

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa metode *Technology Acceptance Model* (TAM) yang digunakan dalam penelitian, dengan 3 buah hipotesis yang dikembangkan, setelah dianalisis 3 hipotesis memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap teknologi *augmented reality* dalam kegiatan pembelajaran, dengan nilai *original sample* positif, nilai *t statistic* $>1,96$ dan nilai *p values* $<0,05$. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis. Hasil dari hipotesis yang telah dianalisis yaitu :

Hipotesis pertama menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *original sample* 0.601 (positif), nilai *t-statistic* 4.934 ($>1,96$), dan nilai *p values* memenuhi syarat yaitu 0.000 ($<0,05$). Sehingga H1 pada penelitian ini diterima. Hal ini membuktikan bahwa rata-rata guru setuju bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang mudah untuk diadaptasi. Kemudahan adaptasi ini dapat diakibatkan karena mereka menganggap bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang mudah digunakan, mudah dipelajari, dan mudah dimengerti. yang menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi terkait *Perceived Ease of Use* dalam sebuah teknologi, akan semakin berpengaruh pada *Attitude* yang dirasakan oleh individu.

Hipotesis kedua menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai original sample 0.333 (positif), nilai *t-statistic* 2.647 ($>1,96$), dan nilai *p values* memenuhi syarat yaitu 0.008 ($<0,05$). Sehingga H2 pada penelitian ini diterima. Hal ini membuktikan bahwa rata-rata guru setuju bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran dirasakan sebagai sesuatu yang dapat memberikan manfaat. Hal ini dapat terjadi karena mereka beranggapan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan pembelajaran, memudahkan pemahaman mengenai konsep tertentu, serta dapat meningkatkan performa pemahaman dari siswa-siswanya. yang mengemukakan bahwa *Perceived Usefulness* merupakan aspek penting yang harus diperhatikan untuk meningkatkan *Attitude*.

Hipotesis ketiga menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai original sample 0.311 (positif), nilai *t-statistic* 2.599 ($>1,96$), dan nilai *p values* memenuhi syarat yaitu 0.010 ($<0,05$). Sehingga H3 pada penelitian ini diterima. Hal ini dapat menunjukkan bahwa rata-rata guru memiliki sikap ketertarikan untuk menggunakan teknologi *Augmented Reality* dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini dapat terjadi karena mereka beranggapan bahwa penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran merupakan sebuah hal yang bagus, menarik, dan dianggap sebagai sesuatu yang baik. yang menyatakan bahwa dengan adanya persepsi positif terhadap penggunaan teknologi AR akan menimbulkan niat penggunaan yang lebih tinggi.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan model yang berbeda seperti *is success model* guna mengukur kesuksesan sistem informasi dari teknologi *augmented reality*.
2. Dalam mengembangkan platform berbasis teknologi Augmented Reality yang dikhususkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, perusahaan pengelola teknologi AR perlu untuk memperhatikan aspek kemudahan penggunaan serta aspek manfaat yang akan pengguna dapatkan ketika mereka menggunakan teknologi *Augmented Reality* dalam kegiatan pembelajarannya. Karena hal tersebut merupakan salah satu cara bagi perusahaan untuk meningkatkan penggunaan dari teknologi AR ini berdasarkan hasil analisis persepsi guru pada penelitian ini.