

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran di SDN Tenajar Kidul II

Penerapan media *Augmented Reality* di SDN Tenajar Kidul II 100% telah berjalan dengan baik dan menyeluruh. Guru berhasil mengintegrasikan media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran melalui pendekatan kontekstual, visual, dan interaktif. Seluruh indikator kegiatan pembelajaran terlaksana secara maksimal, termasuk pengaitan materi dengan pengalaman siswa, pemberian pertanyaan pemantik, eksplorasi konten *Augmented Reality*, diskusi kelompok, pemecahan masalah mandiri, serta pemberian umpan balik dan motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menjalankan perannya secara efektif dalam menciptakan suasana belajar aktif, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Seluruh indikator menunjukkan keterlibatan aktif siswa sebesar 100%. Siswa memahami materi kearifan lokal melalui media *Augmented Reality*, menghubungkannya dengan lingkungan sekitar, dan menunjukkan kemampuan berpikir kritis. Media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam mendukung pengembangan berpikir kritis siswa secara bermakna.

2. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Tenajar Kidul II

Hasil pretest menunjukkan bahwa 55,88 siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi. Kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan media *Augmented Reality* sebesar 79,80. Setelah pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality*, hasil posttest memperlihatkan peningkatan skor yang lebih merata dan konsisten. Siswa menunjukkan kemampuan untuk mengemukakan alasan logis, menyusun argumen kritis, dan

menghubungkan informasi dengan konteks budaya lokal. Peningkatan ini sesuai dengan teori cognitive presence menurut Angelo yang menekankan pentingnya eksplorasi, interaksi, dan refleksi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

3. Tingkat efektivitas media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka

Media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Rata-rata *N-Gain* berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media *Augmented Reality* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Efektivitas ini tidak hanya terlihat secara statistik, tetapi juga melalui keterlibatan siswa dalam proses belajar, kemampuan siswa dalam mengevaluasi informasi, serta sikap aktif dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat.

B. Saran

1. Bagi guru dan sekolah

Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan media berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran untuk memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa. Sekolah dapat mendukung hal ini dengan menyediakan pelatihan dan fasilitas penunjang yang memadai.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengeksplorasi konten pembelajaran yang disajikan melalui media *Augmented Reality* serta memanfaatkan kesempatan diskusi dan kerja kelompok untuk mengasah kemampuan berpikir kritis secara kolaboratif.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk materi dan jenjang yang berbeda.

Peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk mengevaluasi pengaruh *Augmented Reality* terhadap variabel lain, seperti kreativitas, kolaborasi, atau literasi digital.

4. Bagi pengembang kurikulum dan pembuat kebijakan

Temuan ini menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* sangat sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, terutama dalam hal pembelajaran kontekstual dan berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu, kebijakan yang mendukung pengintegrasian teknologi inovatif dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan dan diterapkan di satuan pendidikan.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**