

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penerapan metode eksperimen berbantuan media *Virtual Reality* (VR) pada mata pelajaran IPAS di kelas eksperimen MIT Raudlatussa'adah Depok terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang mencapai persentase keterlaksanaan **100%**, yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Penerapan ini melibatkan siswa secara aktif dalam melakukan percobaan nyata yang kemudian diperkuat dengan visualisasi yang imersif melalui media VR.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode eksperimen berbantuan media *Virtual Reality* (VR) terhadap peningkatan pemahaman siswa mata pelajaran IPAS. Secara statistik, hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05), sehingga Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Peningkatan pemahaman siswa di kelas eksperimen berada pada kategori Tinggi, dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,77. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen meningkat dari 45,00 menjadi 87,66 pada posttest.
3. Terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan metode eksperimen berbantuan media VR (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan metode konvensional (kelas kontrol). Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05), yang menguatkan adanya perbedaan yang kuat antara kedua kelompok. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang jauh lebih tinggi dan lebih efektif dibandingkan kelas kontrol. Metode eksperimen berbantuan VR membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih aktif terlibat dan pemahaman konsep mereka lebih kuat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat memanfaatkan media interaktif berbasis *virtual reality* sebagai sarana belajar yang menarik dan inovatif. Siswa juga perlu meningkatkan semangat belajar serta aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran agar hasil belajar dan minat terhadap mata pelajaran PAI terus meningkat.

2. Saran untuk Penulis

- a. Mengembangkan penelitian lanjutan dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, minat, atau keterampilan proses sains agar hasil penelitian lebih komprehensif.
- b. Memperluas cakupan sampel sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan ke sekolah atau tingkat kelas yang lebih beragam.
- c. Meningkatkan kualitas instrumen penelitian, misalnya dengan uji coba yang lebih mendalam pada soal pretest–posttest serta memperkuat validitas dan reliabilitasnya.
- d. Memperdalam analisis pembahasan, terutama mengaitkan hasil penelitian dengan teori atau penelitian terdahulu secara lebih kritis.
- e. Mengoptimalkan dokumentasi implementasi VR, seperti mencantumkan prosedur penggunaan, kendala, dan respon siswa agar pembaca lebih memahami proses eksperimen.

3. Saran untuk Pembaca

- a. Pembaca dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama Virtual Reality dalam pembelajaran IPAS.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai rujukan untuk memahami efektivitas metode eksperimen dalam meningkatkan pemahaman siswa.

- c. Pembaca, khususnya mahasiswa atau peneliti lain, dapat menjadikan skripsi ini sebagai dasar untuk menindaklanjuti penelitian sejenis dengan fokus pada materi, jenjang kelas, atau teknologi yang berbeda.
 - d. Bagi praktisi pendidikan, skripsi ini dapat menjadi pertimbangan dalam memilih model pembelajaran inovatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka.
4. Saran untuk Instansi Sekolah (MIT Raudlatussa'adah Depok)
- a. Sekolah disarankan meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya VR, karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.
 - b. Memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan VR dan metode eksperimen, agar implementasi di kelas lebih optimal dan berkelanjutan.
 - c. Menambah sarana dan prasarana teknologi, seperti perangkat VR, jaringan internet yang stabil, dan komputer pendukung.
 - d. Mengintegrasikan metode eksperimen ke kurikulum pembelajaran secara rutin, tidak hanya pada penelitian, karena memberikan dampak positif pada pemahaman konsep sains.
 - e. Mendorong kolaborasi guru untuk membuat media digital lain yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman langsung (experiential learning)

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON