

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini berisi pemaparan terkait kemampuan berpikir kreatif siswa SMA dan SMK dengan menggunakan media *virtual reality* (VR) yang dilaksanakan pada saat proses implementasi pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan mengkaji bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menghasilkan ide kreatif berdasarkan indikator berpikir kreatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan melalui beberapa tahap, pengolahan data berdasarkan hasil kuisioner penelitian dan instrumen berpikir kreatif yang kemudian dianalisis dengan metode kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain :

1. Berdasarkan hasil penelitian, respon siswa terhadap proses implementasi pembelajaran pada materi medan elektromagnetik menggunakan media *virtual reality* dikategorikan sangat baik. Pembelajaran yang interaktif dengan proses pendalaman konsep secara nyata menjadi salah satu daya tarik bagi siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan *virtual reality* (VR)
2. Berdasarkan hasil penelitian, tingkat berpikir kreatif pada siswa SMA dan SMK yang menjadi partisipan penelitian secara keseluruhan dapat dikategorikan cukup kreatif. Apabila dilihat dari aspek gender, siswa wanita menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pria, namun keduanya masih dalam kategori cukup kreatif. Aspek fleksibilitas pada indikator berpikir kreatif mempunyai nilai yang lebih tinggi dibandingkan indikator lainnya, dan indikator orisinalitas mempunyai nilai paling rendah dibandingkan indikator lain.

5.2 Implikasi

Implikasi yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa SMA dan SMA setelah proses pembelajaran menggunakan media *virtual reality*.
2. Hasil dari penelitian ini dapat membantu peneliti lain dalam melihat proses pembelajaran menggunakan teknologi seperti VR dengan menghasilkan keterampilan siswa dalam memberi gagasan sesuai kriteria berpikir kreatif.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik yang tertarik menerapkan media *virtual reality* dalam proses pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu :

1. Penelitian diharapkan dapat memberikan penjelasan lebih mendetail terkait peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *virtual reality* (VR).
2. Rekomendasi dari penelitian ini perlu dilakukan penelitian lebih lanjut menggunakan kriteria sampel yang lebih bervariasi dengan proses implementasi *virtual reality* secara satu persatu artinya semua siswa diharapkan dapat mencoba secara langsung agar hasil data terkait kemampuan berpikir kreatif didapatkan secara maksimal.