

ABSTRAK

Mustika Jagad Gumelar. 2025. *Analisis Implementasi Media Pembelajaran Wokwi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Dasar Pemrograman*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Dosen Pembimbing (I) Ir. Sulistyaning Kartikawati, M.M., M.Pd, (II) Ihtiari Prastyaningrum, S.Si., M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran *Wokwi* terhadap kreativitas belajar mahasiswa dalam mata kuliah Dasar Pemrograman. Permasalahan yang diangkat meliputi sejauh mana penggunaan platform simulasi *Wokwi* memengaruhi kreativitas belajar mahasiswa dan bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaannya sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan model *Concurrent Embedded Strategy*, di mana metode kuantitatif berperan sebagai primer dan kualitatif sebagai pendukung. Teknik pengumpulan data mencakup pretest, posttest, kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, yaitu dari 85,18 menjadi 92,36 dengan nilai gain sebesar 0,48 (kategori sedang). Respon kuesioner mahasiswa menunjukkan kategori "setuju" dengan rata-rata skor 4,12. Data kualitatif mengungkapkan bahwa *Wokwi* mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas serta mengeksplorasi proyek-proyek baru. Kesimpulannya, media pembelajaran *Wokwi* efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dan menjadi alternatif solusi pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan teknik elektro.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Wokwi*, Kreativitas Belajar, Dasar Pemrograman, Mixed Methods

ABSTRAK

Mustika Jagad Gumelar. 2025. Analysis of the Implementation of Wokwi Learning Media on Student Learning Creativity in Basic Programming Courses. Thesis. Department of Electrical Engineering Education, Faculty of Teacher Training and Education, PGRI University of Madiun. Supervisors: (I) Ir. Sulistyaning Kartikawati, M.M., M.Pd, (II) Ihtiar Prastyaningrum, S.Si., M.Si.

This study aims to analyze the implementation of Wokwi learning media on student learning creativity in the Fundamentals of Programming course. The issues raised include the extent to which the use of the Wokwi simulation platform affects student learning creativity and how students respond to its use as a learning medium. This study employs a mixed methods approach using the Concurrent Embedded Strategy model, where quantitative methods serve as the primary approach and qualitative methods as the supporting approach. Data collection techniques include pretest, posttest, questionnaires, observations, interviews, and documentation. The research results show an increase in the average score from pretest to posttest, from 85.18 to 92.36, with a gain of 0.48 (moderate category). Student questionnaire responses indicated the “agree” category with an average score of 4.12. Qualitative data revealed that Wokwi encouraged students to be more active, motivated, and creative in completing tasks and exploring new projects. In conclusion, the Wokwi learning media is effective in enhancing student learning creativity and serves as an innovative alternative solution in electrical engineering education.

Keywords: Learning Media, Wokwi, Learning Creativity, Programming Fundamentals, Mixed Methods