

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran melalui model pembelajaran *Jigsaw* lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran *Think Pair Share*. Adapun simpulan dari penelitian ini disajikan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Jigsaw* yang didukung oleh media pembelajaran *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Hal ini terbukti dari peningkatan signifikan skor kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen, di mana skor *Pre-Test* adalah 59,16 dan meningkat menjadi 84,76 pada *Post-Test* setelah penerapan model *Jigsaw* berbantuan *augmented reality*.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar yang mendapatkan pembelajaran melalui model *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran *augmented reality* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui model *Think Pair Share*. Hal ini terlihat dari perbandingan skor *Pre-Test* dan *Post-Test*, di mana kelas eksperimen yang menggunakan model *Jigsaw* berbantuan *augmented reality* mengalami peningkatan dari 59,16 menjadi 84,76, sementara kelas kontrol yang menggunakan model *Think Pair Share* meningkat dari 53,304 menjadi 70,896.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapatkan penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran *augmented reality* lebih baik

dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan penerapan model *Think Pair Share*. Dengan demikian, implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Pembelajaran menggunakan model *Jigsaw* dapat diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Pembelajaran dengan model *Jigsaw* dapat diterapkan di kelas rendah sekolah dasar untuk mata pelajaran IPS.
3. Pembelajaran dengan model *Jigsaw* dapat digunakan sebagai upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan proses belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam model *Jigsaw* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran IPS, dengan memanfaatkan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa rekomendasi terkait penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran *augmented reality*:

1. Bagi Guru

Model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran *augmented reality* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini ditemukan sebuah pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran *augmented reality* sebesar 54,2%, yang artinya ada sekitar 45,8% adanya pengaruh lain yang harus diteliti lebih mendalam.

