BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan yang merangkum temuan utama penelitian berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya. Kesimpulan tersebut disusun untuk menjawab tujuan dan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Selanjutnya, implikasi dari hasil penelitian akan dibahas, yang mencakup kontribusi penelitian ini terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta manfaatnya. Implikasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru yang bermanfaat bagi penerapan dan pengembangan lebih lanjut. Pada bagian akhir, saran disampaikan sebagai rekomendasi untuk penelitian lanjutan serta masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Saran ini dirumuskan berdasarkan keterbatasan yang ditemui dalam penelitian serta peluang untuk pengembangan di masa mendatang, sehingga diharapkan dapat menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yang mejadi kajian meliputi: (1) Faktor penentu apa saja yang mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dalam mengintegrasikan AR? (2) Bagaimana hubungan antara faktor-faktor tersebut dengan kesiapan teknologi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dalam mengintegrasikan AR?

5.1.1 Faktor Penentu yang Mempengaruhi Kesiapan Teknologi Mahasiswa

Berdasarkan temuan penelitian, kesiapan teknologi mahasiswa dalam mengintegrasikan AR dipengaruhi oleh empat faktor utama, yaitu Karakteristik Pengguna, Teori Pembelajaran Konektivisme, Pengalaman Mendesain AR, dan Teori Pembelajaran Multimedia. Karakteristik Pengguna berperan sebagai faktor dominan yang menentukan kesiapan mahasiswa dalam menerima dan mengadopsi

teknologi AR. Sementara itu, Teori Pembelajaran Konektivisme, Pengalaman Mendesain AR, dan Teori Pembelajaran Multimedia memiliki pengaruh moderat dalam mendukung kesiapan tersebut melalui interaksi sosial, kreativitas dalam desain, serta pemanfaatan elemen audio-visual dan gamifikasi. Dengan demikian, kesiapan teknologi mahasiswa dalam mengintegrasikan AR tidak hanya bergantung pada faktor individu, tetapi juga pada pengalaman pembelajaran dan pemanfaatan teknologi yang efektif.

5.1.2 Hubungan Antara Faktor-Faktor dengan Kesiapan Teknologi Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa dari 11 hipotesis yang diuji, 9 hipotesis menunjukkan hubungan yang signifikan (H_a diterima), sementara 2 hipotesis tidak menunjukkan hubungan yang signifikan (H_o diterima). Temuan ini mengindikasikan bahwa kesiapan teknologi mahasiswa dalam mengintegrasikan AR dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama teori pembelajaran konstruktivisme, konektivisme, dan multimedia, serta pengalaman mendesain AR dan karakteristik pengguna. Secara khusus, teori pembelajaran konstruktivisme dan konektivisme berperan dalam membangun pengalaman mahasiswa dalam mendesain AR, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap kesiapan teknologi mereka. Teori pembelajaran konektivisme juga memiliki hubungan dengan karakteristik pengguna, menunjukkan bahwa interaksi sosial dan kolaborasi dapat memperkuat kesiapan mahasiswa dalam menggunakan AR. Selain itu, teori pembelajaran multimedia terbukti berhubungan dengan kesiapan teknologi mahasiswa, menegaskan bahwa pemanfaatan elemen visual dan audio dalam pembelajaran dapat meningkatkan penerimaan terhadap AR.

Namun, terdapat dua hubungan yang tidak signifikan, yaitu teori pembelajaran konektivisme tidak memiliki hubungan langsung dengan karakteristik pengguna, serta teori pembelajaran multimedia tidak berkaitan dengan pengalaman mendesain AR. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua aspek teori pembelajaran secara langsung berkontribusi terhadap kesiapan teknologi mahasiswa, melainkan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang lebih

dominan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa kesiapan mahasiswa dalam mengadopsi AR dipengaruhi oleh kombinasi teori pembelajaran, pengalaman mendesain, dan karakteristik individu. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kesiapan teknologi mahasiswa, diperlukan pendekatan yang mengintegrasikan teori pembelajaran yang relevan dengan pengalaman praktis dalam mendesain AR serta penguatan faktor karakteristik pengguna.

5.2 Implikasi

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi terkait dengan penerapan teori pembelajaran dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis AR dan meningkatkan kesiapan teknologi mahasiswa:

5.2.1 Faktor Penentu yang Mempengaruhi Kesiapan Teknologi Mahasiswa

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi dalam meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam mengintegrasikan AR. Institusi pendidikan perlu merancang kurikulum yang mengakomodasi penguatan karakteristik pengguna, yang meliputi peningkatan literasi digital, keterampilan eksplorasi teknologi, dan sikap adaptif terhadap inovasi. Mata kuliah yang mengintegrasikan AR dapat disusun agar mahasiswa lebih siap mengadopsi teknologi ini dalam pembelajaran. Dosen dan pendidik dapat menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis konektivisme dengan mendorong kolaborasi, diskusi, dan berbagi pengalaman antarmahasiswa. Platform daring, forum akademik, dan komunitas pembelajaran digital dapat dioptimalkan untuk meningkatkan interaksi sosial yang mendukung kesiapan mahasiswa dalam menggunakan AR. Perguruan tinggi dan lembaga pendidikan diharapkan dapat mengalokasikan sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi AR dalam pembelajaran, seperti penyediaan perangkat, akses ke aplikasi AR, serta lisensi untuk software pembelajaran berbasis AR. Kebijakan yang mendukung inovasi teknologi di lingkungan akademik dapat mempercepat adopsi AR oleh mahasiswa.

5.2.2 Hubungan Antara Faktor-Faktor dengan Kesiapan Teknologi Mahasiswa

Institusi pendidikan dapat menerapkan metode berbasis proyek (*project-based learning*) dan *problem-based learning* untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mendesain AR dan mengembangkan kesiapan teknologi. Penggunaan forum diskusi online, kerja kelompok, serta komunitas berbagi ide berbasis digital dapat diperkuat untuk membantu mahasiswa dalam memanfaatkan AR secara lebih efektif. Institusi pendidikan perlu mengembangkan program peningkatan pelatihan untuk memperkuat kesiapan mahasiswa dalam mengadopsi teknologi baru. Pelatihan yang berfokus pada desain AR dengan alat yang *user-friendly* serta pengembangan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan konten AR interaktif harus lebih diperhatikan. Institusi dapat lebih banyak menyediakan bahan ajar berbasis multimedia, seperti video tutorial, simulasi interaktif, dan konten visual 3D untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis AR.

5.3 Saran

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan populasi dan sampel, misalnya dengan melibatkan mahasiswa dari program studi lain atau institusi berbeda. Hal ini dapat memberikan pandangan yang lebih komprehensif mengenai kesiapan teknologi AR dalam berbagai latar belakang akademis.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi kesiapan teknologi, seperti motivasi intrinsik, sikap terhadap teknologi, *self-efficacy*, atau dukungan lingkungan belajar. Penelitian ini dapat membantu memahami lebih dalam determinan kesiapan teknologi.