

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IV SDIT Al-Ishlah Sudimampir, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDIT Al-Ishlah Sudimampir terlaksana dengan sangat baik dan berhasil secara optimal. Hal ini ditunjukkan melalui keterlaksanaan seluruh tahapan pembelajaran dengan persentase pencapaian 100% serta keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) tidak hanya memfasilitasi guru dalam merancang pembelajaran berbasis masalah yang relevan, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah melalui bantuan visualisasi yang mendukung pemahaman materi secara lebih konkret dan bermakna. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara alami.
2. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan Rata-rata nilai pretest eksperimen yang semula sebesar 51,85 meningkat menjadi 87 pada posttest eksperimen., penguatan pada seluruh indikator berpikir kritis, serta perubahan kategori kemampuan siswa ke tingkat yang lebih tinggi. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) ini mendorong keterlibatan kognitif yang aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, serta mendalam, sehingga efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah diterapkannya model

pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) meningkat secara signifikan.

3. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan berbantuan media konvensional berupa *powerpoint* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Pengaruh tersebut ditunjukkan melalui hasil uji statistik yang signifikan ($0.000 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, Serta rata-rata N-Gain yang tinggi 0,7555 atau sebesar 75,55% menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR). Selain itu penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, analitis, dan reflektif dalam memahami materi. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan berbantuan media konvensional berupa *powerpoint* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, maka peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada peneliti sendiri dan juga peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup materi pelajaran dan skala penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* (VR). Untuk itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian pada materi dan jenjang yang lebih bervariasi guna menguji konsistensi efektivitas model ini dalam konteks yang berbeda. Selain itu, pengembangan media *Virtual Reality* yang lebih interaktif dan terintegrasi secara optimal ke dalam setiap tahapan PBL juga perlu

ditingkatkan, agar keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah dapat berlangsung lebih maksimal. Penguatan pada peran guru sebagai fasilitator dalam memandu proses eksplorasi dan refleksi juga menjadi poin penting agar pembelajaran benar-benar berpusat pada siswa dan mendorong kemampuan berpikir kritis secara menyeluruh.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal waktu pelaksanaan, jumlah subjek, dan ruang lingkup materi yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melaksanakan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jenjang pendidikan, jumlah sampel, maupun variasi materi pelajaran. Selain itu, pengembangan lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan mengeksplorasi penerapan media Virtual Reality (VR) dalam kombinasi dengan model pembelajaran berbasis siswa lainnya, untuk mengkaji efektivitasnya terhadap berbagai aspek kemampuan siswa. Tidak hanya terbatas pada kemampuan berpikir kritis, namun juga dapat mencakup keterampilan kolaboratif, pemecahan masalah, serta penguatan pemahaman konseptual secara lebih komprehensif.