

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Setelah mempertimbangkan permasalahan penelitian, tujuan penelitian, serta hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan mengenai hubungan antara penerapan *Augmented Reality* (AR) dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya di kelas VI SD Negeri Kesugihan 01, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya di kelas VI SD Negeri Kesugihan 01 berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 51 responden yang terdiri atas siswa kelas VI A dan VI B, diperoleh skor rata-rata sebesar 47,43 dengan skor minimum 37 dan skor maksimum 55. Hal ini menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* telah diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif bagi siswa.
2. Kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya di kelas VI SD Negeri Kesugihan berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kritis, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,49 dengan nilai minimum 44 dan nilai maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kemampuan menganalisis, mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan menarik kesimpulan dengan baik.

3. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan *Augmented Reality* (AR) dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya di kelas VI SD Negeri Kesugihan 01. Hasil uji korelasi *Spearman Rank* menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,094 dengan nilai signifikansi sebesar 0,512 ($> 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Tingkat hubungan antara kedua variabel termasuk dalam kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa tidak hanya berkaitan dengan penerapan *Augmented Reality*, tetapi juga dengan faktor-faktor lain, seperti motivasi belajar, kemampuan awal, minat belajar, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran yang digunakan.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *Augmented Reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu siswa memahami materi Sistem Tata Surya. Selain itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui kegiatan menganalisis, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media *Augmented Reality* secara optimal serta lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis dapat terus berkembang.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang proses pembelajaran yang lebih optimal dan inovatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih luas, menggunakan materi pembelajaran yang berbeda serta mempertimbangkan faktor-faktor lain yang diduga memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.