

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Mengacu pada temuan dan hasil pembahasan penelitian, serta analisis mendalam terhadap data statistik yang diperoleh, dapat disimpulkan secara umum bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah setelah penggunaan *Augmented Reality* (AR) *Assemblr Edu* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMPN 16 Bandung. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai gain dan n-gain *pretest-posttest* tergolong tinggi. Secara khusus kesimpulan dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar kemampuan berpikir kritis aspek analisis peserta didik setelah penggunaan *Augmented Reality Assemblr Edu* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMPN 16 Bandung. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan dalam nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan perbedaan signifikan, serta perolehan gain yang tergolong tinggi serta penerimaan H_1 dan penolakan H_0 .
2. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar kemampuan berpikir kritis aspek inferensi peserta didik setelah penggunaan *Augmented Reality Assemblr Edu* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMPN 16 Bandung. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan dalam nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan perbedaan signifikan, serta perolehan gain yang tergolong tinggi dan penerimaan H_1 dan penolakan H_0 .
3. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar kemampuan pemecahan masalah aspek penyelesaian peserta didik setelah penggunaan *Augmented Reality Assemblr Edu* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMPN 16 Bandung. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan dalam nilai *pretest* dan *posttest* yang

menunjukkan perbedaan signifikan, serta perolehan gain yang tergolong tinggi dan penerimaan H_1 dan penolakan H_0 .

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan *Augmented Reality* Assemblr Edu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik ada implikasi yang dapat ditarik. Temuan penelitian ini mendorong para pendidik untuk mempertimbangkan *Augmented Reality* sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu penggunaan *Augmented Reality* ini juga membuka peluang bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini dapat membuka perspektif baru dan memberikan wawasan berharga bagi pendidik tentang penggunaan *Augmented Reality* dalam proses belajar mengajar.

5.3 Rekomendasi

Penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Melalui *Augmented Reality* Assemblr Edu Untuk Menjawab Tantangan Pembelajaran Abad 21” ini menghasilkan sejumlah rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan dan optimalisasi aspek-aspek tertentu oleh berbagai pihak yang berkepentingan. Berikut adalah beberapa rekomendasi yang diarahkan untuk pihak-pihak tersebut.

1. Bagi Sekolah

Peneliti merekomendasikan untuk mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* ke dalam pembelajaran di sekolah untuk mendukung pengembangan pembelajaran yang inovatif. Selain itu peneliti juga merekomendasikan memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam penggunaan *Augmented Reality* ini ke dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Peneliti merekomendasikan untuk memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai alat bantu mengajar untuk memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain

itu peneliti juga merekomendasikan untuk mengembangkan materi ajar yang inovatif dengan memanfaatkan fitur-fitur *Augmented Reality* untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif.

3. Bagi Peserta didik

Peneliti merekomendasikan untuk menggunakan *Augmented Reality* sebagai sarana untuk eksplorasi mandiri dan kolaboratif dalam belajar, guna meningkatkan kemampuan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya. Peneliti merekomendasikan untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengintegrasian *Augmented Reality* dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan yang berbeda. Selain itu peneliti merekomendasikan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas *Augmented Reality* dalam pembelajaran, seperti gaya belajar peserta didik, konten, dan lingkungan belajar.