, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,409 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,746, yang mana penerimaan  $H_0$  bersifat negatif sehingga penggunaan aplikasi belajar Pahamify tidak berpengaruh terhadap kemampuan *knowledge assembly*. Besarnya pengaruh ditunjukkan dengan hasil uji regresi yang mana didapat nilai R sebesar 0.109 dan nilai R Square sebesar 0.012 yang memiliki arti bahwa variabel bebas yakni aplikasi belajar Pahamify memiliki pengaruh terhadap kemampuan *knowledge assembly* hanya sebesar 12%. Adapun nilai  $F_{hitung}$  yang diperoleh ialah 4,60, sehingga mengartikan bahwa nilai dari  $F_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $F_{tabel}$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima yang artinya penggunaan aplikasi belajar Pahamify secara simultan tidak berpengaruh terhadap kemampuan *knowledge assembly*.

## 5.2 Implikasi

Temuan penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti memberikan beberapa implikasi penting sebagai berikut.

1. Penggunaan teknologi multimedia interaktif seperti aplikasi Pahamify dalam pembelajaran sejarah mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap keterampilan *content evaluation* dan *knowledge assembly* siswa. Fitur-fitur interaktif seperti video animasi, kuis, dan rangkuman dapat membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih efektif. Integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, namun mampu memperkuat kemampuan literasi digital siswa. Siswa dilatih untuk menilai kredibilitas dan relevansi informasi, yang merupakan keterampilan penting di era informasi saat ini.
2. Aplikasi Pahamify yang memiliki desain antarmuka ramah pengguna serta fitur-fitur interaktif bisa dijadikan model bagi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis teknologi lainnya. Adapun kombinasi antara elemen visual, audio, dan teks yang termuat dalam aplikasi ini mampu mempermudah siswa untuk memahami materi yang kompleks. Meski aplikasi Pahamify telah memberikan dampak yang positif, masih perlu dilakukan adanya pengembangan fitur lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan *knowledge assembly* siswa. Hal ini dapat berupa penambahan elemen seperti infografis, studi kasus, atau simulasi interaktif dapat membantu siswa menghubungkan informasi secara lebih mendalam.
3. Guru tetap memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam proses memanfaatkan teknologi multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan adanya pendampingan yang baik, siswa dapat diarahkan untuk memanfaatkan aplikasi secara optimal, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka.
4. Penerapan teknologi digital khususnya dengan multimedia interaktif untuk pembelajaran sejarah, dapat membuka peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, yang mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan berikut implikasi yang telah dipaparkan, terdapat rekomendasi yang peneliti berikan guna membantu pihak-pihak terkait dalam memaksimalkan potensi pemanfaat multimedia pembelajaran interaktif khususnya penggunaan aplikasi Pahamify dalam meningkatkan kemampuan *content evaluation* dan *knowledge assembly*. Rekomendasi ini ditujukan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan siswa, tetapi juga untuk mendukung penggunaan teknologi yang lebih efektif dalam pembelajaran. Hal ini menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya antara lain:

#### 1. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan mampu memfasilitasi sarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi guna menunjang penggunaan aplikasi Pahamify dalam pembelajaran. Sekolah juga diharapkan dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi multimedia interaktif untuk pembelajaran.

#### 2. Untuk Guru

Guru yang memiliki peran sebagai pendamping, diharapkan dapat aktif dalam proses penggunaan aplikasi Pahamify pada pembelajaran sehingga membantu siswa memahami materi lebih baik dan menggunakan fitur aplikasi secara optimal. Guru juga diharapkan dapat menciptakan inovasi-inovasi lain untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa, khususnya untuk kemampuan *content evaluation* dan *knowledge assembly*.

#### 3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini, kajian pustaka yang digunakan masih memiliki keterbatasan dalam pembahasan teori yang mendalam. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memperkaya, memperluas kajian literatur dengan menelaah dan menganalisis lebih banyak sumber referensi, khususnya pada penelitian-penelitian terbaru dan teori-teori yang lebih relevan. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengintegrasikan berbagai perspektif teoritis guna memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap

permasalahan yang diteliti agar hasil penelitian yang diperoleh dapat memiliki landasan teori yang lebih kuat dan memberikan kontribusi yang lebih signifikan.

Peneliti selanjutnya juga diharapkan mampu melakukan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi pengaruh dari aplikasi Pahamify terhadap aspek literasi digital lainnya. Peneliti juga baiknya mampu untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis teknologi yang lebih kaya fitur untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.