

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan analisis data, pembahasan serta interpretasi penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan model *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality* (AR) dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media *picture* pada materi sistem pencernaan manusia. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil uji Mann-Whitney.
2. Terdapat pengaruh model *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality* (AR) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality* yang diterapkan di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Model pembelajaran dengan menggunakan *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality* lebih efektif dan berpengaruh tinggi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media *picture*. Nilai N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 0,85 sedangkan nilai N-Gain pada kelas kontrol yang menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media *picture* diperoleh sebesar 0,60. Pada pendekatan saintifik berbantuan media *picture* juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, namun hasilnya tidak seefektif dari model *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perbandingan rata-rata N-gain yang menunjukkan bahwa model *inquiry learning* lebih condong mampu untuk mendorong siswa lebih interaktif dan

Auliadi, 2025

IMPLEMENTASI MODEL INQUIRY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA BERBANTUAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR (SD)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil N-Gain dan *Effect Size*.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian memberikan kontribusi terhadap penguatan teori model pembelajar *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality* yang menekankan pentingnya model pembelajaran terhadap meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Ditemukannya dalam penelitian ini bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis setelah diterapkannya model pembelajar *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality* (AR). Hal ini mendukung terori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih bermakna melalui interaksi aktif antara siswa dengan lingkungan. Selain itu penggunaan media *augmented reality* juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi serta kemampuan berpikir kritisnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa terdapat keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian. Maka dari itu, terdapat beberapa rekomendasi dari peneliti yang menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya. Diantaranya, yaitu:

1. Durasi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan hanya tiga kali pertemuan saja sehingga tidak mampu melihat dampak dalam jangka panjang dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality*. Peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat melakukan penelitian dengan waktu yang lebih panjang agar dapat melihat dampak dalam jangka waktu yang cukup panjang.
2. Pengembangan materi yang serupa dan beragam. Penelitian yang dilakukan hanya berfokus pada materi sistem pencernaan pada manusia saja, penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat melakukan penelitian dengan berbagai topik yang berbeda yang juga bersifat abstrak seperti sistem pernapasan atau tata surya guna untuk dapat melihat pengaruh serta

efektivitas penggunaan model pembelajaran *inquiry learning* berbantuan media *augmented reality*.

3. Menambah variabel keterlibatan siswa atau motivasi belajar. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat meneliti lebih lanjut terkait variabel tambahan. Karena pada media *augmented reality* tidak hanya mempengaruhi aspek kognitifnya saja. Namun, penggunaan media AR juga dapat mempengaruhi aspek afektif siswa. Dengan menambahkan variabel tambahan, penelitian selanjutnya akan mendapatkan pemahaman yang lebih bervariasi.