

Pengaruh Model *Mixed Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa

¹Sadriana Ayu, ²Rizal Arizaldy Ramly

^{1,2} Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

¹Universitas Muhammadiyah Makassar, ²Universitas Pejuang Republik Indonesia

Coresponding Email: ¹sadrianaayu@gmail.com, ²arizaldyramly@gmail.com

ABSTRAK

Pengaruh Model *Mixed Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas X Di SMAN 2 Gowa. Penelitian Pengaruh Model *Mixed Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas X Di SMAN 2 Gowa bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kronologis siswa dengan memanfaatkan model *mixed reality* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 2 Gowa tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model *mixed reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa melalui model *mixed reality* dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK kelas X SMAN 2 Gowa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Kata kunci: Model *Mixed Reality*, Kemampuan Berpikir Kronologis

ABSTRACT

The Effect of the Mixed Reality Model on Students' Chronological Thinking Ability in PJOK Class X Subjects at SMAN 2 Gowa. The study on the influence of the mixed reality model on students' chronological thinking ability in PJOK class X subjects at SMAN 2 Gowa aims to determine the influence of students' chronological thinking skills by utilizing the mixed reality model in the PJOK subject of floor gymnastics materials. The sample in this study is class X students of SMAN 2 Gowa for the 2023/2024 school year totaling 36 students. Based on the results of the study, it is proven that there is a positive influence of the use of mixed reality models on students' chronological thinking skills. From the data obtained, it can be concluded that through the mixed reality model in learning, it influences students' chronological thinking ability in PJOK class X SMAN 2 Gowa and provides a positive response to the learning media.

Keywords: *Mixed Reality Model, Chronological Thinking Ability*

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran yang diterapkan selama ini adalah pembelajaran tradisional dengan suasana mengajar yang kental dan dirasa tidak sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana guru lebih berperan aktif sedangkan siswa hanya menerima semua yang telah diberikan oleh Guru. Tidak hanya itu, kewajiban pendidikan juga perlu memuat nilai moral, akhlak mulia, kreativitas, kemandirian, dan kepemimpinan yang sulit dicapai dalam system pembelajaran tradisional. Menggunakan media pembelajaran tradisional seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak adanya semngt dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan media pembelajaran dan transformasi dari media tradisional ke media yang lebih interaktif. (Asfarina, 2020)

Berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh siswa tentang kurangnya kemampuan berpikir kronologis, maka perlu adanya bahan ajar yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Salah satu bahan ajar yang bisa digunakan adalah mixed reality.

Paket bahan ajar yang disusun dalam bentuk satuan dan desain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Salah satu modul yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran adalah modul yang berbasis mixed reality. Mixed reality merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis (Agustriana, 2014).

Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa dalam pelajaran PJOK Kelas X di SMAN 2 GOWA sulit mengurutkan prosedur gerakan pada materi senam lantai, yang dapat menyebabkan cedera apabila gerakan tidak diurutkan sesuai dengan aturan yang tepat. Kemampuan berpikir kronologis ini sendiri mengacu pada bagaimana siswa mengaplikasikan kembali materi yang telah dilalui dalam pembelajaran sebelumnya yang berupa teori yang telah guru jelaskan sebelumnya dengan waktu yang berurutan dan kronologis. Dimana materi yang telah dilalui dalam beberapa pertemuan itu akan di terapkan dalam studi praktek maupun tes atau ujian.

Kemampuan berpikir kronologis siswa pada era saat ini salah satunya dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media yang berkaitan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi salah satunya adalah mixed reality dalam kegiatan pembelajaran tatap muka. Mixed reality adalah perpaduan dunia fisik dan digital yang membuka hubungan antara interaksi manusia, komputer, dan lingkungan (Hanifah, dkk, 2021)

Mixed reality sendiri dalam dunia pendidikan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar dan menerima informasi juga memberi siswa ksempatan mempersonalisasikan cara belajar mereka. Ada beberapa manfaat dari penggunaan media kartu edukasi berbasis mixed reality ini seperti interaksi siswa dengan lingkungan dalam pengalaman, menyentuh dan manipulasi objek, dapat menjadi cara belajar yang menarik dan menyenangkan dan juga bisa digunakan diberbagai mata pelajaran. Sehingga siswa dapat berinteraksi dengan objek virtual dan memanipulasinya menggunakan proyeksi dan simulasi 3D untuk mempelajari materi yang relevan dengan materi pelajaran mereka. (Hanifah dkk,2021)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. (Sugiono, 2019:110) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari varibel independen (perilaku) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Metode digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu atau Quasi Experiment merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari mixed reality diterapkan pada kelas X dengan mencari pengaruh perlakuan tersebut dalam kondisi yang terkendali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model mixed reality dalam mata pelajaran PJOK pada kelas X SMAN 2 Gowa berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PJOK menggunakan model mixed reality menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam

pembelajaran sudah tercapai.

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran PJOK menggunakan model mixed reality menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa dalam mengurutkan prosedur gerakan sangat rendah. Sebaliknya, hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan model mixed reality dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dimana sudah ada peningkatan dalam melakukan beberapa gerakan secara berurutan dan tepat. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan model mixed reality. Namun beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengurutkan beberapa gerakan secara tepat.

Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang mendapat poin rendah, setelah menerapkan model mixed reality dengan mengikuti Langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Pretest sebesar 71,38 dan nilai rata-rata Posttest sebesar 85,72 dimana nilai rata-rata Posttest lebih besar dari nilai Pretest. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata Pretest-Posttest yaitu sebesar 14,34. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan melakukan beberapa uji untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam penggunaan model mixed reality terhadap kemampuan berpikir siswa, adapun uji yang dilakukan adalah uji regresi sederhana dan uji-t (test). Uji regresi sederhana adalah sebuah uji yang menetukan seberapa besar nilai pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen, dari data yang diolah pada aplikasi SPSS 22.0 menunjukkan hasil bahwa pengaruh dari variable independen terhadap variable dependen adalah sebesar 38,3%. Uji-t (test) adalah sebuah uji yang dilakukan untuk menetukan apakah ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen, dari data yang diolah di aplikasi SPSS 22.0 menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model mixed reality terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran pjok kelas x di SMAN 2 Gowa. Dikarenakan nilai signifikansi 0,001 lebih kecil (<) dari 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Menunjukkan bahwa penggunaan model mixed reality berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Sama halnya dengan penelitian relevan yang dikemukakan oleh Valentina (2021), Alat peraga sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Namun, bagaimana jika proses belajar mengajar dibuat lebih menyenangkan dengan menggunakan Mixed Reality. Sumber mengatakan, metode belajar mengajar dengan menggunakan teknologi yang imersif diyakini dapat meningkatkan nilai di kelas sebanyak 22% dan meningkatkan daya tangkap sebesar 35%. Data tersebut membuktikan bahwa teknologi ini membantu kita untuk melakukan simulasi secara langsung terhadap alat peraga visual yang dihasilkan oleh teknologi ini. Maka penggunaan model *mixed reality* direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model mixed reality berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa di SMAN 2 Gowa.

KESIMPULAN

Kesimpulan menggambarkan jawaban dari hipotesis dan atau tujuan penelitian atau temuan ilmiah yang diperoleh. Kesimpulan bukan berisi perulangan dari hasil dan pembahasan, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan atau hipotesis. Bila perlu, di bagian akhir kesimpulan dapat juga dituliskan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut. Kesimpulan ditulis dalam paragraf utuh, bukan poin per poin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana penelitian atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Allimna: *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* Volume 01 Nomor 02 (2022), pp80-93E-ISSN:2962-1909;P-ISSN:2964-0105DOI: 10.30762/allimna.v1i2.69180 *Implementasi Resource Based Learning(RBL) dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Historical Thinking Siswadi MAN 1 Padangsidimpuan- Nurcintama Purba*
- Anidar (2017) ; *Pemanfaatan Media, Kegunaan Media Pembelajaran*; vol22;17
- Asfarina, (2020) ; *Pengaruh Penggunaan Model Kahoot Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI SMAN 10 Makassar*
- Bayu Mahendra (2021), *Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3D Presentation Terhadap Kemampuan berpikir kronologis siswa Siswa PJOK Kelas X SMPN 1 Bontomarannu Kab. Gowa*
- Davina Agustriana, (2014), ; *Kombinasi Penggunaan Media Interaktif Mixed Reality*-Vol03 no13,2014
- Daryanto, (2019) ; *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Erfayiana, (2015). : *Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Padang ; Modul PJOK Jenjang SMA Kelas 12,(permainan bola besar, bola kecil, dan atletik)*
- Feby Valentina, 2021; *Mixed Reality (Pengertian Dan Sejarah, Hologram- Indonesia)*
- Frans Levied, (2016) ; *Pengembangan Media dan Fungsi Media Pembelajaran*
- Hanifah, Ghina Ufairoh (2021) *Pengaruh Kartu Permainan Edukasi Berbasis Mixed Reality Dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa / Ghina Ufairoh Hanifah. Diploma Thesis, Universitas Negeri Malang. Hidayat, Kharisma. (2014). Motivasi Belajar Sebagai Mediasi Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Kemampuan berpikir kronologis siswa Mata Pelajaran Produktif Siswa Kelas XI AP SMK N 2 Magelang. Economic Education Analysis Journal (EEAJ). Volume 3 Nomor 3.*
- Hasni, (2020) ; *pengaruh penggunaan aplikasi Quipper school terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital SMKN 8 Pinrang.*
- Harada, (2020) ; dalam (*Nurjannah 2020*)-*Macam Permasalahan Berpikir Kesejarahan*
- Huang, Lukman Firdaus, Khaffa Rauf (2019) *Teknologi Dunia Virtual Yang Mencampurkan Konsep Antara Augmented Reality Dengan Virtual Reality.*
- Januszewski and Molenda, 2015). ; *Faktor Utama Dalam Proses Belajar.*
- Kabar pendidikan.id (2020) ; *Pendidikan Di Indonesia Saat Ini.*
- Khuzz Liertho, (2017) *Mixed Reality, Manfaat, Kelebihan, Tujuan Dasar Bagi Pendidikan VOL-21//(2017;22).*
- Ma J (2018) ; *Problematika Pendidikan Era Teknologi dan Kedudukan IPTEK 20/-1/2018*
- Milgram, Khisino, Laurent (2016) *Melalui artikel berjudul A Taxonomy of Mixed RealityVisual Display,(Sejarah Awal Mixed Reality)*
- Nabila (2021), ; *Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Visual Tree Chart Pad Mata Pelajaran IPS Sd Inpres Tello Baru Makassar.*
- Nash dan Phenix dalam Tarunasena (2015, hlm 199) *Keterampilan Berpikir Kronologis Adalah Kemampuan Berpikir Yang Mencakup Berbagai Aspek.*
- Payadnya, A., & Jayantika, T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis Statistic dengan SPSS*. Deepublish

Serdiyah Muktiningsih (2021) *Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Pembelajaran E-Learning Mata Pelajaran Ekonomi.*

Suharsimi Arikunto (2016) : *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* ; Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Rivai (2018) ; *Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.*

Sam Vandher, (2018) ; *Pemicu Utama Rendahnya Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa 22/13(2018;11).*

Zahara Aziz & Nik Azleena Nik Ismail, 2017. *Menurut Santayasa dalam(Tricahyono & Widiadi, 2020).Penerapan model pembelajaran yang bersifat student oriented.*

Zayyan Al., (2021) *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Demi Tercapainya Tujuan Pembelajaran Secara Efektif Dan Efisien.*