

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan temuan yang diperoleh, kesimpulan yang dapat ditarik ialah:

1. Pencapaian kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang belajar melalui model discovery learning berbantuan teknologi AR menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menerima pembelajaran konvensional, baik ditinjau dari level sekolah maupun kemampuan awal matematika mereka.
2. Siswa yang memperoleh pembelajaran melalui discovery learning berbasis teknologi AR menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional ditinjau berdasarkan level sekolah.
3. Kemampuan berpikir kritis matematis siswa tidak dipengaruhi oleh interaksi model pembelajaran dan level sekolah
4. Kemampuan berpikir kritis matematis siswa tidak dipengaruhi oleh interaksi model pembelajaran dan kemampuan awal matematika
5. Siswa yang mendapatkan intervensi pembelajaran model *discovery learning* yang dipadukan dengan teknologi augmented reality menunjukkan pencapaian yang lebih baik dalam kemampuan berpikir kreatif matematis dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan pendekatan konvensional ditinjau berdasarkan kemampuan awal matematika pada sekolah level baik dan sedang. Berdasarkan kemampuan awal matematika pada level sekolah level kurang, capaian kemampuan berpikir kreatif matematis tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran discovery learning berbantuan AR dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Lebih lanjut, berdasarkan level sekolah, siswa yang mendapatkan pembelajaran discovery learning berbantuan AR menunjukkan capaian

Ady Akbar, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, BERPIKIR KREATIF, DAN SIKAP PRODUKTIF MATEMATIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional pada level sekolah baik dan sedang. Adapun pada level sekolah kurang, kemampuan capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

6. Siswa yang memperoleh pembelajaran melalui discovery learning berbasis teknologi AR menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional ditinjau berdasarkan level sekolah.
7. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tidak dipengaruhi oleh interaksi model pembelajaran dan level sekolah.
8. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tidak dipengaruhi oleh interaksi model pembelajaran dan kemampuan awal matematika
9. Pada semua level sekolah dan kategori KAM, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran discovery learning dan berbantuan teknologi AR menunjukkan capaian sikap produktif matematika yang lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
10. Siswa yang mengikuti pembelajaran discovery learning dan berbantuan teknologi AR menunjukkan peningkatan sikap produktif matematika yang lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada semua level sekolah.
11. Sikap produktif matematis siswa tidak dipengaruhi oleh interaksi model pembelajaran dan level sekolah
12. Sikap produktif matematis siswa tidak dipengaruhi oleh interaksi model pembelajaran dan kemampuan awal matematika
13. Pembelajaran discovery learning berbantuan teknologi AR efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan sikap produktif siswa dalam matematika. Pendekatan ini juga memperkuat aspek-aspek sikap produktif berupa keyakinan siswa terhadap matematika, motivasi, kedisiplinan siswa, kepercayaan diri, dan *mathematics enjoyment*.

Ady Akbar, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, BERPIKIR KREATIF, DAN SIKAP PRODUKTIF MATEMATIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan temuan dan simpulan penelitian, maka implikasi penelitian ini antara lain:

1. Pembelajaran discovery learning berbantuan teknologi AR dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum matematika, terutama di sekolah dengan level baik dan sedang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sikap produktif siswa secara signifikan.
2. Guru perlu menyiapkan rencana pembelajaran yang memperhatikan learning trajectory, learning obstacle, dan antisipasi didaktis sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru perlu diberikan pelatihan intensif untuk menggunakan teknologi AR secara efektif dalam pembelajaran agar dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa di berbagai level sekolah dan kemampuan awal matematika.
4. Karena hasil menunjukkan efektivitas yang bervariasi pada kategori KAM tertentu (terutama tinggi), diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk memaksimalkan hasil belajar.
5. Kebijakan pendidikan dapat difokuskan pada penyediaan sumber daya teknologi, seperti perangkat AR untuk mendorong pemerataan kualitas pendidikan dan mengurangi kesenjangan capaian siswa.