

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari perhitungan data dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada Bab IV mengenai temuan dan pembahasan. Maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik berbantuan *Augmented Reality* (AR) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, hal tersebut dilihat dari hasil uji koefisien determinasi yang menunjukkan bahwa pengaruh pendekatan saintifik berbantuan AR terhadap kemampuan berpikir kritis siswa adalah sebesar 57,2% dan 42,8% dipengaruhi oleh faktor lainnya.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbantuan *Augmented Reality* (AR) lebih baik dibandingkan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan inkuiri terbimbing. Hal tersebut terlihat dari rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,53 yang termasuk dalam kategori sedang, sementara pada kelas kontrol diperoleh N-Gain sebesar 0,30 yang termasuk dalam kategori rendah. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, secara umum dapat diketahui bahwa pengaruh dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbantuan *Augmented Reality* (AR) lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan pendekatan inkuiri terbimbing. Berdasarkan hal tersebut, implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbantuan *Augmented Reality* (AR) dapat diterapkan sebagai upaya mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Untuk memperoleh peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang lebih baik, penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) memerlukan fasilitas Wi-Fi ataupun koneksi internet yang stabil untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka rekomendasi mengenai penerapan pendekatan saintifik berbantuan *Augmented Reality* (AR), diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbantuan *Augmented Reality* (AR) lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan pendekatan inkuiri terbimbing. Oleh karena itu, penerapan pendekatan saintifik berbantuan AR dapat dijadikan alternatif solusi sebagai penggunaan pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Penelitian ini menggunakan 8 dari 12 indikator berpikir kritis menurut Ennis, sehingga direkomendasikan untuk melakukan penelitian menggunakan indikator lainnya yang tidak digunakan pada penelitian ini.
3. Penerapan pendekatan saintifik berbantuan *Augmented Reality* (AR) mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 57,2%. Yang artinya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui 42,8% yang dipengaruhi oleh faktor lain.