

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas X.E3 SMA Negeri 1 Kawali mengenai penerapan media *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran sejarah lokal Situs Astana Gede Kawali, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran sejarah lokal yang dirancang secara sistematis dengan menganalisis Kurikulum Merdeka, menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Modul Ajar model *Discovery Learning*, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis inkuiri historis, serta instrumen evaluasi (*pretest*, *posttest*, lembar observasi, dan angket motivasi berskala *Likert*) terbukti menjadi fondasi penting bagi terlaksananya tindakan kelas yang terarah dan terukur.
2. Pelaksanaan pembelajaran sejarah lokal menggunakan media *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR) secara empiris terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui siklus tindakan yang berkesinambungan. Pada Siklus I, nilai rata-rata kognitif siswa berhasil meningkat dari 80,50 (*pretest*) menjadi 86,25 (*posttest*) dengan koefisien korelasi sebesar 0,401 (Sig. 0,045), meskipun capaiannya belum optimal akibat hambatan teknis jaringan internet dan manajemen kelas. Setelah dilakukan refleksi dan optimalisasi tindakan pada Siklus II, kualitas proses dan hasil belajar meningkat secara superior. Hal ini dibuktikan dengan melonjaknya nilai rata-rata klasikal dari 92,38 (*pretest*) menjadi 96,43 (*posttest*) dengan sebaran kompetensi yang sangat homogen (standar deviasi turun menjadi 6,922), serta

koefisien korelasi yang meningkat tajam sebesar 0,955 dengan nilai signifikansi mutlak 0,000 ($< 0,05$).

3. Penerapan optimalisasi media *Assemblr Edu* terbukti secara masif berhasil memperkuat stabilitas motivasi belajar sejarah lokal sekaligus menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik secara homogen di dalam kelas. Hal ini ditunjukkan oleh pergeseran sebaran skor total angket motivasi pada akhir tindakan yang mendekati skor maksimum, dengan perolehan skor minimum 55, maksimum 84, dan nilai modus tunggal dominan pada skor 59 (mencakup 38,1% atau 16 siswa). Penggunaan visualisasi 3D interaktif replika Prasasti Kawali ini sukses mengubah stigma pembelajaran sejarah yang monoton menjadi lebih rekreatif, konkret, dan bermakna, sehingga secara afektif mampu mengonsolidasikan rasa bangga, keterikatan emosional (*emotional engagement*), serta kesadaran memiliki peserta didik terhadap kelestarian nilai filosofis kuno "pakeun heubeul jaya di buana" sebagai warisan jati diri warga Ciamis.

B. Saran

Sejalan dengan hasil refleksi dan masukan strategis yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian, maka peneliti merumuskan beberapa saran konstruktif sebagai berikut:

1. Bagi Guru Sejarah:
 - 1) Guru disarankan menerapkan inovasi pembelajaran digital menggunakan platform *Assemblr Edu* sebagai jembatan kognitif untuk memvisualisasikan materi peninggalan artefak sejarah yang bersifat abstrak-tekstual menjadi representasi visual-empiris 3D yang konkret bagi peserta didik.
 - 2) Dalam kerja kelompok, guru hendaknya menerapkan manajemen kelompok berbasis strategi tutor sebaya dengan menetapkan pembagian peran yang spesifik dan eksplisit (seperti operator gawai, pencatat data, pelacak literatur internet,

dan juru bicara) sejak awal agar partisipasi belajar dapat merata dan meniadakan dominasi individual siswa tertentu.

- 3) Guru perlu memperkuat keterkaitan antara penggunaan media teknologi AR dengan Modul Ajar dan Capaian Pembelajaran agar proses pembelajaran tetap terarah pada target nasional.

2. Bagi Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kawali:

- 1) Pihak sekolah disarankan untuk memfasilitasi adanya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan bagi seluruh staf pengajar/guru agar pemanfaatan aplikasi digital interaktif dapat dioptimalkan secara merata di sekolah.
- 2) Sekolah hendaknya memberikan dukungan infrastruktur teknis institusional yang memadai, seperti perluasan jangkauan jaringan internet/wi-fi agar dapat diakses stabil di dalam ruang kelas serta memastikan kesiapan gawai peserta didik sebelum mengadopsi media berbasis teknologi digital ini secara luas dan permanen.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya:

- 1) Peneliti selanjutnya yang ingin menguji coba media serupa diharapkan dapat lebih mengoptimalkan pengelolaan kelas (classroom management), tampil berwibawa, lebih disiplin dalam menegakkan batasan waktu di setiap fase kegiatan, serta memberikan instruksi yang lugas terutama saat perpindahan antaraktivitas agar ketertiban siswa tetap terkontrol dengan baik.
- 2) Peneliti berikutnya disarankan mengantisipasi hambatan teknis kuota atau jaringan internet sejak tahap persiapan dengan menyediakan skema berbagi daya internet (tethering) kelompok yang terencana agar tidak mengurangi efisiensi waktu eksplorasi media di ruang kelas.