

## BAB VI

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Simpulan

Disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ARLIVE memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik *boarding school* pada materi virus, hal ini didasarkan dari nilai rata-rata, n gain skor, dan uji hipotesis. Didapatkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkannya media pembelajaran ARLIVE. Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik termasuk kedalam kategori sedang. Kemudian hasil uji hipotesis didapatkan bahwa media pembelajaran ARLIVE secara signifikan memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik *boarding school* pada materi virus.

Media pembelajaran memberikan dampak terhadap *academic burnout* peserta didik *boarding school* pada materi virus. Berdasarkan kategori nilai rata-rata didapatkan terdapat tren penurunan *academic burnout* peserta didik setiap setelah diterapkannya media pembelajaran ARLIVE. Sebelum diterapkannya media pembelajaran, nilai rata-rata *academic burnout* peserta didik masuk kedalam kategori sedang, kemudian setelah diterapkannya media pembelajaran didapatkan nilai-rata setiapn pertemuan masuk kedalam kategori rendah. Hasil uji hipotesis didapatkan bahwa penerapan media pembelajaran ARLIVE memberikan pengaruh signifikan terhadap *academic burnout* peserta didik *boarding school*.

#### 6.2 Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ARLIVE mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus menurunkan tingkat *academic burnout* peserta didik *boarding school* pada materi virus. Implikasi ini menegaskan bahwa media pembelajaran gabungan seperti ARLIVE (*augmented reality*, *liveworkshee* dan video) dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains, khususnya materi biologi seperti virus. Media pembelajaran ARLIVE bukan hanya sebagai media penguatan aspek kognitif, tetapi juga sebagai sarana mendukung kesejahteraan psikologis peserta didik, khususnya di lingkungan sekolah berasrama yang memiliki intensitas belajar tinggi.

Dengan adanya bukti peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kategori sedang serta penurunan *academic burnout* ke kategori rendah, guru dan pihak sekolah dapat mempertimbangkan integrasi ARLIVE secara lebih luas dalam proses pembelajaran. Lingkungan *boarding school* yang cenderung padat aktivitas dapat menjadi salah satu faktor pemicu *academic burnout*. Temuan ini mengimplikasikan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan adaptif melalui media berbasis teknologi untuk mengurangi tekanan akademik sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan program pelatihan guru secara berkelanjutan agar integrasi ARLIVE dalam pembelajaran dapat berlangsung optimal. Selain itu guru perlu memberikan pelatihan awal penggunaan media kepada peserta didik, mengintegrasikan ARLIVE dalam kegiatan belajar yang kolaboratif, serta memastikan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai.

Penelitian ini membuka peluang untuk studi lanjutan, misalnya dengan mengeksplorasi pengaruh ARLIVE terhadap aspek lain seperti kreativitas, literasi digital, serta keterampilan kolaborasi. Selain itu, uji coba pada materi biologi lainnya dapat memberikan bukti yang lebih komprehensif mengenai efektivitas ARLIVE. Penerapan media ARLIVE membuka peluang untuk diterapkan ke pembelajaran biologi lainnya, disesuaikan dengan sub materi biologi. Media pembelajaran *augmented reality* dapat diterapkan pada sub materi tentang struktur organisme, video diterapkan pada materi tentang sub materi tentang proses atau suatu mekanisme, kemudian *liveworksheet* dapat digunakan pada semua sub materi.