

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa setelah melakukan pembelajaran ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Virtual Field Trip* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dengan menggunakan media *Virtual Field Trip* menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir dengan ditunjukkannya hasil nilai *N-Gain* 0,58 dan pada kelas kontrol memiliki nilai *N-Gain* 038. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji-Z diperoleh hasil perbedaan yang signifikan.
2. Hasil perbandingan setiap indikator kemampuan berpikir kritis siswa yang lebih unggul dalam setiap indikatornya yaitu kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media *Virtual Field Trip*. Indikator memfokuskan pertanyaan berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,6 (rendah) dan kelas kontrol sebesar 0,2 (rendah), indikator mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak pada indikator ini nilai *N-Gain* kelas eksperimen yaitu 0,3 (rendah) dan kelas kontrol 0,3 (rendah), indikator menganalisis pertanyaan pada indikator ini nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,6 (rendah) dan kelas kontrol sebesar 0,3 (rendah), indikator bertanya dan menjawab tentang suatu penjelasan pada indikator ini kelas eksperimen mendapat nilai *N-Gain* sebesar 0,7 (rendah) dan kelas kontrol mendapat nilai *N-Gain* sebesar 0,4 (rendah), indikator mengobservasi dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi pada indikator ini, kelas eksperimen mendapat nilai *N-Gain* sebesar 0,5 (rendah) dan kelas kontrol sebesar 0,4 (rendah).

3. Tanggapan siswa kelas X SMAN 3 Kota Sukabumi terhadap penggunaan media *Virtual Field Trip* sangat baik, Ini terbukti bahwa banyaknya siswa yang sangat setuju dengan penggunaan media *Virtual Field Trip* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil rata-rata presentase setiap indikator yaitu, indikator ketertarikan dalam pembelajaran menggunakan media *Virtual Field Trip* dengan presentase rata-rata 87%, indikator motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta dalam berpikir kritis rata-ratanya yaitu 84%, indikator keaktifan peserta didik dalam pembelajaran memiliki presentase rata-rata 89%, dan indikator pemahaman terhadap materi yang diajarkan presentase rata-ratanya adalah 88%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas serta mempertimbangkan kenyataan yang ada dalam penelitian saran untuk pihak yang berkepentingan:

1. Dalam mendukung kurikulum 2013, maka media *Virtual Field Trip* dapat digunakan sebagai alternatif untuk melengkapi model pembelajaran yang direkomendasikan oleh kurikulum.
2. Pada penggunaan media *Virtual Field Trip* perlu diperhatikan kualitas gambar dari *virtual* dan durasi video dengan alokasi waktu pembelajaran agar efektifitas mengajar lebih besar.
3. Pembuatan media disarankan dalam bentuk 3D yaitu seperti pada game-game virtual dan memuat konten untuk mengarahkan kepada indikator pencapaian.
4. Dalam media disarankan adanya kegiatan penggunaan motorik untuk dapat meraskan lebih aktif lagi dalam peroses pembelajaran menggunakan media *Virtual Field Trip*.
5. Bagi peneliti lain yang berminat mengembangkan media *Virtual Field Trip*, disarankan untuk dapat mengukur kemampuan berpikir kreatif atau keaktifan siswa.