

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Salah satu objek kajian geografi adalah fenomena-fenomena geosfer yang sering kali sulit digambarkan apabila tidak terdapat gambaran yang konkret untuk dipahami oleh peserta didik. Dengan berkembangnya teknologi, guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat ditampilkan kepada peserta didik, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis audiovisual, terlebih sudah banyak sekolah yang memiliki sarana seperti listrik, proyektor, dan speaker yang menunjang media audiovisual. *Virtual field trip* merupakan salah satu media audiovisual yang mana media *virtual field trip* ini dapat memberikan peserta didik pengalaman kunjungan ke suatu tempat tanpa harus meninggalkan ruang kelas, meski *virtual field trip* tidak dapat menggantikan *field trip* secara langsung tetapi *virtual field trip* dapat memberikan peserta didik pandangan terkait dengan fenomena geosfer. Dari hasil penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Virtual field trip* memberikan sebuah solusi dari *field trip* sungguhan yang memiliki kendala seperti waktu, perizinan, dan biaya. *Virtual field trip* sudah banyak digunakan di sekolah luar negeri terutama di Amerika Serikat, tetapi media *virtual field trip* di Indonesia masih belum banyak dan bervariasi sehingga dapat digunakan guru dalam pembelajaran, terutama pembelajaran geografi. Dari hasil observasi, penggunaan media *virtual field trip* ini dapat digunakan oleh guru untuk membantu guru menyampaikan proses serta bentuk dari dinamika litosfer, sehingga peserta didik dapat memiliki visualisasi yang membangun pemahaman konkret terkait dengan litosfer.
2. Berdasarkan dari hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh peserta didik, terdapat selisih antara pretest dan posttest baik di kelas X IPS 3, sedangkan pada kelas X IPS 2 tidak terdapat perbedaan hasil rata-rata pretest dan posttest penggunaan media salindia dan *virtual field*

*trip*, yang berbanding lurus dengan hasil dari uji *independent sample t* test pada hasil posttest di kelas X IPS 2 yang tidak terdapat perbedaan antara penggunaan media salindia dan *virtual field trip*, sedangkan pada kelas X IPS 3 terdapat perbedaan yang mana dari perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virtual field trip* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X IPS 3 pada materi dinamika litosfer subbab tenaga endogen. Hasil uji *independent sample t* test pada hasil posttest di kelas X IPS 2 tidak terdapat perbedaan antara penggunaan media salindia dan *virtual field trip*, sedangkan pada kelas X IPS 3 terdapat perbedaan yang mana dari perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virtual field trip* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X IPS 3 pada materi dinamika litosfer subbab tenaga endogen.

3. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* terhadap pemahaman peserta didik yang terlihat pada hasil posttest. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana, uji Wilcoxon, dan uji *paired sample t test* penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* di kelas X IPS 3 memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan salindia.

Dari hasil penelitian ini terdapat dua media yang disajikan kepada peserta didik, yaitu *virtual field trip* dan salindia, keduanya berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dengan media *virtual field trip* yang berpengaruh lebih banyak dibandingkan menggunakan media salindia. Hasil ini dapat dijadikan masukan kepada guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan, terlebih lagi materi pada mata pelajaran geografi yang banyak menjelaskan terkait dengan gambaran dari fenomena geosfer. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

uji *independent sample t test* pada hasil posttest di kelas X IPS 2 tidak terdapat perbedaan antara penggunaan media salindia dan virtual field trip, sedangkan pada kelas X IPS 3 terdapat perbedaan yang mana dari perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virtual field trip* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X IPS 3 pada materi dinamika litosfer subbab tenaga endogen.

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* terhadap pemahaman peserta didik yang terlihat pada hasil posttest. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana, uji Wilcoxon, dan uji *paired sample t test* penggunaan media pembelajaran *virtual field trip* memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan salindia.

Dari hasil penelitian ini terdapat dua media yang disajikan kepada peserta didik, yaitu *virtual field trip* dan salindia, keduanya berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dengan media *virtual field trip* yang berpengaruh lebih banyak dibandingkan menggunakan media salindia. Hasil ini dapat dijadikan masukan kepada guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan, terlebih lagi materi pada mata pelajaran geografi yang banyak menjelaskan terkait dengan gambaran dari fenomena geosfer. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi Lembaga maupun peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

### 1. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah sudah menyiapkan berbagai sarana dengan lengkap seperti adanya proyektor dan speaker, namun harus diperhatikan dari kondisi sarana-sarana tersebut agar guru-guru dapat

memanfaatkan sarana tersebut untuk menunjang pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Terdapat beberapa saran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti terkait dengan media *virtual field trip*, yaitu:

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan memperbanyak referensi dalam pembuatan media *virtual field trip* yang berbasis dari *website* berbasis Bahasa Inggris atau *YouTube*, sehingga pembuatan media menjadi lebih menarik, singkat, dan mudah dipahami.
- b. Dalam pembuatan media *virtual field trip* harus memperbanyak *footage* atau foto-foto yang menunjang kemenarikan video. Serta membuat narasi yang singkat, padat, dan mudah dipahami.
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan data, lebih berkomunikasi kepada guru di tempat penelitian, mempersiapkan instrumen penelitian dengan matang agar pengambilan data dapat dilakukan secara maksimal.