

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dalam penelitian ini berdasakaan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV. Kesimpulan memuat jawaban yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya dengan sederhana dan rinci. Implikasi dimuat berdasarkan kesimpulan, sedangkan rekomendasi dibuat sebagai saran atau masukan kepada peneliti lain

#### 5.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan berdasarkan hasil dari data penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam temuan dan pembahasan pada bab IV:

1. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV yang mendapat pembelajaran dengan pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* dinyatakan lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh pembelajaran dengan pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapat pembelajaran dengan pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran dengan pendekatan konvensional dan terdapat pengaruh.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dikemukakan implikasi bahwa pembelajaran dengan pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* dapat menjadi referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pelajaran IPA.

#### 5.3 Rekomendasi

1. Bagi Guru

Dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan kegiatan pembelajaran IPA. Guru dapat merencanakan pembelajaran dengan membuat desain pembelajaran yang dirancang dan disusun berdasarkan tahapan-tahapan STEM serta disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Untuk pembuatan *augmented reality*, disarankan untuk dibuat dari jauh-jauh hari sebelum pembelajaran dilaksanakan dan diharapkan menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai.

2. Bagi Siswa

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEM, diharapkan siswa dapat membentuk sebuah kelompok untuk mengasah kerjasama dan meningkatkan berpikir kreatif dan inovatif.

3. Bagi Satuan Pendidikan

Satuan Pendidikan diharapkan dapat memberi dukungan berupa penyediaan fasilitas serta sarana prasarana yang memadai.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi studi literatur bagi peneliti yang lain. Adapun dalam penelitian ini pengaruh implementasi pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 36,2%. Artinya terdapat 63,8% disebabkan oleh faktor lain. Berdasarkan hal tersebut diperlukan penelitian lebih lanjut terkait pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis.