

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di atas yaitu tentang efektivitas penggunaan VR Box 2.0 sebagai media pembelajaran *virtual reality* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Pelajaran 2021/2022, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan VR Box 2.0 sebagai media pembelajaran *virtual reality* termasuk ke dalam kategori baik dengan presentase sebesar 77,6% yang diperoleh dari nilai rata-rata hasil analisis data angket respon siswa. Hasil analisis dilakukan dengan menggunakan uji deskriptif presentase berdasarkan skor pernyataan pada lembar observasi motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh observer.
2. Pembelajaran dengan penggunaan media VR Box 2.0 efektif terhadap motivasi belajar siswa pada materi ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil analisis data di atas menunjukkan adanya perbedaan antara pembelajaran dengan menggunakan media dan pembelajaran dengan metode ceramah. Hasil olah data dengan uji hipotesis jenis *one sample t-test* memperlihatkan angka signifikansi sebesar 0,000 dengan nilai t tabel sebesar -35,250 sehingga berada pada daerah penolakan H_0 .
3. Pembelajaran dengan penggunaan media VR Box 2.0 efektif terhadap hasil belajar kognitif pada materi ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil data di atas menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis dengan uji hipotesis jenis *independent sample t-test* memperlihatkan angka signifikansi sebesar 0,000 dengan nilai t hitung 6,042 > t tabel sehingga berada pada daerah penolakan H_0 .
4. Pembelajaran dengan penggunaan media VR Box 2.0 efektif terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada materi ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Pelajaran 2021/2022. Kesesuaian antara hasil data motivasi dan hasil belajar kognitif dengan indikator efektivitas yang digunakan membuktikan penggunaan media tersebut efektif digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran untuk penelitian ini seperti:

1. Guru hendaknya memilih media VR Box 2.0 dengan lebih teliti, karena media dengan lensa yang kurang baik dapat mengganggu proses pengamatan.
2. Guru hendaknya memberikan pengarahan terlebih dahulu sesuai dengan petunjuk penggunaan media, supaya kegiatan pengamatan dengan menggunakan media VR Box 2.0 dapat berlangsung dengan baik.
3. Siswa hendaknya mempersiapkan *smartphone* sesuai dengan arahan guru sebelum hari pelaksanaan kegiatan pengamatan, karena ada beberapa *smartphone* dengan ukuran tertentu yang tidak dapat dimasukkan ke dalam media VR Box 2.0.
4. Guru hendaknya tetap mengawasi siswa pada saat penggunaan media supaya *smartphone* yang digunakan tidak disalah gunakan untuk keperluan di luar pembelajaran.

