

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media pembelajaran *Wokwi* terbukti memberikan pengaruh cukup signifikan terhadap kreativitas belajar mahasiswa. Penggunaan media ini mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam memahami serta mengerjakan tugas-tugas pada mata kuliah Dasar Pemrograman. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil pretest dan posttest yang sudah dilakukan dan pencapaian pada empat indikator kreativitas belajar yaitu Kelancaran, Keluwesan, Keaslian, Elaborasi yang menunjukkan hasil yang sangat baik.

Respon mahasiswa terhadap penggunaan *Wokwi* sebagai media pembelajaran tergolong positif dan efektif. Berdasarkan hasil kuisioner, wawancara, dan dokumentasi, mahasiswa merasa bahwa *Wokwi* mudah digunakan, membantu mereka memahami konsep pemrograman secara visual, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar, yang mencerminkan penerimaan baik terhadap *Wokwi* sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung proses belajar mandiri serta pengembangan kreativitas dalam bidang dasar pemrograman.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas dan satu mata kuliah membuat hasil penelitian ini belum dapat

digeneralisasikan secara luas ke seluruh populasi mahasiswa. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat membatasi pengamatan terhadap dampak jangka panjang penggunaan media *Wokwi* terhadap perkembangan kreativitas belajar mahasiswa. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada indikator kreativitas belajar, sehingga belum menggali aspek-aspek lain seperti kolaborasi, pemecahan masalah kompleks, atau kecakapan digital yang juga relevan dalam pembelajaran berbasis teknologi.

C. Saran

Melihat keterbatasan pada jumlah sampel yang masih terbatas, maka disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang dan institusi untuk memperoleh hasil yang lebih general. Selain itu, perlu dilakukan penelitian dengan durasi yang lebih panjang agar dapat mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran *Wokwi* terhadap kreativitas belajar mahasiswa. Penelitian mendatang juga disarankan untuk memperluas fokus tidak hanya pada kreativitas belajar, tetapi juga pada aspek-aspek lainnya. Dengan cakupan dan pendekatan yang lebih luas, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media simulasi *Wokwi* dalam pendidikan tinggi.

D. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan pengetahuan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis simulasi seperti *Wokwi* berpotensi menjadi solusi efektif dalam menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik

dalam pembelajaran dasar pemrograman di program studi pendidikan teknik elektro. Melalui penggunaan *Wokwi*, mahasiswa dapat lebih fleksibel dalam melakukan praktik secara mandiri tanpa dibatasi oleh keterbatasan fasilitas laboratorium.