

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai pengaruh *Augmented Reality* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui perbandingan antara nilai rata-rata *posttest* dan *pretest*, dimana nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,67 meningkat menjadi sebesar 85,42 pada *posttest*.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen dalam mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan. Hal ini dibuktikan melalui perolehan nilai rata-rata N-Gain sebesar 68,22% pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 56,44%, sehingga terdapat selisih sebesar 11,78%. Selain itu, hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Kemudian, pada hasil uji regresi linear sederhana didapatkan hasil bahwa setiap indikator pada media *Augmented Reality* memiliki pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Pada indikator 1 variabel X yaitu integrasi dunia nyata dengan dunia maya berpengaruh sebesar 18,2% terhadap variabel Y yaitu keterampilan berpikir kritis. Indikator 2 variabel X yaitu interaktivitas

real-time berpengaruh sebesar 16,4% terhadap variabel Y yaitu keterampilan berpikir kritis. Indikator 3 variabel X yaitu registrasi 3D yang akurat berpengaruh sebesar 11,9% terhadap variabel Y yaitu keterampilan berpikir kritis.

3. Berdasarkan hasil persepsi guru dan peserta didik, penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis memperoleh respon yang sangat positif. Hal ini tercermin dari hasil angket yang menunjukkan bahwa baik guru maupun peserta didik sangat setuju bahwa penggunaan media tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda, bersifat interaktif, serta mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* juga dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui penyajian visualisasi yang menarik dan interaktif.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa implikasi penting dari penelitian ini, antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan.
2. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai alternatif strategis bagi guru geografi dalam memilih media pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memperoleh respons yang sangat positif serta menunjukkan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam upaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sebagai bentuk inovasi dalam penyampaian materi dapat dijadikan sebagai alternatif bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Namun demikian, pelaksanaannya memerlukan dukungan jaringan internet yang stabil. Oleh karena itu, disarankan agar fasilitas jaringan yang memadai dipersiapkan guna menunjang kelancaran penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* secara lebih optimal serta melakukan inovasi lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.