

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL TOUR TO MUSEUM* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IX SMPN 1 BALONG

SKRIPSI



Oleh:

REZA WAHYU PRATAMA PURWANING PUTRI
NIM. 208200034

IAIN
PONOROGO

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL TOUR TO MUSEUM* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IX SMPN 1 BALONG

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

REZA WAHYU PRATAMA PURWANING PUTRI
NIM. 208200034

IAIN
PONOROGO

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Reza Wahyu Pratama Purwaning Putri
NIM : 208200034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing,

Ponorogo, 8 Mei 2024

Risma Dwi Arisona, M.Pd.
NIP. 199101102018012001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo





**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Reza Wahyu Pratama Purwaning Putri
NIM : 208200034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 10 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan, pada

Hari : Rabu
Tanggal : 19 Juni 2024

Ponorogo, 19 Juni 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Mukhlison Effendi, M Ag. (.....)
Penguji I : Arif Rahman Hakim, M. Pd. (.....)
Penguji II : Risma Dwi Arisona, M. Pd. (.....)

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reza Wahyu Pratama Purwaning Putri
NIM : 208200034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong

Dengan ini menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dan keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 24 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Reza Wahyu Pratama Purwaning Putri

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reza Wahyu Pratama Purwaning Putri

NIM : 208200034

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong

dengan ini menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiblanan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 8 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Reza Wahyu Pratama Purwaning Putri

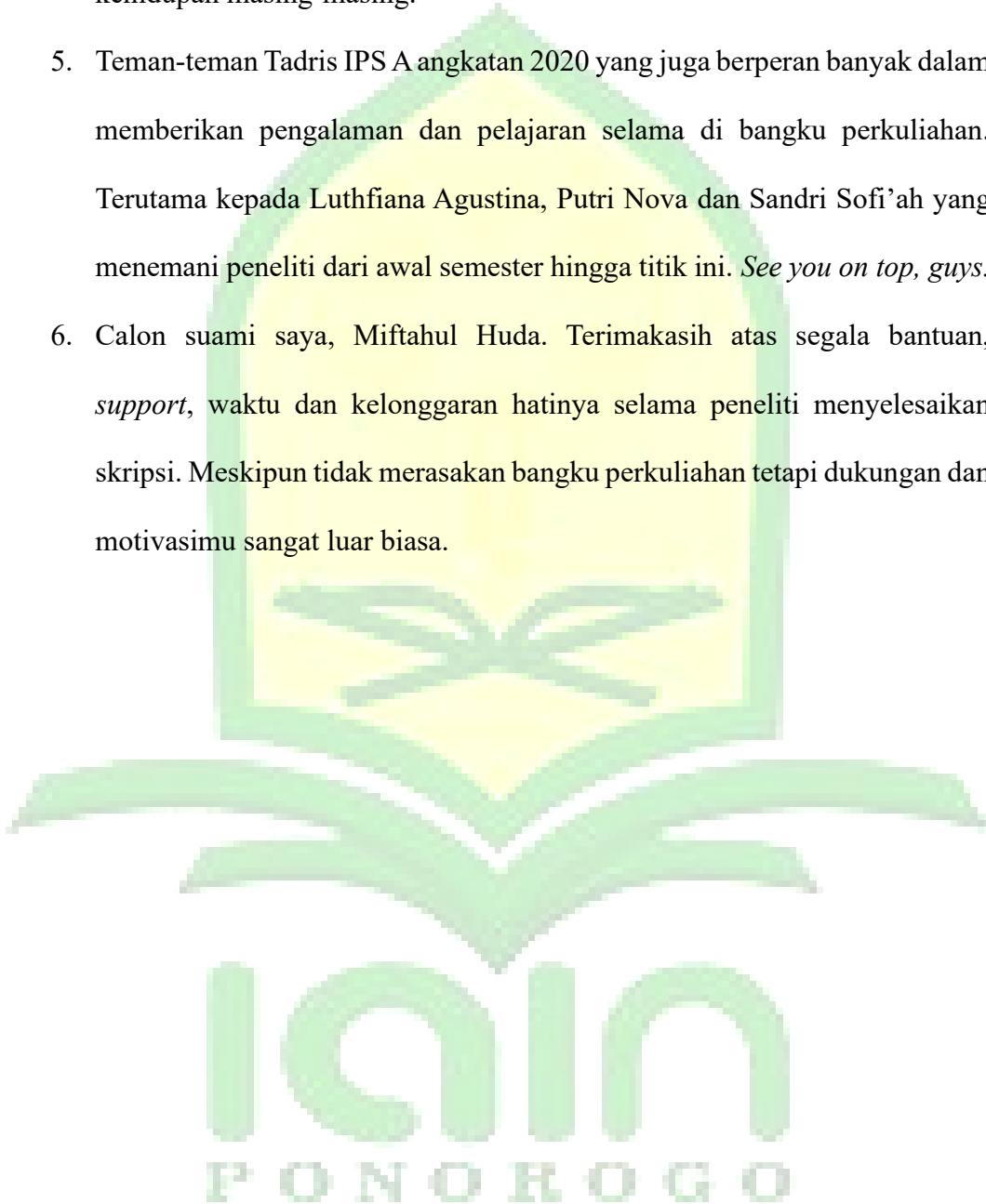
HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji Syukur kepada Allah SWT atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga peneliti diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa peneliti lantunkan kepada Nabi Muhammad SAW sang penerang kehidupan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Ayah saya, Bapak Trimawanto. Ayah memang tidak merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan tetapi beliau mampu mendidik peneliti sampai termotivasi, semangat dan pantang menyerah. Beliau selalu mendukung segalanya hingga penulis mampu menyelesaikan bangku perkuliahan sampai mendapatkan gelar.
2. Mama saya, Ibu Suci Winarsih. Mama yang selalu mengingatkan peneliti untuk tetap semangat walau banyak urusan yang mengganggu dalam menyelesaikan skripsi. Beliau sangat berperan penting bagi peneliti dalam menyelesaikan program studi ini. Beliau juga memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan seperti ayah. Tetapi mimpi-mimpi beliau akan peneliti wujudkan sebentar lagi. Peneliti sangat bersyukur karena dalam sujudnya, beliau selalu mendoakan kesuksesan anak-anaknya.
3. Adik saya, Sekar Nazwa Aurellia. Adik yang selalu ceria dan banyak bertanya tentang apa saja yang ingin dia tahu melalui kakaknya. Peneliti harap adik termotivasi untuk mengejar pendidikan lebih tinggi dari kakak. Melalui celotehannya setiap hari memberikan semangat untuk peneliti supaya segera menyelesaikan pendidikan ini.
4. Sahabat-sahabat saya Nur Ramdhania, Shaniatul Fauziah dan Diah Sekar Lestari yang selalu saling memberikan bantuan, dukungan dan motivasi

supaya bisa lulus bersama. Selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi dan tidak lupa mengajak makan-makan untuk menyegarkan pikiran. Peneliti harap kita bisa cepat lulus dan melanjutkan kehidupan masing-masing.

5. Teman-teman Tadris IPS A angkatan 2020 yang juga berperan banyak dalam memberikan pengalaman dan pelajaran selama di bangku perkuliahan. Terutama kepada Luthfiana Agustina, Putri Nova dan Sandri Sofi'ah yang menemani peneliti dari awal semester hingga titik ini. *See you on top, guys.*
6. Calon suami saya, Miftahul Huda. Terimakasih atas segala bantuan, *support*, waktu dan kelonggaran hatinya selama peneliti menyelesaikan skripsi. Meskipun tidak merasakan bangku perkuliahan tetapi dukungan dan motivasimu sangat luar biasa.



MOTO

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا وَيَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ وَمَنْ يَتَّوَكَّلْ

عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ إِنَّ اللَّهَ بَالِغُ أَمْرِهِ قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا

Artinya:

“Barangsiapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Dia akan membukakan jalan keluar baginya. Dan memberinya rezeki dari arah yang tiada disangka-sangkanya. Dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)nya. Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan yang (dikehendaki)-Nya, sesungguhnya Allah telah mengadakan ketentuan bagi tiap-tiap sesuatu.”

"Ath-Thalaq : 2-3 (Ayat 1000 dinar) "



ABSTRAK

Putri, Reza Wahyu Pratama Purwaning. 2024, *Pengaruh Penggunaan Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Risma Dwi Arisona, M.Pd.

Kata Kunci: *Virtual Tour to Museum*, Motivasi, Hasil Belajar

Pembelajaran IPS dan sejarah seringkali dianggap membosankan oleh siswa karena kurangnya konteks pembelajaran dan kurangnya keterlibatan interaktif antar siswa dengan guru. Namun, dengan perkembangan teknologi yang digunakan pada abad ke-21, media pembelajaran berbasis teknologi seperti *virtual tour to museum* dapat membantu mengatasi masalah ini. *Virtual tour to museum* tersebut memungkinkan siswa untuk mengunjungi museum secara digital, sehingga mereka dapat menikmati pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berkesan. Selain itu, dengan teknologi ini, guru dapat menyajikan materi sejarah secara lebih menarik dan mudah diingat oleh siswa. Melalui teknologi ini, siswa dapat merasakan kondisi lokasi bersejarah di Indonesia, mengingat pengalaman dan pengetahuan dengan lebih cepat, dan mengakses sumber daya berharga untuk pembelajaran sejarah. Seiring dengan hal itu, *virtual tour to museum* juga sudah digunakan oleh beberapa guru IPS sebagai media edukasi online, menunjukkan manfaatnya bagi siapa saja yang ingin belajar tentang museum dan sejarah. *Virtual tour to museum* tidak hanya dapat digunakan selama pandemi tetapi juga dapat digunakan saat ini dan masa yang akan datang.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui, (1) ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa, (2) ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar siswa, dan (3) ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IX di SMPN 1 Balong.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *between group design* (desain antar kelompok) dengan eksperimen semu. Metode yang digunakan adalah *post-test only control group*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket/kuisisioner, test (*post-test*) dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji MANOVA dan Uji T-Test.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian dapat disimpulkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media *virtual tour to museum* signifikan dalam mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh dari uji-T menunjukkan bahwa hipotesis H_{01} , H_{02} , dan H_{03} ditolak, dan hipotesis H_{a1} , H_{a2} , dan H_{a3} diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *virtual tour to museum* membawa pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX di SMPN 1 Balong dalam mata pelajaran IPS.

ABSTRACT

Putri, Reza Wahyu Pratama Purwaning. 2024, The Effect of Using Virtual Tour to Museum Media on the Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Class IX Students at SMPN 1 Balong. **Thesis.** Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Advisor: Risma Dwi Arisona, M.Pd.

Keywords: Virtual Tour to Museum, Motivation, Learning Results

Learning social studies and history is often considered boring by students because of the lack of learning context and lack of interactive involvement between students and teachers. However, with the development of technology used in the 21st century, technology-based learning media such as virtual tours of museums can help overcome this problem. The virtual tour to the museum allows students to visit the museum digitally, so they can enjoy more fun and memorable learning. Apart from that, with this technology, teachers can present historical material in a more interesting and easy way for students to remember. Through this technology, students can experience the conditions of historical locations in Indonesia, recall experiences and knowledge more quickly, and access valuable resources for learning history. Along with this, virtual tours to museums have also been used by several social studies teachers as an online educational medium, showing its benefits for anyone who wants to learn about museums and history. Virtual tours to museums can not only be used during the pandemic but can also be used now and in the future.

The purpose of this research is to find out, (1) whether or not there is an influence of using virtual tour to museum media on student learning motivation, (2) whether or not there is an influence of using virtual tour to museum media on student learning outcomes, and (3) whether or not The influence of using virtual tour to museum media on motivation and learning outcomes in social studies subjects for class IX students at SMPN 1 Balong. This research is a type of quantitative research with a type of experimental research. This research design uses a between group design with quasi-experiment. The method used is post-test only control group. Data collection techniques in this research are in the form of questionnaires, tests (post-tests) and documentation. The data analysis technique in this research uses descriptive statistics and inferential statistics in the form of normality tests, homogeneity tests, MANOVA tests and T-Tests.

Based on the results of data processing obtained from the research, it can be concluded that the results of hypothesis testing show that the use of virtual tour to museum media is significant in influencing student motivation and learning outcomes. The significance value obtained from the T-test shows that the hypotheses H_{01} , H_{02} , and H_{03} are rejected, and the hypotheses H_{a1} , H_{a2} , and H_{a3} are accepted. Thus, it can be concluded that the use of virtual tour to museum media has a positive influence on the motivation and learning outcomes of class IX students at SMPN 1 Balong in social studies subjects.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmad dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat diberiksn kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salah selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa memberikan jalan dari zaman gelap gulita menuju zaman yang penuh keberkahan ini. Dalam kesempatan ini, peneliti membuat skripsi yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong”

Dari proses persiapan, pembuatan hingga penyelesaian skripsi ini peneliti merasa memiliki banyak kesulitan dan halangan yang dihadapi. Tetapi peneliti yakin akan selesai dengan keyakinan bahwa Allah SWT selalu berada disamping peneliti dan pihak-pihak terkait selalu memberikan semangat serta dukungan. Pada kesempatan kali ini, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
3. Bapak Arif Rahman Hakim, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

4. Ibu Risma Dwi Arisona, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar dalam membimbing dan memberikan motivasi kepada peneliti sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
5. Seluruh Jajaran Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
6. Bapak Hari Prasetyo, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Balong yang sudah mengizinkan penelitian di SMPN 1 Balong.
7. Drs. Rudi Suwandar selaku guru pengampu pelajaran IPS kelas IX SMPN 1 Balong yang telah membimbing dan mengarahkan selama penelitian.
8. Seluruh pihak yang telah membantu baik dalam bentuk materi maupun non materi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan kerendahan hati, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk membantu menyempurnakan skripsi ini. Peneliti memiliki harapan yang besar semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, bagi pembaca secara umum dan terutama bagi peneliti sendiri.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ponorogo, 3 Mei 2024

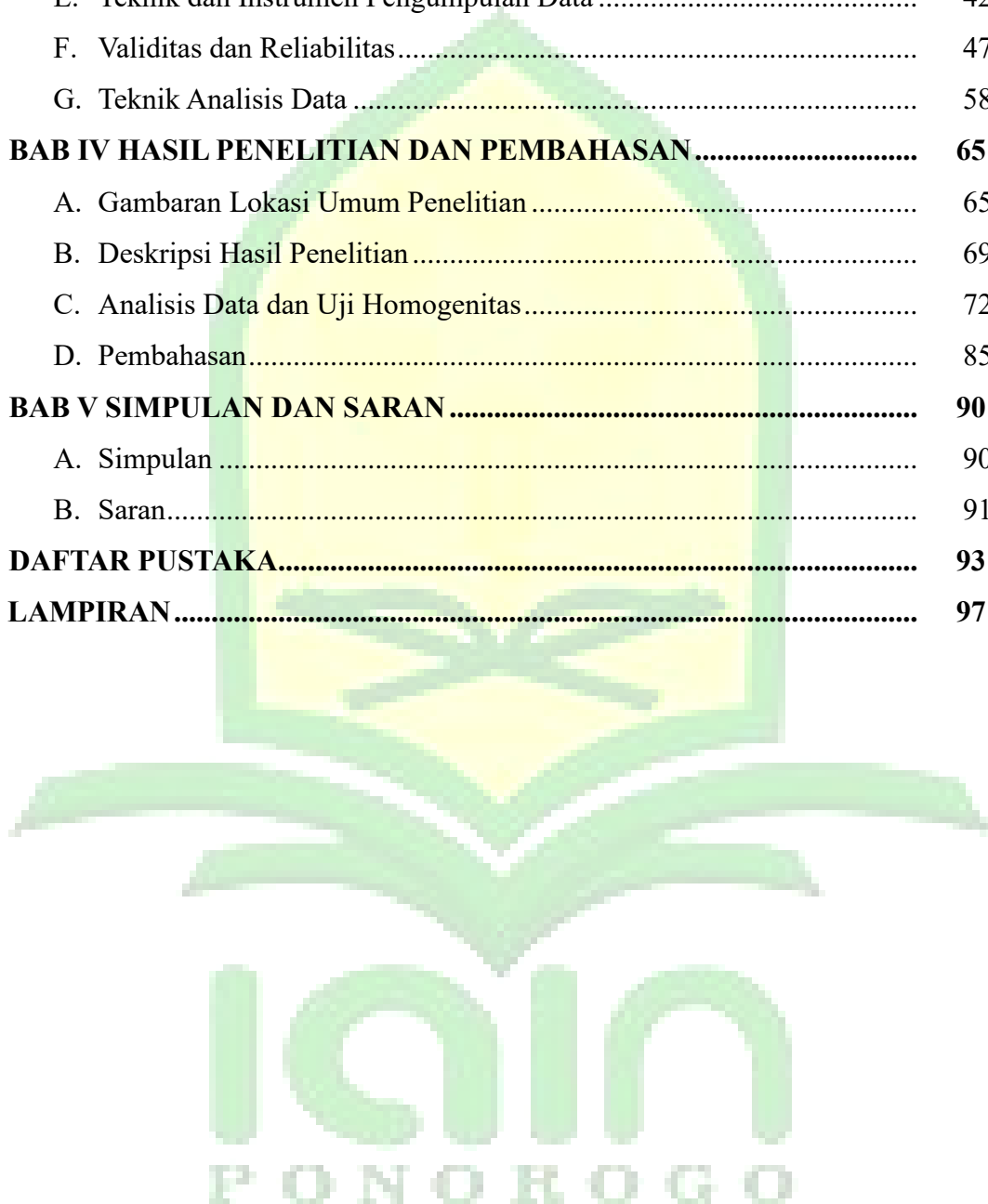
Peneliti,

Reza Wahyu Pratama Purwaning Putri

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Masalah	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Media Pembelajaran.....	13
2. Media <i>Virtual Tour to Museum</i>	17
3. Motivasi Belajar	20
4. Hasil Belajar.....	24
B. Telaah Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Pikir	33
D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	36

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	40
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
F. Validitas dan Reliabilitas.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Gambaran Lokasi Umum Penelitian.....	65
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	69
C. Analisis Data dan Uji Homogenitas.....	72
D. Pembahasan.....	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Simpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	97



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar	21
Tabel 3.1 Desain <i>Post-Test Only Control Group</i>	37
Tabel 3.2 Data Jumlah Siswa Kelas IX.....	39
Tabel 3.3 Data Skor Jenjang Skala Likert.....	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data Hasil Belajar	45
Tabel 3.6 Data Validitas Angket Motivasi Belajar	48
Tabel 3.7 Data Validitas Tes Hasil Belajar	49
Tabel 3.8 Data Kategori Koefisien Reliabilitas.....	50
Tabel 3.9 Output SPSS Statistic 25 <i>Alpha Cronbach</i>	51
Tabel 3.10 Output SPSS Statistic 25 <i>Alpha Cronbach</i> Butir Soal <i>Post-Test</i>	51
Tabel 3.11 Data Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	52
Tabel 3.12 Data Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	53
Tabel 3.13 Data Uji Daya Beda Butir <i>Post-Test</i> Hasil Belajar.....	54
Tabel 3.14 Kategori Tingkat Kesukaran Soal	55
Tabel 4.1 Profil Singkat SMPN 1 Balong	67
Tabel 4.2 Data Siswa SMPN 1 Balong	68
Tabel 4.3 Motivasi dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	69
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Motivasi dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	69
Tabel 4.5 Motivasi dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 4.6 Deskriptif Statistik Motivasi dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 4.7 Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Siswa Kelas IX	72
Tabel 4.8 Penyimpulan Tabel Normalitas <i>Post-Test</i>	73
Tabel 4.9 Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa Kelas IX	73
Tabel 4.10 Penyimpulan Tabel Normalitas Motivasi	74
Tabel 4.11 Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Kelas IX.....	75
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Motivasi Kelas IX.....	75
Tabel 4.13 Homogenitas Varian	76
Tabel 4.14 Homogenitas Covarian	77
Tabel 4.15 SPSS Uji-T Motivasi Belajar Siswa.....	78

Tabel 4.16 SPSS Uji-T Hasil Belajar Siswa.....	80
Tabel 4.17 Uji-T Motivasi Belajar Siswa.....	81
Tabel 4.18 Uji-T Hasil Belajar Siswa.....	82
Tabel 4.19 Uji MANOVA	84



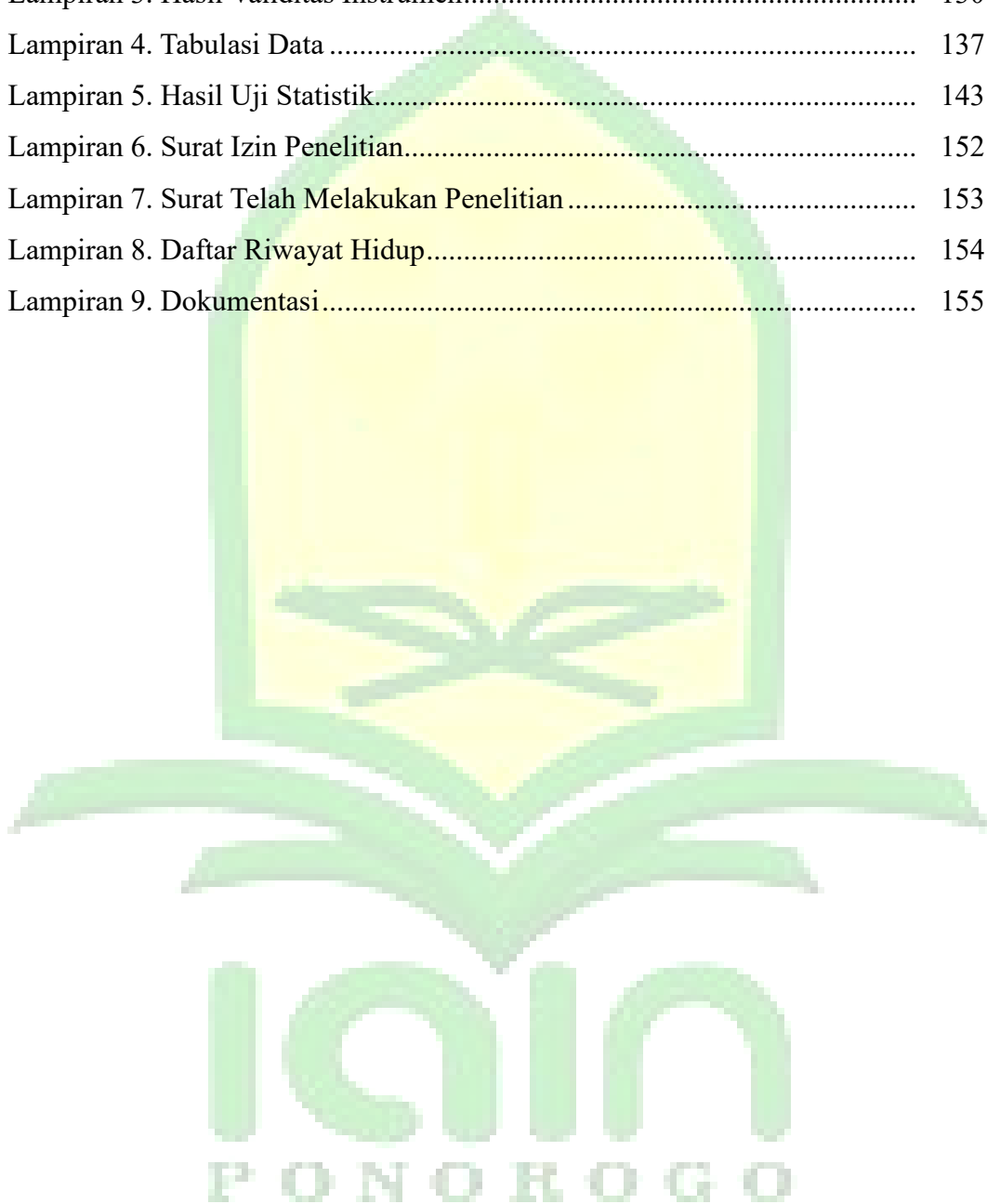
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	33
--------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	97
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	112
Lampiran 3. Hasil Validitas Instrumen	130
Lampiran 4. Tabulasi Data	137
Lampiran 5. Hasil Uji Statistik	143
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	152
Lampiran 7. Surat Telah Melakukan Penelitian	153
Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup	154
Lampiran 9. Dokumentasi	155



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan, salah satu aspek utama dalam kehidupan manusia, memainkan peran krusial dalam pertumbuhan dan pengembangan keterampilan individu di berbagai bidang. Pendidikan pada periode abad 21 dihadapkan pada berbagai tantangan. Meskipun teknologi telah memudahkan banyak hal, namun juga memberikan dampak terhadap semangat belajar siswa. Perkembangan teknologi yang pesat seringkali menimbulkan dampak negatif terhadap proses pembelajaran di institusi pendidikan.¹

Proses pembelajaran harus menciptakan lingkungan yang komunikatif dan terbuka yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan guru, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan memperoleh pengetahuan secara mandiri. Pentingnya pembelajaran sejarah terletak pada kemampuan untuk membentuk pemikiran kritis, membangun sikap yang baik, dan memahami proses perubahan serta perkembangan bangsa Indonesia dan dunia.

Namun dalam praktiknya, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari materi sejarah. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk

¹ Fadilla Febrianty Natami, "Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Museum Sangiran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Manusia Purba di Indonesia dan Dunia di Kelas X IPS I SMAN 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022," *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 1, no. 1 (2019): 2019.

meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS khususnya materi sejarah.

Dukungan dari para guru, penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan tersebut dan menjadikan pembelajaran IPS materi sejarah lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik. Hal ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika pemanfaatan teknologi dilaksanakan dan diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.

Terdapat beberapa indikator motivasi belajar diantaranya, 1) Tekun dalam menghadapi tugas, 2) Ulet dan tidak mudah putus asa, 3) Menerima pelajaran dengan baik untuk mencapai prestasi, 4) Senang belajar mandiri, 5) Rajin dan penuh semangat, 6) Suka mengerjakan soal-soal, 7) Berani mempertahankan pendapat jika memang benar.

Pembelajaran sejarah yang kontekstual berasal dari teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Vigotsky.² Menurut teori ini, manusia memperoleh pengetahuan melalui proses konstruksi berdasarkan dasar yang telah dimilikinya yang berkaitan erat dengan perkembangan psikologis individu. Sementara itu, teori konstruktivisme menurut Vigotsky menyoroti peran penting masyarakat dan

² Annajmuts Tsaaqib, Achmad Buchori, and Dhian Endahwuri, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality (Vr) Pada Materi Trigonometri Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sma," *JIPMat* 7, no. 1 (2022): 392, <https://doi.org/10.26877/jipmat.v7i1.9950>.

lingkungan budaya dalam pembentukan pengetahuan.³ Materi sejarah sering kali diasosiasikan dengan buku teks yang kuno dan penyajian materi yang monoton. Proses pembelajaran sejarah saat ini masih jauh dari memenuhi aspek-aspek interaktif yang telah disebutkan sebelumnya. Akibatnya, pencapaian pembelajaran tidak ideal, dan tujuan kurikulum sulit tercapai dengan baik.

Salah satu perubahan digitalisasi yang dirasakan pada abad ke-21 memberikan dampak pada dunia pendidikan. Tidak dapat dipungkiri jika perkembangan digitalisasi telah merambah ke dunia pendidikan. Khususnya dalam mengelaborasi media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam memberikan informasi kepada siswa mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran akan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa dan penggunaan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan saat ini. Salah satu media pembelajaran abad 21 yang dapat digunakan adalah *virtual tour to museum* yang mengelaborasi media teknologi dalam pendidikan.⁴

Virtual tour to museum di Indonesia mulai awal digunakan ketika pandemi *Covid-19* berlangsung pada awal 2020. Pandemi *Covid-19* memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, hampir

³ Tsaaqib, Buchori, and Endahwuri, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality (Vr) Pada Materi Trigonometri Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sma."

⁴ Abduloh and Andi Herdin, Muhtarom and Robin, "PEMANFAATAN MUSEUM TOUR VIRTUAL SEBAGAI SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DIGITALISASI," *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah* 8 (2022): 111, <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10715>.

semua sekolah di Indonesia diliburkan dan proses belajar mengajar beralih ke metode online. Hal ini berdampak pada pembelajaran sejarah yang akan lebih menyenangkan dan informatif jika siswa belajar langsung serta dapat mengamati langsung peninggalan sejarah, misalnya dengan mengunjungi museum.

Museum memainkan peran penting dalam melestarikan warisan sejarah dan memberikan pengalaman pendidikan dan menyenangkan bagi masyarakat. Namun di masa pandemi, banyak museum di Indonesia yang tidak menerima kunjungan untuk menekan penyebaran virus. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Mendikbud, Nadiem Anwar Makarim berkolaborasi dengan *Google* membuat *virtual tour to museum*, yang memungkinkan guru dan siswa mengunjungi museum secara virtual menggunakan laptop atau ponsel. Media pembelajaran sejarah berbasis digital ini memberikan kemudahan mengunjungi museum tanpa perlu mengeluarkan uang atau bepergian.

Virtual tour to museum menawarkan beberapa manfaat bagi guru dan siswa, antara lain kemampuan menyediakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum, akses murah untuk melihat koleksi museum, dan informasi detail tentang benda peninggalan sejarah. *Virtual tour to museum* pada saat ini memberikan berbagai manfaat untuk para siswa yang ingin mengunjungi museum secara online. Diantaranya, dengan *virtual tour to museum*, siswa dapat menikmati pembelajaran yang menyenangkan, berkesan, dan baru.

Selain itu, siswa juga dapat merasakan kondisi lokasi sejarah di Indonesia yang memungkinkan siswa dapat untuk mengingat lebih cepat pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh melalui *virtual tour to museum*. Media *virtual tour to museum* ini bertujuan untuk memberikan kehidupan baru dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi dan menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rosmah, Suparman, dan Veni Rori Setiawan pada Januari 2023, serta penelitian yang dilakukan oleh Nor Laili dan Agus Suprijono di SMPN 1 Gresik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *virtual tour to museum* memberikan dampak yang signifikan pada pembelajaran IPS, terutama pada materi sejarah, baik di tingkat SMA maupun SMP. Hal ini tercermin dari sebaran angket yang menunjukkan tingkat persetujuan siswa yang tinggi terhadap penggunaan *virtual tour to museum*, serta peningkatan hasil belajar yang signifikan yang dicapai oleh siswa.

Secara lebih spesifik, penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X SMAN 1 Plampang menunjukkan bahwa presentase siswa yang sangat setuju dan setuju terhadap kehadiran *virtual tour to museum* pada pembelajaran IPS mencapai kisaran 99%. Sedangkan penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Gresik juga menunjukkan bahwa pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *virtual tour to museum* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran IPS, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh seperti yang dialami selama masa pandemi.⁵

Berdasarkan fakta di lapangan pada siswa kelas IX di SMPN 1 Balong, masalah muncul karena kurangnya ketertarikan dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah. Mereka kerap bosan dengan materi yang padat dan panjang namun penjelasannya hanya menggunakan metode ceramah dan hanya sesekali tanya jawab. Selain itu juga penggunaan media pembelajaran terkesan monoton karena telah digunakan di setiap mata pelajaran lainnya. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPS menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Hal ini dapat dikatakan bahwa siswa kelas IX memerlukan media pembelajaran yang inovatif supaya dapat menunjang materi sejarah yang relatif padat. Oleh karena itu, dilakukanlah uji coba untuk menyajikan media pembelajaran yang baru yaitu media *virtual tour to museum*. Mereka antusias menerima media *virtual tour to museum*. Mereka menjadi penasaran dan terus menggali mengenai isi didalam *virtual tour to museum*.

Berdasarkan uraian dan penelitian terdahulu diatas, peneliti ingin melakukan penelitian ke SMPN 1 Balong. Peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media *virtual tour to museum* di mata pelajaran IPS kelas IX materi sejarah. Judul dari penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS**

⁵ A. Tasbihah, N. L., & Suprijono, “Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum Terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS Di Kelas VIII SMPN 1 Gresik,” *Dialektika Pendidikan Ips*, 1, no. 1 (2021): 16–25.

Kelas IX SMPN 1 Balong". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif di sekolah-sekolah lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fakta di lapangan, terdapat beberapa permasalahan yang peneliti temukan, diantaranya:

1. Kurangnya ketertarikan dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran IPS pada materi sejarah karena materi yang padat dan panjang.
2. Materi pelajaran sejarah yang padat dan panjang hanya dijelaskan menggunakan metode ceramah dan hanya sesekali tanya jawab.
3. Siswa kelas IX hanya memiliki motivasi belajar IPS hanya sebesar 30% yang 70% hanya mendengarkan saja tanpa menerima.
4. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas IX ini dikarenakan minimnya penggunaan teknologi media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman.
5. Hasil belajar IPS kelas IX sebesar 65% tergolong rendah dikarenakan pembelajaran cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yang membosankan.

C. Batasan Masalah

Penelitian dilakukan dengan memberikan batasan-batasan permasalahan, yaitu:

1. Memfokuskan pada variabel motivasi belajar dan hasil belajar. Hal ini dilakukan supaya peneliti dapat menghubungkan kedua variabel yang ada dan tidak melenceng ke masalah yang lainnya.

2. Hanya mengujikan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *virtual tour to museum* yang dapat diakses menggunakan link melalui *google*.
3. Hanya mengujikan di kelas IX C sebagai kelas kontrol dan IX E sebagai kelas eksperimen di SMPN 1 Balong.
4. Hanya diujikan pada mata pelajaran IPS kelas IX SMPN 1 Balong materi Masa Kemerdekaan (1945-1950) semester genap tahun ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Balong?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Balong?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Balong?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IX di SMPN 1 Balong.
2. Mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IX di SMPN 1 Balong.

3. Mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IX di SMPN 1 Balong.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini dapat menguji motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media *virtual tour to museum*.
 - b. Penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan tentang media *virtual tour to museum* yang dapat dimanfaatkan untuk inovasi dalam pembelajaran.
 - c. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau refensi penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis
 - a. Bagi siswa
 - a) Untuk memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *virtual tour to museum* dalam mata pelajaran IPS.
 - b) Untuk mengetahui beberapa museum yang ada di Indonesia dan beragam benda bersejarah tanpa harus datang ke lokasi.
 - b. Bagi guru

- a) Supaya greget untuk mencari dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam merancang rencana pembelajaran.
- b) Membantu guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar.
- c. Bagi sekolah
Peneliti berharap melalui penelitian ini SMPN 1 Balong dalam melakukan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS dengan materi sejarah dapat menggunakan media pembelajaran berupa *virtual tour to museum* untuk mengunjungi museum di Indonesia. Diharapkan nantinya melalui penggunaan media *virtual tour to museum* dapat mencetak siswa yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang tinggi supaya mendapatkan hasil belajar yang optimal.
- d. Bagi penulis
Penulis mendapatkan banyak pengalaman, pengetahuan serta wawasan baru yang bersifat lebih luas dibandingkan dengan pengetahuan peneliti sebelumnya. Hal ini dapat peneliti jadikan wadah dalam mengetahui topologi yang ada dalam pendidikan dan bekal untuk terjun ke dunia pendidikan nantinya.

G. Sistematika Pembahasan

Laporan hasil penelitian kuantitatif akan disusun dalam tiga bagian utama, yakni bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir, dengan tujuan agar

fokus penelitian tetap terjaga dan data yang diperoleh dapat dipresentasikan secara komprehensif. Berikut adalah ringkasan struktur penyusunan penelitian kuantitatif ini:

1. Bab 1: Pendahuluan

Bab ini mencakup latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta tata cara penyajian isi laporan.

2. Bab II: Landasan Teori

Bab ini akan dijelaskan ulasan literatur sebelumnya yang terkait dengan motivasi dan hasil belajar siswa, disertai dengan penjelasan kerangka teoritis dan penyajian hipotesis sebagai dasar teoritis penelitian.

3. Bab III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan rinci mengenai desain penelitian, definisi operasional variabel, populasi, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

4. Bab IV: Hasil Penelitian

Bab ini akan disajikan deskripsi data yang terkumpul dan hasil analisis data, termasuk pengujian hipotesis yang telah diajukan sebelumnya.

5. Bab V: Pembahasan

Bab ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menjelaskan bagaimana tujuan penelitian telah tercapai. Hasil penelitian akan diinterpretasikan di sini.

6. Bab VI: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan untuk proses penelitian berikutnya.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Aqib berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang daya pikir, emosi, perhatian dan kesiapan peserta didik sehingga dapat merangsang proses belajar. Mudhofir menambahkan bahwa media pembelajaran selain sebagai sumber belajar, juga dapat dipahami sebagai orang, benda atau peristiwa yang membuat siswa lebih mungkin memperoleh sikap dan keterampilan.⁶ Oemar Hamalik turut berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, metode serta teknik yang dipergunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.⁷ Sama halnya dengan Latuheru juga berpendapat media pembelajaran adalah bahan, alat serta teknik yang digunakan untuk proses pembelajaran supaya dapat meningkatkan interaksi komunikasi edukatif guru dan murid yang berlangsung tepat dan berguna.

Berdasarkan sudut pandang yang telah dikemukakan, maka tampak bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

⁶ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021, 28–29.

⁷ Arsyad A, “Media Pembelajaran,” 2011, 24.

digunakan sebagai media atau komunikasi dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau kepada peserta didik, dan bertujuan untuk merangsang motivasi siswa dan dapat berpartisipasi penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam pendidikan memiliki fungsi yang penting karena telah menjadi bagian yang memberi pengalaman yang berarti dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi utama jika digunakan untuk individu, kelompok atau kelompok pendengar yang berjumlah besar, yaitu:

1. Memotivasi minat. Media pembelajaran dapat disajikan dengan pemberian drama atau hiburan. Diharapkan dengan menggunakan teknik ini dapat merangsang minat siswa untuk bergerak.
2. Menyediakan materi yang relevan. Digunakan sebagai penyajian informasi kepada siswa dengan isi dan bentuk bersifat umum. Fungsinya sebagai pengantar untuk siswa supaya dijadikan ringkasan.
3. Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dijadikan tujuan pembelajaran yang membrikan informasi dengan melibatkan siswa untuk melakukan aktivitas nyata. Media pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan menyenangkan supaya

dapat memberikan suatu pengalaman yang melekat serta menyukupi kebutuhan siswa secara individu.⁸

Fungsi media dalam proses pembelajaran dapat diketahui sebagai berikut:

1. Alat untuk memperjelas materi pelajaran saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media yang digunakan guru sebagai semacam penafsir verbal dalam kaitannya dengan materi pelajaran.
2. Alat untuk menyajikan atau mengangkat permasalahan yang akan diteliti lebih banyak siswa dalam proses belajarnya. Setidaknya media dapat diposisikan sebagai sumber pertanyaan atau motivasi pembelajaran siswa
3. Sumber belajar bagi siswa, yaitu media berisi materi yang harus dipelajari siswa dengan baik secara individu atau kelompok. Jadi, akan banyak sekali membantu guru dalam kegiatan pembelajarannya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dikutip dari buku “Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat” penerbit Prenada Media, 2020. Pemilihan media sebaiknya didasarkan pada anggapan bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang komprehensif.⁹

⁸ Hasan et al., *Media Pembelajaran*, 34–35.

⁹ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, First (Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia Group), 2020), 29–30.

Sudjana dan Rivai dalam buku “Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya” penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2020 mengatakan manfaat media pembelajaran sebagai jalan untuk mengembangkan motivasi pada siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, penjelasan guru yang baik dapat memperjelas dan lebih mudah dipahami oleh siswa, siswa menjadi tidak mudah bosan karena metode pembelajaran lebih bervariasi dengan menggabungkan komunikasi verbal dari guru dengan media pembelajaran yang dibuat, serta siswa akan banyak berpartisipasi dalam kegiatan belajar.¹⁰

Manfaat media pembelajaran bagi guru:

- a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar
- b) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
- c) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- d) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis melalui media

Manfaat media pembelajaran bagi siswa

- a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar

¹⁰ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putra, *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF Dan PENGEMBANGANNYA*, ed. Pipih Latifah, Pertama (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 14.

- b) Memotivasi siswa untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas
- c) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis
- d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat lebih fokus belajar.¹¹

2. Media *Virtual Tour to Museum*

a. Pengertian *Virtual Tour to Museum*

Virtual tour to museum merupakan simulasi dari lokasi museum yang terdapat umumnya terdiri dari urutan video ataupun foto diam. Perihal ini pula bisa mengenakan unsur-unsur multimedia yang lain semacam efek suara, musik, narasi, serta bacaan. Media *virtual tour* ialah tiruan dari suatu tempat yang sesungguhnya, sebab tujuan dari pendidikan sejarah merupakan merekonstruksi peristiwa sejarah yang setelah itu diambil kearifan dari peristiwa tersebut. Media *virtual tour* ini dapat dijadikan alternatif untuk siswa supaya bisa mendatangi tempat bersejarah tanpa harus datang ke lokasi.¹²

Virtual tour adalah teknologi yang menempatkan pengguna dalam lingkungan simulasi, memungkinkan mereka untuk mengalami dan berinteraksi dengan lingkungan seolah-olah mereka hadir secara fisik. Merupakan jenis media yang dapat digunakan untuk mempresentasikan dan mempromosikan berbagai lokasi,

¹¹ Suryani, Setiawan, and Putra, 14–15.

¹² Fadli Umefagur, Steven R. Sentinuwo, and Brave A. Sugiarto, "Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado)," *Jurnal Teknik Informatika* 9, no. 1 (2016): 2–3, <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13456>.

termasuk institusi pendidikan seperti sekolah dan universitas. Bahkan juga dapat mempromosikan tempat-tempat wisata dan tempat-tempat bersejarah.¹³

b. Manfaat *Virtual Tour to Museum*

Dibandingkan dengan video atau media sejenis yang menampilkan visualisasi gambar nyata suatu objek seperti *Google Maps*, kelebihan dari *virtual tour to museum* khusus Indonesia ini adalah pengunjung tidak hanya bisa melihat wajah penduduk setempat saja, Anda juga bisa melihat detail di dalamnya dari bagian yang ditampilkan. Misalnya saja *virtual tour to museum* yang menyediakan gambar 3D Museum Nasional Indonesia yang terletak di Jakarta Pusat. Tidak menutup kemungkinan pengunjung lain juga bisa melihat gambar Museum Nasional Indonesia melalui *Google Maps*, namun hanya bagian depan Museum Nasional Indonesia saja yang terlihat. Sedangkan jika Museum Nasional Indonesia dibuka melalui website Indonesia *Virtual Tour*, pengguna dapat melihat detail interior Museum Nasional Indonesia dan detail setiap ruangan di dalamnya.¹⁴

Selain penjelasan di atas, *virtual tour to museum* juga memberikan manfaat untuk pembelajaran. Penggunaan media *virtual tour to museum* di sekolah lebih menyenangkan karena

¹³ Rafidola Mareta Riesa and Alfatah Haries, "Virtual Tourism Dalam Literature Review," *Jurnal Pariwisata Bunda* 01, no. 1 (2020): 5.

¹⁴ Amalia Yunia Rahmawati, "PEMANFAATAN SITUS INDONESIA VIRTUAL TOUR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PESERTA DIDIK KELAS VII BINA BAHASA SMP NEGERI 3 TANGERANG SELATAN PROVINSI BANTEN TAHUN PELAJARAN 2021/2022," no. July (2020): 23.

memberikan informasi penting dan menarik. Proses pembelajaran melalui *virtual tour to museum* dapat dilakukan secara online sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Tanpa menghilangkan unsur pembelajaran dan hiburan, beberapa lokasi dapat menjadi inspirasi *virtual tour to museum* yang menarik dan informatif.¹⁵

- a. Sebagai pusat pengetahuan sejarah dan ilmu pengetahuan lainnya, museum dijadikan sebagai tujuan wisata virtual untuk eksplorasi yang lebih luas dan tidak terbatas. Selain Indonesia, mengunjungi museum dengan *virtual tour to museum* juga bisa menjangkau luar negeri. Berkat *virtual tour to museum*, siswa dapat menjelajahi dan menikmati pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Melalui *virtual tour to museum*, siswa dapat merasakan pembelajaran baru dan berkesan.
- b. Selain melalui museum, belajar sejarah dapat dilakukan diberbagai tempat lain dengan melihat berbagai tempat yang memiliki asal usul dan kisah inspiratif maupun historis. Tempat bersejarah memiliki keautentikan dengan desain yang unik dan jarang ditemui di tempat lain. Siswa akan merasa senang karena *virtual tour to museum* disajikan dengan menarik dan kreatif sehingga mereka dapat menikmatinya tanpa merasa bosan.
- c. Pembelajaran menyenangkan namun dilakukan secara maksimal. Pembelajaran sejarah dengan *virtual tour to museum*

¹⁵ IPtek, "Manfaat Belajar Sejarah Dengan Virtual Tour," IPtek, n.d.

dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang mudah diingat oleh siswa.

- d. Hiburan siswa dengan berjalan-jalan singkat seputar topik dengan teman sekelas. Siswa dapat mempelajari dan mengetahui berbagai jenis sejarah yang selama ini hanya dapat dilakukan melalui buku.
- e. Bisa menjelajah negara lebih dalam. Siswa dapat berkunjung secara virtual untuk merasakan kondisi lokasi di Indonesia. Hal ini memungkinkan siswa untuk dengan cepat mengingat kembali pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama belajar menggunakan media *virtual tour to museum*.¹⁶

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada siswa merupakan suatu dorongan internal sekaligus eksternal dari diri siswa sendiri untuk mengubah tingkah laku yang umumnya terdapat indikator yang mendukung didalamnya. Motivasi diibaratkan sebagai dorongan mental guna mengaktifkan dan memfokuskan perilaku manusia, termasuk perilaku dalam belajar.¹⁷

Pada kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari

¹⁶ Abu, "Bisakah Menjadikan Virtual Tour Untuk Edukasi Sekolah," Pandu Asia "Guide Others to Happiness," n.d.

¹⁷ Perdana, "Motivasi Belajar," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 11.

kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan pembelajaran sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.¹⁸

Terdapat beberapa indikator yang diklarifikasikan dalam motivasi belajar, yaitu:

Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar

No.	Indikator	Sub Indikator
1	Tekun dalam menghadapi tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas 2. Rajin mengerjakan tugas
2	Ulet dan tidak mudah putus asa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mudah menyerah 2. Tidak mudah putus asa dalam belajar
3	Menerima pelajaran dengan baik untuk mencapai prestasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rajin mendengarkan penjelasan guru dengan baik 2. Mencatatnya serta mengulangi di rumah
4	Senang belajar mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempelajari materi sebelum dijelaskan oleh guru 2. Mengerjakan soal-soal latihan sebelum diperintah oleh guru

¹⁸ Sardiman A.M., *INTERAKSI & MOTIVASI BELAJAR MENGAJAR*, ed. Kharisma Putra Utama Offset, 1st ed. (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016), 75.

5	Rajin dan penuh semangat	1. Semangat belajar giat 2. Tidak malas belajar
6	Suka mengerjakan soal-soal latihan	1. Sikap siswa terhadap tugas 2. Cara siswa mengerjakan tugas yang berupa soal latihan
7	Terdapat ketertarikan dalam belajar ¹⁹	Kepekaan siswa terhadap kesalahan dalam pelajaran

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Menurut W. S Winkel dalam Sudirman (2012) terdapat dua jenis motivasi belajar diantaranya:

a) Motivasi intrinsik

Motivasi yang muncul dari diri siswa sendiri yang mendorong untuk melakukan sesuatu, misal siswa belajar IPS karena ingin melanjutkan pendidikannya ke jurusan IPS. Motivasi intrinsik dapat diketahui siswa karena memiliki cita-cita menjadi ahli dalam bidang tersebut, memiliki minat belajar tinggi, sejalan dengan kebutuhannya dan memiliki rasa senang saat belajar.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul karena faktor/rangsangan dari luar. Motivasi ini cenderung disebabkan dari dorongan terhadap perilaku diluar perilaku yang

¹⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Bumi Aksara, 2006).

dilakukannya. Biasanya motivasi instrinsik ini disebabkan demi memenuhi kewajiban menjadi seorang siswa, memperoleh *reward*, meninggikan gengsi. Mendapat pujian dari orang lain ataupun menghindari hukuman.¹⁴

c. Fungsi Motivasi Belajar

Sebagai proses, motivasi memiliki fungsi untuk membagikan semangat dan mengarahkan minat belajar, memfokuskan perhatian siswa terhadap tugas, membantu memenuhi kebutuhan hasil jangka panjang dan jangka pendek. Terdapat tiga fungsi utama dalam motivasi belajar, diantaranya:

a) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Siswa akan terdorong dalam mempengaruhi kegiatan belajar yang akan diambil.

b) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Sikap yang membangkitkan siswa termasuk ke dalam dorongan psikologis yang artinya terdapat kekuatan yang tidak tertahan.

Kemudian berubah menjadi gerakan psikofisik.

c) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Siswa memiliki motivasi guna memilah perbuatan yang dilakukan dan perbuatan yang harus ditinggalkan.²⁰

c. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Terdapat empat fungsi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswanya yaitu:²¹

²⁰ A.M., *INTERAKSI & MOTIVASI BELAJAR MENGAJAR*, 85.

²¹ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Rajawali Pers, 2014), 70.

a) Merangsang siswa

Siswa dapat dirangsang melalui pengetahuan guru yang cukup diposisi awal. Guru harus mengasuh minat siswa dalam belajar dengan memberikan kebebasan untuk berpindah-pindah aspek pelajaran untuk meningkatkan merangsang siswa.

b) Menyampaikan harapan realistis

Guru harus memberikan harapan kepada siswa berdasarkan fakta sebenarnya kemudian memodifikasinya harapan yang kurang atau kurang. Disamping itu guru harus mempunyai kemampuan untuk mengetahui kegagalan atau keberhasilan siswanya di pelajaran yang sudah dilalui.

c) Memberi intensif

Guru memberikan siswa reward atas keberhasilannya dalam belajar. *Reward* dapat berupa pujian ataupun nilai yang baik sehingga siswa dapat termotivasi untuk lebih giat belajar.

d) Membimbing perilaku siswa

Guru dituntut untuk memberikan tanggapan kepada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Cara membimbing siswa seperti itu dengan memberikan tugas, mendekatinya, memberikan hukuman yang mendidik, menegur dengan baik.²²

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

²² Khodijah, 70.

Watson, 2002 berpendapat, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dapat dilakukan oleh siswa yang sebelumnya tidak mampu melakukannya mencerminkan kompetensi siswa. Hasil belajar mencakup pola tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan sebagai produk dari interaksi dalam proses pembelajaran. Sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar mencerminkan pencapaian tujuan pendidikan oleh murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan.

Hasil belajar merupakan kecakapan yang dimiliki siswa selepas memperoleh pengetahuan selama belajar. Peningkatan hasil belajar mencerminkan salah satu tanda pencapaian tujuan pendidikan, yang tidak terlepas dari dorongan motivasi siswa dan kreativitas guru dalam menyajikan materi pelajaran melalui beragam media. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal melalui interaksi belajar-mengajar, di mana media pembelajaran dianggap sebagai komponen krusial untuk mencapai target pengajaran. Penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai sarana untuk mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan, sehingga semakin efektif pemanfaatan media pembelajaran, semakin berhasil pula pencapaian tujuan yang diinginkan.²³

b. Indikator Hasil Belajar

²³ Rudi and Palimbong Jamaludin Anthonius, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomina," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 6 (2016): 43.

Dalam konteks Taksonomi Bloom, pencapaian hasil belajar dalam studi terjadi melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

- a) Ranah kognitif menyangkut hasil belajar intelektual dengan 6 aspek, termasuk pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
 - b) Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, melibatkan lima tingkatan kemampuan seperti penerimaan, tanggapan atau reaksi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi dengan nilai atau nilai-nilai kompleks.
 - c) Ranah psikomotor melibatkan keterampilan motorik, manipulasi benda, dan koordinasi neuromuskuler seperti menghubungkan dan mengamati.²⁴
- c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut Slamet (2010:54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada banyak jenisnya, namun dapat digolongkan sebagai:

- a) Faktor internal, yaitu faktor yang timbul dalam diri siswa. Yang termasuk dalam faktor ini:
 - 1) Faktor material, meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh

²⁴ Ahmad Dahlan, "Indikator Hasil Belajar Peserta Didik," 2023, <https://pendidikan.matamu.net/indikator-hasil-belajar-peserta-didik/>.

- 2) Faktor psikologis, meliputi: intelegen, perhatian, minat, bakat, tujuan
 - 3) Faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani
- b) Faktor eksternal yang termasuk dalam faktor ini adalah:
- 1) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan mendapatkan pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mengajar, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga
 - 2) Faktor sekolah, mempengaruhi pembelajaran antara lain metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-siswa, hubungan siswa dengan siswa, pelajaran disiplin sekolah, waktu dan standar pelajaran, kondisi bangunan, metode belajar dan pekerjaan rumah.
 - 3) Faktor masyarakat, masyarakat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran siswa karena kehadiran siswa di tengah masyarakat. Seperti kegiatan siswa di masyarakat, berteman dan bentuk kehidupan sosial.²⁵

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Selain menggunakan referensi yang relevan lainnya peneliti menggunakan hasil-hasil penelitian terdahulu supaya nantinya tidak terjadi kesamaan dan dipergunakan sebagai perbandingan dalam penelitian ini.

²⁵ Eni, "Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar Dan Pengulangan Materi Pelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Ii Ma Al Asror Gunung Pati Tahun Pelajaran 2004/2005," *Universitas Negeri Semarang*, no. skripsi (2005): 36-44.

1. Jurnal penelitian yang dituliskan oleh Rosmah, Suparman dan Veni Rori Setiawan tahun 2023 dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Tour Museum* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik”**.

Penelitian ini didasari oleh desain penelitian dengan pendekatan campuran (*mixed method*) yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan media pembelajaran VTM dari sebaran angket mayoritas responden menjawab penggunaan media pembelajaran VTM sangat baik dengan presentase diatas 50%. VTM juga memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa kelas X dengan indikasi jumlah presentase cenderung sangat setuju atas kehadiran VTM dalam pembelajaran sampai kisaran 99%. Menurut peneliti sebelumnya penggunaan VTM sangat cocok diterapkan dalam model pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Plumpang. Dikarenakan indikasi hasil belajar dengan rerata kelas 86,7 dan ketuntasan belajar secara klasikal 100% dengan KKM 70.²⁶

Terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu penelitin sebelumnya menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*) yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan pendekatan kuantitatif saja. Begitu pula dengan variabel bebasnya menggunakan minat dan hasil belajar siswa sedangkan penelitin saya menggunakan motivasi dan hasil belajar.

²⁶ Rosmah Rosmah, Suparman Suparman, and Veni Rori Setiawan, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 161–66, <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374>.

2. Penelitian yang ditulis oleh Meini Sondang Sumbawati pada tahun 2020 yang berjudul “**Penerapan Media *Virtual Tour* dengan *Google Expedition* dalam Pembelajaran *Project Based Learning* Di SMK Negeri 10 Surabaya**”.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan hasil yang didapatkan adalah penggunaan media *virtual tour* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya simulasi Pemandu Wisata. Penggunaan media *virtual tour* dilihat dari hasil analisis angket menunjukkan kelas XI UPW 2 memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Dibuktikan dengan data kelas menggunakan eksperimen terbukti terdapat 14 anak yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedangkan pada kelas kontrol hanya 5 anak saja. Selain itu analisis belajar siswa kelas XI UPW di SMKN 10 Surabaya setelah eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *virtual tour* menunjukkan nilai hasil belajar 85.54 sedangkan dengan media *power point* sebesar 83.1. Hasil uji t nilai signifikannya 0.45 atau dibawah 0.05. Hal ini membuktikan penerapan media *virtual tour* dengan model *problem based learning* memberikan perubahan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.²⁷

Terdapat persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaannya adalah menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Perbedaannya pada penelitian terdahulu variabel yang

²⁷ Taufiqurrohman and Meini Sondang Sumbawati, “Penerapan Media *Virtual Tour* Dengan *Google Expedition* Dalam Pembelajaran *Project Based Learning* Di SMK Negeri 10 Surabaya,” *Jurnal IT-EDU (Information Technology and Education)* 5, no. 1 (2020): 247–53, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37483>.

digunakan adalah media *virtual tour* dengan *google expedition*. Sedangkan penelitian yang saya ajukan bervariasi motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan acuan media *virtual tour to museum* sebagai media yang dieksperimenkan.

3. Penelitian ditulis oleh Nor Laili Tasbihah dan Agus Suprijono pada tahun 2021 yang berjudul “**Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media *Virtual Tour to Museum* terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik**”.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Hasil yang didapatkan dari penelitian terdahulu ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari proses pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa belajar IPS. Ditunjukkan dari hasil uji statistik hipotesis dengan H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai hitung sebesar $-4.370 < -2.000$ tabel signifikan $0.000 < 0.05$. Dengan begitu pembelajaran daring berbasis media *virtual tour* berpengaruh terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik.²⁸

Terdapat persamaannya yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan menguji pada siswa SMP kelas VIII. Perbedaannya adalah hanya menggunakan variabel motivasi siswa saja sedangkan yang peneliti ajukan terdapat variabel hasil belajar siswa.

4. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Eni Juliyani pada tahun 2022 yang berjudul “**Implementasi Media *Virtual Tour* Berbasis**

²⁸ Tasbihah, N. L., & Suprijono, “Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media *Virtual Tour to Museum* Terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS Di Kelas VIII SMPN 1 Gresik.”

Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas X IIS 1 MAN 2 Kota Jambi”.

Penelitian ini menggunakan PTK dengan hasil yang didapatkan adalah pada siklus I persentasenya adalah 38.88% berkategori cukup baik. Pada siklus ke II mengalami peningkatan persentasenya menjadi 77.77% berkategori baik dan sangat baik. Selanjutnya siklus III mengalami peningkatan kembali dengan persentasi 86.11% berkategori sangat baik. Terjadi peningkatan dari siklus satu ke siklus selanjutnya dengan artian implementasi media *virtual tour* berbasis pendekatan saintifik dapat meningkatkan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X IIS I MAN 2 Kota Jambi.²⁹

Terdapat persamaan di penelitian terdahulu yaitu dengan menggunakan media pembelajaran media *virtual tour* untuk mata pelajaran sejarah. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian terdahulu menggunakan PTK sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

5. Jurnal penelitian yang dituliskan oleh Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, Yuni Maryuni, Ana Narhasanah dan Dheka Willdianti pada tahun 2020 dengan judul **“Pemanfaatan *Virtual Tour Museum (VTM)* dalam Pelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19”**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian terdahulu ini terbukti

²⁹ Feby Sri Yelvita, “Implementasi Media Virtual Tour Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas X IIS 1 MAN 2 Kota Jambi,” *γ787*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

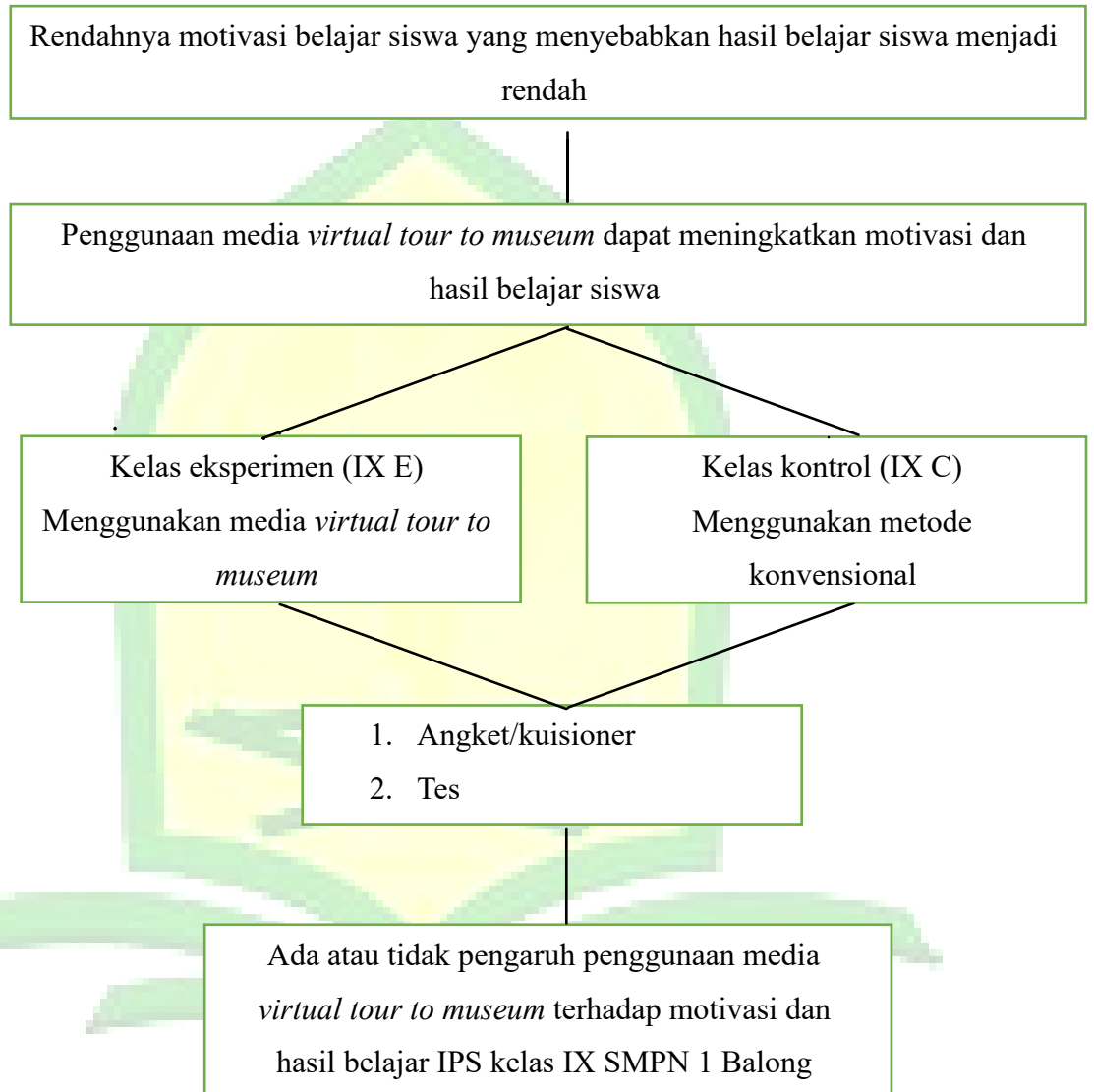
mempermudahkannya dalam belajar sejarah oleh generasi muda tidak merasa kesulitan dan bosan saat belajar sejarah bahasa Indonesia. Secara kontekstual dilakukan agar siswa tidak hanya mengingat peristiwa sejarah tetapi dapat mengambil nilai sebuah peristiwa sejarah yang akhirnya dapat melekat dalam memori jangka panjang. Peneliti sebelumnya berharap nantinya pembelajaran sejarah dapat semakin diminati dan kesulitan pembelajaran sejarah dapat diminimalisir menggunakan teknologi informasi secara inovasi.³⁰

Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah penelitian perdahulu menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian terdahulu direalisasikan pada saat pandemi *Covid-19* sedangkan penelitian yang saya lakukan akan direalisasikan pada saat ini atau setelah pandemi *Covid-19*.

³⁰ Dede Sapta Jaya S. Pd and SMA NEGERI 1 MANGGAR, "Virtual Tour Museum (Vtm), Nafas Baru Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19," *Pos Belitung*, no. November (2021), <https://sman1manggar.sch.id/read/560/virtual-tour-museum-vtm-nafas-baru-pembelajaran-sejarah-di-masa-pandemi-covid-19>.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau hasil sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Dikatakan 'sementara' karena fakta-fakta belum dikonfirmasi dengan pengumpulan data yang sebenarnya.

a. Hipotesis pertama

Ha₁ : tidak ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

Ha₁ : ada pengaruh signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

b. Hipotesis kedua

Ha₂ : tidak ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

Ha₂ : ada pengaruh signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

c. Hipotesis ketiga

Ha₃ : tidak ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

Ha₃ : ada pengaruh signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian empiris dengan menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono, yang dikutip dalam buku *Metode Penelitian Kuantitatif*, penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk pengambilan sampel yang pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Senada dengan Sugiyono, Emzir dalam juga berpendapat bahwa pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang terutama menggunakan paradigma *post-positivis* dalam pengembangan ilmu pengetahuan (seperti memikirkan sebab dan akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik menggunakan pengukuran dan observasi serta eksperimen), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.³¹

Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka sebagai alat untuk menemukan informasi yang dicari. Penelitian ini memerlukan penggunaan data yang banyak hingga mencapai kesimpulan yang disertai dengan gambar dan tabel. Pendekatan ini dipilih

³¹ Bambang Perastyo dan Lina miftahul Jannah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, PT Rajagrafindo Persada*, vol. 3, 2016, 2, <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>.

karena dalam pengumpulan data penggunaan media *virtual tour to museum* dalam mata pelajaran IPS kelas IX SMPN 1 Balong menggunakan penelitian *between group design* (desain antar kelompok) dengan eksperimen semu memakai metode *posttest only control group*. *Posttest only control group* ini memberikan perlakuan hanya pada kelas eksperimen saja sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Desain ini pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dipilih secara random.

Tabel 3.1 Desain *Post-Test Only Control Group*

Kelompok	Perlakuan	Posttest
E	X	O1
C	-	O2

Keterangan:

E : kelas eksperimen

B : kelas kontrol

X : perlakuan

O1 : pengaruh diberikan perlakuan

O2 : pengaruh tidak diberikan perlakuan

Penelitian ini peneliti membagikan *post-test* diakhir penelitian yang akan dianalisis guna mengetahui keberhasilan dari penelitian. Jenis penelitian eksperimen ini menyelidiki apakah media *virtual tour to museum* dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS. Proses pengumpulan data menggunakan angket/kuisisioner untuk variabel motivasi belajar, tes untuk variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sejarah dan dokumentasi untuk mendapat data profil sekolah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Peneliti telah memilih lokasi penelitian di SMPN 1 Balong Ponorogo yang terletak di Jalan Diponegoro, Nomor 93, Desa Karang, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. Keputusan ini didasari oleh pertimbangan terkait relevansi lokasi dengan topik penelitian yang akan dijalani, serta kemampuan untuk mendukung konten yang akan dieksplorasi. Kedekatan domisili peneliti dengan lokasi penelitian memberikan manfaat signifikan dalam memudahkan akses untuk mengeksplorasi masalah secara lebih mendalam dan mengumpulkan data yang lebih intensif.

Di sisi lain, dalam proses pembelajaran IPS siswa cenderung bosan untuk mengikutinya. Mereka cepat lupa akan materi yang disampaikan guru karena tidak memerhatikannya. Guru cenderung hanya menjelaskan saja dengan metode ceramah dan sesekali menanyai mereka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidak penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a) Populasi

Sudjarwo dan Basrowi dalam buku Metode Penelitian Ilmiah karya AH. Sofyan hlm. 45 berpendapat bahwa populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian.³² Dari sudut

³² AH Sofyan, "Metode Penelitian Ilmiah," *METODE PENELITIAN ILMIAH* 84 (2015): 45, <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>.

pandang peneliti populasi adalah suatu objek yang akan diteliti, dapat berupa benda, orang, ataupun peristiwa yang akan terjadi yang memenuhi syarat tertentu berkaitan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMPN 1 Balong tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 101 siswa. Jumlah total siswa kelas IX SMPN 1 Balong dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Data Jumlah Siswa Kelas IX

Kelas IX	Jumlah Siswa
A	20
B	20
C	20
D	21
E	20
Jumlah Keseluruhan	101

Berdasarkan data yang terurai diatas jumlah total siswa kelas IX di SMPN 1 Balong tahun 2023/2024 tercatat sebanyak 101 siswa yang terbagi menjadi 5 kelas.

b) Sampel

Guna menentukan sampel diperlukannya teknik sampling untuk penentuan sampel yang akan digunakan. Teknik sampling didasari oleh randomisasi yaitu pengambilan sampel dengan cara acak dari kumpulannya yaitu *sampling probability* dan *sampling non probability*. Menurut Slovin pada buku Panduan Penelitian Eksperimen Beserta

Analisis Statistik dengan SPSS, menentukan banyaknya sampel menggunakan rumus³³:

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

Keterangan:

n = besarnya sampel

N = besarnya populasi

d = Tingkat kesalahan (10%)

Pengambilan sampel pada penelitian ini berdasarkan populasi dengan menggunakan *probability sampling* dengan jenis *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* digunakan dalam penelitian ini karena populasi yang banyak dan terdapat beberapa kelas didalamnya. Sampel penelitian yaitu siswa kelas IX C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 anak dan kelas IX E berjumlah 20 anak sebagai kelas eksperimen dari populasi yang ada. Jadi, sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki jumlah 40 anak dari kelas IX SMPN 1 Balong. Pengambilan sampel ini dilakukan secara random agar kelas yang memiliki kemampuan ataupun tidak tetap dapat menggunakan media yang diberikan.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

³³ I Putu Ade Andre Prayadnya and I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Deepublish, n.d.), 22, https://books.google.co.id/books?id=NaCHDwAAQBAJ&dq=sampel+penelitian+eksperimen&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s.

Sugiyono dalam dikutip dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif berpendapat, definisi operasional variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai dari objek penelitian yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari yang kemudian diambil kesimpulan. Definisi variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesalahan dalam mengumpulkan data.³⁴ Penelitian ini definisi operasional variabel penelitiannya yaitu:

- a. Media *virtual tour to museum* (X) yang didefinisikan sebagai media pembelajaran interaktif yang umumnya menggunakan efek suara, musik, narasi dan teks. *Virtual tour to museum* ini merupakan media pembelajaran yang bersifat baru untuk siswa yang didesain untuk membuat siswa bersemangat dalam belajar khususnya mata pelajaran IPS pada materi sejarah. Kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan untuk membedakan kelas yang mendapat perlakuan menggunakan media *virtual tour to museum* dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan media *virtual tour to museum*.
- b. Motivasi (Y₁) didefinisikan sebagai motivasi belajar dimana siswa memiliki kecenderungan dalam mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Biasanya siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan bersemangat dan memiliki banyak energi saat mengikuti proses belajar.
- c. Hasil belajar (Y₂) didefinisikan kecakapan yang dipunyai siswa selepas memperoleh pengetahuan selama belajar. Hasil belajar mencakup pola

³⁴ Debby I. Korry, "Pengaruh Status Kerja Ibu Rumah Tangga Terhadap Coping Stress," *Repository Unika Sogijapranata*, 2017, 37, <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/14757>.

tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan sebagai produk dari interaksi dalam proses pembelajaran.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulannya disebut teknik pengumpulan data yang diambil dalam bentuk tes dan angket.³⁵

1. Angket/kuisisioner

Sugiyono dikutip dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif berpendapat, angket/kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian kepada responden serangkaian pertanyaan tertulis untuk dijawab, yang dapat ditanyakan secara langsung, melalui surat, atau melalui Internet.³⁶

Skala yang digunakan adalah skala likert yaitu skala untuk mengukur sikap, pendapat serta persepsi seseorang. Variabel yang akan diukur nantinya dijabarkan menjadi indikator variabel dan kemudian dijadikan titik tolak dimana penyusunan item-item instrumen dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.³⁷

Penelitian ini menjadikan motivasi belajar siswa sebagai variabel bebas (Y_1) yang cara memperoleh informasinya menggunakan angket

³⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah* (Kencana Prenada Media Group, 2016), https://books.google.co.id/books/about/Metodologi_Penelitian_Skripsi_Tesis_Dise.html?id=VnA-DwAAQBAJ&redir_esc=y.

³⁶ Andi Faridatunniswah, "Pengaruh Ambiguitas Peran Terhadap Kinerja Pustakawan Upt Perpustakaan Universitas Diponegoro Semarang," *Jurnal Pendidikan 1* (2018): 23.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi Dan R&D* (Alfabeta, 2018), <https://doi.org/6022893224>.

atau kuisioner. Angket disebarakan kepada siswa untuk diambil data yang akan digunakan peneliti untuk membandingkan pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan media *virtual tour to museum*.

Angket digunakan untuk variabel motivasi belajar (Y1) dengan skor setiap jenjang skala likert sebagai berikut:

Tabel 3.3 Data Skor Jenjang Skala Likert

Jawaban	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data angket motivasi belajar (Y1) berikut ini:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Uji Coba		Penelitian	
		(+)	(-)	(+)	(-)
Motivasi Belajar (Y1)	Tekun dalam menghadapi tugas	1, 5	4	1, 5	-
	Ulet dan tidak mudah putus asa	6, 8	10	6	-
	Menerima pelajaran dengan baik untuk mencapai prestasi	11, 12, 13	-	11	-

Senang belajar mandiri	19	15	19	15
Rajin dan penuh semangat	2, 3, 20	-	2, 3, 20	-
Suka mengerjakan soal-soal latihan	7, 9, 14, 16	-	7, 9, 14, 16	-
Berani mempertahankan pendapat jika memang benar	17, 18	-	17, 18	-

2. Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh seseorang atau suatu kelompok.³⁸ Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa disusun secara terencana untuk mengungkap informasi tentang topik atau materi yang diajarkan. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda.

Penelitian ini memberikan tes kepada siswa yang mencakup materi mengenai Masa Kemerdekaan (1945-1950). Tes ini diberikan sesudah

³⁸ Suryana A, "Metode Penelitian Metode Penelitian," *Metode Penelitian Kualitatif*, no. 17 (2017): 49, [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf).

pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virtual tour to museum* selesai.

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data hasil belajar (Y2) berikut ini:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data Hasil Belajar

Muatan	Capaian Pembelajaran	Indikator Hasil Belajar	Aspek Pengetahuan						Nomor Butir Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
IPS	Peserta didik diharapkan mampu memahami terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia serta perjuangan mempertahankan kemerdekaan	1. Menyebutkan (Peserta didik mampu mengingat materi Masa Kemerdekaan dalam bentuk tabel serta menyebutkan jawaban yang benar)	√						4, 5
		2. Penggunaan istilah khusus (Peserta didik mampu			√				10, 13

		menyesuaikan penggunaan istilah khusus yang terdapat pada materi Masa Kemerdekaan)							
		3. Pemahaman (Peserta didik mampu memahami mengenai deskripsi soal tentang materi Masa Kemerdekaan)	√						1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data,

bukti, informasi kealamiahannya yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Peneliti menggunakan dokumentasi ini untuk mencari informasi mengenai siswa kelas IX SMPN 1 Balong serta segala sesuatu yang berkaitan dengan SMPN 1 Balong dalam bentuk dokumen seperti sejarah berdirinya sekolah, struktur organisasi, visi misi, sarana prasarana dan lainnya yang berkaitan dengan sekolah.

F. Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas Instrumen

Untuk memperoleh hasil data yang valid dalam penelitian, perlu dilakukan uji validitas. Valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Hasil suatu penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data tentang objek penelitian. Penelitian penggunaan instrumen tes dalam pengujian validitas isi akan dilakukan dengan cara membandingkan isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan kepada siswa. Validitas terhadap instrumen dilakukan dengan menguji validitas isi. Untuk mengetahui validitas item angket digunakan *Pearson Product Moment Correlation* dengan cara membandingkan skor korelasi siswa pada suatu item angket dengan total skor yang diperoleh.³⁹ Rumus yang digunakan yaitu:

³⁹ Suharsimi and Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, XV (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 213.

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan

- n = Banyaknya Pasangan data X dan Y
 $\sum x$ = Total Jumlah dari Variabel X
 $\sum y$ = Total Jumlah dari Variabel Y
 $\sum x^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X
 $\sum y^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y
 $\sum xy$ = Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y

Apabila membuahkan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir tersebut valid. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir tersebut dinyatakan tidak valid. Peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistic 25 dengan uji validitas angket sebanyak 20 butir pernyataan dan 15 butir soal tes. Dilihat dari signifikansi 5% pada nilai r_{tabel} statistic maka diperoleh nilai sebesar 0,444. Sehingga dapat disimpulkan jika $r_{hitung} > 0,444$ maka dinyatakan valid. Sedangkan jika jika $r_{hitung} < 0,444$ maka dinyatakan tidak valid.

Lembar Validitas Angket Motivasi Belajar kelas IX SMPN 1 Balong

Tabel 3.6 Validitas Angket Motivasi Belajar

Variabel	No	Nilai r_{hitung}	Keterangan
	1	0,520	Valid
	2	0,766	Valid
	3	0,730	Valid
	4	0,233	Tidak Valid
	5	0,499	Valid
	6	0,730	Valid
	7	0,672	Valid
	8	0,098	Tidak Valid
	9	0,469	Valid
	10	0,142	Tidak Valid
	11	0,523	Valid
	12	0,017	Tidak Valid
	13	0,089	Tidak Valid
	14	0,875	Valid
	15	0,766	Valid

	16	0,651	Valid
	17	0,766	Valid
	18	0,814	Valid
	19	0,812	Valid
	20	0,797	Valid

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan dari 20 pernyataan angket terdapat 15 pernyataan yang valid. Pernyataan yang valid terdiri nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Sedangkan pernyataan tidak valid terdiri nomor 4, 8, 10, 12, 13.

Lembar validitas tes hasil belajar siswa kelas IX SMPN 1 Balong

Tabel 3.7 Validitas Tes Hasil Belajar

Variabel	No Butir Soal	Nilai r _{hitung}	Keterangan
Hasil Belajar (Y2)	1	0,671	Valid
	2	0,527	Valid
	3	0,671	Valid
	4	0,671	Valid
	5	0,671	Valid
	6	0,671	Valid
	7	0,671	Valid
	8	0,813	Valid
	9	0,905	Valid
	10	0,783	Valid
	11	0,813	Valid
	12	0,905	Valid
	13	0,783	Valid
	14	0,671	Valid
	15	0,671	Valid

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan bahwa semua butir soal valid dari nomor 1 – 15.

b. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk memeriksa kesamaan data pada waktu yang berbeda. Reliabilitas disebut juga konsisten. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.⁴⁰ Reliabilitas tes diukur menggunakan rumus KR-20 karena memiliki sifat kotomi. Sifat kotomi adalah jika jawaban benar maka mendapatkan skor 1 dan jika jawaban salah maka skor yang didapatkan 0. Rumus KR-20 yaitu:

$$KR - 20 = \left(\frac{n}{n - 1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{KR20} = reabilitas tes keseluruhan

n = banyaknya butir soal shohih

s_t^2 = variansi total

p = proporsi subjek yang menjawab soal benar

q = proporsi subjek yang menjawab soal salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian p dan q

Dapat dikatakan instrumen valid jika menyakupi kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$

5%. Kategori koefisien reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.8 Data Kategori Koefisien Reliabilitas

⁴⁰ Djaali and Pudji Mujiono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan* (Grasindo, n.d.), 55.

Interval Cronbach Alpha	Kriteria
> 0,9	Reliabilitas sangat tinggi
0,7 – 0,9	Reliabilitas tinggi
0,5 – 0,7	Reliabilitas sedang
< 0,5	Reliabilitas rendah

Adapun teknis dari pengujian reliabilitas dilakukan setelah instrumen motivasi belajar dan hasil belajar dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan IBM SPSS Statistic 25.

Tabel 3.9 Output SPSS Statistic 25 Alpha Cronbach

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.760	16

Berdasarkan data *reliability statistics* nilai *cornbach's alpha* pada instrumen angket variabel motivasi belajar ialah $0,760 > 0,5$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen angket motivasi belajar tersebut reliabel.

Tabel 3.10 Output SPSS Statistic 25 Alpha Cronbach Butir Soal Post-Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.776	16

Berdasarkan data *reliability statistics* nilai *cornbach alpha* pada instrumen angket variabel hasil belajar ialah $0,776 > 0,5$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen angket hasil belajar tersebut reliabel.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Indeks kesukaran soal dikatakan untuk mengetahui seberapa level kesulitan soal bagi siswa yang dikenai pengukuran. Butir soal yang tercantum dikategorikan dalam indeks kesukaran sedang, indeks kesukaran tidak terlalu mudah dan indeks kesukaran terlalu sulit.⁴¹

Untuk mengetahui indeks kesukaran soal menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Soal dengan $0,00 < P \leq 0,30$ adalah soal sukar
2. Soal dengan $0,30 < P \leq 0,70$ adalah soal sedang
3. Soal dengan $0,70 < P \leq 1,00$ adalah soal mudah

Hasil Tingkat kesukaran soal pada butir soal *post-test* (Y2)

Tabel 3.11 Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Butir Soal	Mean (Output SPSS)	Kategori Tingkat kesukaran
1	0,95	Mudah
2	0,70	Sedang
3	0,95	Mudah
4	0,95	Mudah
5	0,95	Mudah
6	0,95	Mudah
7	0,95	Mudah
8	0,65	Sedang
9	0,75	Mudah

⁴¹ Umadlir Adibah, "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Dengan Metode Concept Mapping Siswa Kelas Iii Di Mi Miftakhul Akhlaqiyah Semarang Tahun Ajaran 2014/2015," 2015, 67.

10	0,65	Sedang
11	0,65	Sedang
12	0,75	Mudah
13	0,65	Sedang
14	0,95	Mudah
15	0,95	Mudah

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap 15 butir soal pilihan ganda tersebut, dapat diketahui bahwa sebanyak 10 butir soal termasuk kategori mudah dan 5 butir soal termasuk kategori sedang, Distribusi soal berdasarkan klasifikasi tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.12 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

68	Nomor Butir Soal	Jumlah
Mudah	1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 14, 15	10
Sedang	2, 8, 10, 11, 13	5
Sukar	-	-

d. Daya Beda Soal

Daya beda soal dikatakan sebagai kemampuan soal untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah.⁴² Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi untuk butir soal pilihan ganda adalah:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

⁴² Adibah, 67.

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P_A = Peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Interpretasi daya beda

1. 0,70 – 1,00 = baik sekali
2. 0,40 – 0,69 = baik
3. 0,20 – 0,39 = cukup
4. 0,00 – 0,19 = jelek

Hasil rekap data uji daya beda butir *post-test* hasil belajar (Y2)

Tabel 3.13 Data Uji Daya Beda Butir *Post-Test* Hasil Belajar

No Butir Soal	r.hitung (Output SPSS)	Daya Beda Butir Tes
1	0,671	Baik
2	0,527	Baik
3	0,671	Baik
4	0,671	Baik
5	0,671	Baik
6	0,671	Baik
7	0,671	Baik
8	0,813	Baik Sekali
9	0,905	Baik Sekali
10	0,783	Baik Sekali
11	0,813	Baik Sekali
12	0,905	Baik Sekali
13	0,783	Baik Sekali
14	0,671	Baik
15	0,671	Baik

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap 15 butir soal pilihan ganda tersebut, dapat diketahui bahwa sebanyak 6 butir soal termasuk kategori baik sekali dan 9 butir soal termasuk kategori baik. Nomor soal berdasarkan kategori tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.14 Kategori Tingkat Kesukaran Soal

Klasifikasi	Nomor Butir Soal	Jumlah
Baik Sekali	8, 9, 10, 11, 12, 13	6
Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 14, 15	9
Cukup	-	-
Jelek	-	-

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Sugiyono dalam buku “Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D” menyatakan kegiatan analisis data meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel pada seluruh responden, menyajikan data terkini untuk tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan guna menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk mengukur hipotesis yang diajukan.⁴³

⁴³ Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF Dan R&D*, ed. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), 27th ed. (Bandung: Alfabeta cv, www.cvalfabeta.com, 2022).

Data-data yang akan dianalisis diperoleh melalui proses penelitian kuantitatif. Teknik analisis data penelitian kuantitatif menggunakan uji statistik. Statistik pada penelitian kuantitatif ini ada dua macam yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik inferensial digunakan untuk menguji data rumusan masalah jenis asosiatif dan komparatif.⁴⁴

Peneliti memberikan uji coba pada kelompok eksperimen, setelah itu *post-test* yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika skor sudah diketahui maka peneliti akan membandingkan apakah terdapat perbedaan atau tidak. Digunakannya kategorisasi distribusi normal untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* untuk mempengaruhi motivasi dan hasil siswa dalam pembelajaran IPS kelas IX SMPN 1 Balong. Maka dihitung menggunakan statistik nonparametrik dalam uji *t-test* jenis *independent sample*. Uji *t-test* biasanya digunakan untuk mengetahui pengaruh media *virtual tour to museum* pada motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IX SMPN 1 Balong.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memiliki tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis data yang diteliti sesuai apa adanya tanpa menarik kesimpulan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, grafik/diagram, rata-rata, modus, median, jarak, dan simpangan baku.⁴⁵ Guna mempermudah pemahaman data disajikan sesuai sampel dan populasi yang telah ditentukan sebelumnya.

⁴⁴ Sugiyono, 147.

⁴⁵ Gede Mekse Korri Arisena, "Buku Ajar Pengantar Statistika," 2018, 2018, 9.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis sehingga data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data tersebut akan dijelaskan oleh peneliti menggunakan tabel jumlah sampel, hasil nilai *post-test*, nilai rata-rata, nilai maksimal dan minimal serta standar deviasi.

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial memiliki tujuan untuk menarik kesimpulan yang dilakukan suatu dugaan yang diperoleh dari statistik deskriptif. Subana (2000:12) menyatakan bahwa statistik inferensial merupakan statistika yang berkaitan dengan penarikan kesimpulan secara umum dari data yang dikumpulkan dan diproses. Bahkan statistik inferensial mempelajari bagaimana keputusan dibuat. Statistik inferensial digunakan untuk menguji data rumusan masalah jenis asosiatif dan komparatif.⁴⁶ Teknik inferensial (statistika induktif dan probabilitas) yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel untuk populasi.

Pada penelitian ini digunakannya uji prasyarat analisis karena peneliti menggunakan uji *t-test* jenis *independent sample*. Uji prasyarat tersebut antara lain uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

⁴⁶ Arisena, 10.

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*.⁴⁷

Hipotesis:

H₀ : data berdistribusi normal

H₁ : data tidak berdistribusi normal

Statistik uji:

$$D_{\max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{f_{ki}}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Keterangan:

n = jumlah data

f_i = frekuensi

f_{ki} = frekuensi kumulatif

z = $\frac{x - \mu}{\sigma}$

D_{tabel} = D ∝ (n)

Keputusan:

H₀ ditolak apabila D_{hitung} ≥ D_{tabel}⁴⁸

Peneliti menggunakan IBM SPSS Statistic 25 untuk menghitung uji normalitas. Dikatakan jika nilai *sig.* < 0,05

⁴⁷ Arief Ramadhan Budi Aji, "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Melalui Model Pembelajaran Memberi Dan Menerima Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 5 Wates Kabupaten Kulon Progo DIY," *Universitas Negeri Yogyakarta* 53, no. 5 (2015): 59.

⁴⁸ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian*, 3rd ed. (Indonesia: Pustaka Felicha, 2018), 38, <https://id.zlibrary-asia.se/book/27961238/b78d1c/aplikasi-statistika-parametrik-dalam-penelitian.html>.

maka data populasi tidak berdistribusi normal. Jika nilai *sig* > 0,05 maka data populasi berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok control.

Statistik uji yang digunakan dalam uji homogenitas ini menggunakan metode uji varians, yaitu:

Hipotesis:

H₀ : varians homogen

H₁ : varians tidak homogen

Statistik Uji:

$$F_{hitung} = \frac{S2max}{S2min}$$

Peneliti menggunakan program statistik IBM SPSS Statistics 25 dalam menghitung homogenitas, hal ini berlaku apabila nilai *sig.* < 0,05 maka data dari populasi tersebut tidak homogen, apabila nilai *sig.* > 0,05 maka data dari populasi tersebut homogen.

b. Uji Hipotesis

1) Uji MANOVA

Uji MANOVA atau yang disebut dengan anova dua jalan (*Two Way Anova*) digunakan untuk mengetahui ada tidaknya

perbedaan yang signifikan secara statistik pada beberapa variabel yang terjadi secara bersamaan antara dua tingkatan dalam satu variabel.⁴⁹ Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji hipotesis ini adalah:

1. Menghitung JK total

$$JK_{tot} = \sum X_{tot}^2 - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$$

2. Menghitung jumlah kuadrat kolom

$$JK_{kol} = \sum \frac{(\sum X_{tot})^2}{n_{kol}} - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$$

3. Menghitung jumlah kuadrat baris

$$JK_{bar} = \sum \frac{(\sum X_{tot})^2}{n_{bar}} - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$$

4. Menghitung jumlah kuadrat interaksi

$$JK_{int} = JK_{bag} - (JK_{kol} + JK_{bar})$$

$$JK_{bag} = \frac{(\sum X_{bag1})^2}{n_{bag1}} + \frac{(\sum X_{bag2})^2}{n_{bag2}} + \dots + \frac{(\sum X_{bag n})^2}{n_{bag n}} - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$$

5. Menghitung jumlah JK dalam

$$JK_{dal} = JK_{tot} - (JK_{kol} + JK_{bar} + JK_{int})$$

Cara menyimpulkan keputusan uji dalam pengujian hipotesis dapat dilihat dengan cara:

1. Penyimpulan keputusan hipotesis pertama

Hipotesis statistik:

$$H_{o1} : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_{a1} : \mu_1 \neq \mu_2$$

⁴⁹ Fadhilatul Hasanah Hasibuan, "Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Berpikir Aljabar Siswa Ditinjau Dari Disposisi Matematis Siswa SMP Negeri Bukittinggi," no. 2005 (2021): 33.

Hipotesis tersebut diuraikan ke dalam kalimat sebagai berikut:

H_{01} : Tidak ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX mata pelajaran IPS di SMPN 1 Balong tahun 2023/2024.

H_{a1} : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMPN 1 Balong tahun 2023/2024.

Apabila $H_{a1} < 0,05$ maka H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan sehingga terdapat pengaruh terhadap penggunaan media *virtual tour to museum* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Penyimpulan keputusan hipotesis kedua

Hipotesis statistik:

H_{02} : $\mu_1 = \mu_2$

H_{a2} : $\mu_1 \neq \mu_2$

Hipotesis kedua diuraikan kedalam kalimat sebagai berikut:

H_{02} : Tidak ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar

siswa kelas IX mata pelajaran IPS di SMPN
1 Balong tahun 2023/2024.

Ha₂ : Ada pengaruh yang signifikan
penggunaan media *virtual tour to museum*
terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMPN
1 Balong tahun 2023/2024.

Apabila $H_{a2} < 0,05$ maka H_{o2} ditolak dan H_{a2}
diterima. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan
sehingga terdapat pengaruh terhadap penggunaan
media *virtual tour to museum* dalam meningkatkan
hasil belajar siswa.

3. Penyimpulan keputusan hipotesis ketiga

Hipotesis statistik:

$H_{o3} : \mu_1 = \mu_2$

$H_{a3} : \mu_1 \neq \mu_2$

Hipotesis tersebut diuraikan kedalam kalimat sebagai
berikut:

H_{o3} : Tidak ada pengaruh penggunaan media
virtual tour to museum terhadap motivasi
dan hasil belajar siswa kelas IX mata
pelajaran IPS di SMPN 1 Balong tahun
2023/2024.

H_{a3} : Ada pengaruh yang signifikan

penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX SMPN 1 Balong tahun 2023/2024.

Apabila $H_{a3} < 0,05$ maka H_{o3} ditolak dan H_{a1} diterima. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan sehingga terdapat pengaruh terhadap penggunaan media *virtual tour to museum* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2) Uji T-test

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua sampel yang berpasangan dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil nilai motivasi belajar dan nilai *pos-test* hasil belajar. Guna mengetahui keabsahan pengukuran maka perlu digunakanlah teknik bantuan SPSS. Rumus yang digunakan dalam menghitung manual uji ini adalah:

$$t_{hitung} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

M_1 = rata-rata skor kelompok 1

M_2 = rata-rata skor kelompok 2

SS_1 = *sum of square* kelompok 1

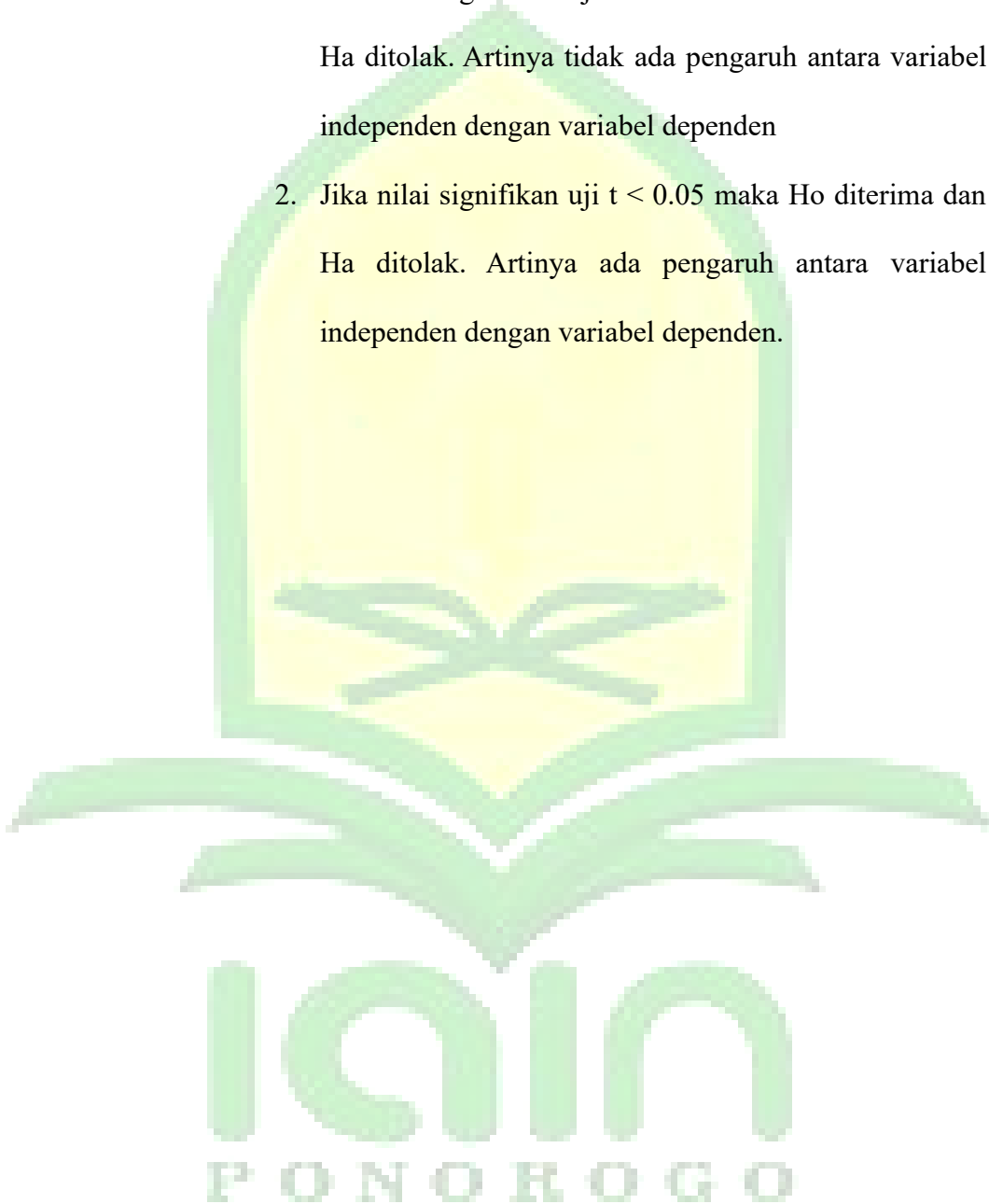
SS_2 = *sum of square* kelompok 2

n_1 = jumlah subjek/sampel kelompok 1

n_2 = jumlah subjek/sampel kelompok 2

Kriteria uji t-test:

1. Jika nilai signifikan uji $t > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen
2. Jika nilai signifikan uji $t < 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya ada pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Balong di kelas IX tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian dilakukan di kelas IX C sebagai kelas kontrol dan IX E sebagai kelas eksperimen. SMPN 1 Balong beralamat di Jalan Diponegoro 93, Desa Karang, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. Dalam menjalankan kegiatannya, SMPN 1 Balong berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMPN 1 Balong berdiri sejak 1983 dan saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII dan kelas VIII dan Kurikulum 2013 untuk kelas IX. SMPN 1 Balong kini mendapat status akreditasi A dengan nilai 91 pada tahun 2016 dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

2. Visi, Misi dan Tujuan SMPN 1 Balong

a. Visi

“Terwujudnya warga sekolah yang Beriman, Berdisiplin, Berprestasi, dan Berbudaya lingkungan”

b. Misi

- a) Melaksanakan pengembangan keimanan dan ketakwaan serta pembiasaan budi pekerti luhur.

- b) Mewujudkan kedisiplinan, dan kualitas proses pembelajaran yang efektif efisien, sarana prasarana, sumber daya manusia.
- c) Melaksanakan sistem dan pengembangan kurikulum
- d) Mengembangkan dan meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan
- e) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik
- f) Melaksanakan pendidikan lingkungan hidup
- g) Melaksanakan upaya pelestarian lingkungan, mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan
- h) Terwujudnya warga sekolah bebas narkoba
- i) Terwujudnya warga sekolah yang memiliki karakter antikorupsi

c. Tujuan

- a) Terlaksananya program kegiatan keagamaan seperti: shalat Dhuhur dan dhuha berjamaah, lancar baca tulis Al-Qur'an (melalui kelas bina Al-Qur'an dan BTQ), Istighosah, pesantren kilat/Ramadhan, dan Peringatan Hari Besar Keagamaan.
- b) Terlaksananya pengembangan Kurikulum yang meliputi 8 standar pendidikan.
- c) Terlaksananya pengembangan kurikulum 2013 untuk semua mata pelajaran melalui pemberdayaan team MGMPS
- d) Terlaksananya pelaksanaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, afektif, dan menyenangkan dengan pendekatan saintifik
- e) Tercapainya prestasi dalam kompetisi akademik dan non akademik tingkat kabupaten maupun provinsi.

- f) Terlaksananya pembelajaran dan pengembangan diri yang terintegrasi dengan Pendidikan Lingkungan Hidup dan P4GN (Pencegahan, Pemberantasan, Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba)
- g) Tercapainya lingkungan sekolah yang bersih, asri dan nyaman untuk pembelajaran sebagai upaya pelestarian fungsi lingkungan, mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan.
- h) Terciptanya lingkungan sekolah bebas dari narkoba
- i) Terbentuknya warga sekolah yang memiliki sikap jujur, tanggungjawab peduli, disiplin, kerja keras peduli dan memiliki kesederhanaan
- j) Meningkatkan disiplin, terutama dalam menerapkan protokol kesehatan, sportifitas, dan kesadaran hidup sehat.

3. Profil Singkat SMPN 1 Balong

Tabel 4.1 Profil Singkat SMPN 1 Balong

Nama Sekolah	: SMPN 1 BALONG
NPSN	: 20510764
Tipe Sekolah	: A
Alamat Sekolah	: Jl. Diponegoro 93, Desa Karang, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo
Kode Pos	: 63461
Posisi Geografis	: Lintang: -7.9581 Bujur: 111.4468
SK Pendirian Sekolah	: 0472/0/1983
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah

Telepon/Fax	: 03523741671
Status Sekolah	: Negeri
Nilai Akreditasi Sekolah	: Skor 91
Nama Kepala Sekolah	: Hari Prasetyo, S.pd
NIP	: 19701227 200701 1 012

4. Pendidik, Tenaga Kependidikan dan Siswa SMPN 1 Balong

Jumlah keseluruhan pendidik dan tenaga kependidikan di SMPN 1 Balong sejumlah 38 orang. Guru PNS sejumlah 21 orang, guru PPPK sejumlah 6 orang dan guru dengan Honor Daerah TK.II Kab/Kota sejumlah 1 orang. SMPN 1 Balong memiliki 1 Kepala Sekolah, 2 penjaga sekolah, 1 penjaga perpustakaan, 4 tenaga administrasi sekolah dan 2 pesuruh.

Adapun jumlah siswa SMPN 1 Balong sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Siswa SMPN 1 Balong

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
1	7A	18	14	32
2	7B	14	18	32
3	7C	20	12	32
4	7D	17	14	31
5	7E	17	12	29
JUMLAH		86	70	156
1	8A	12	19	31
2	8B	15	16	31
3	8C	22	9	31
4	8D	18	10	28
5	8E	22	8	30
JUMLAH		89	62	151
1	9A	12	8	20
2	9B	10	10	20
3	9C	13	7	20
4	9D	12	9	21
5	9E	8	12	20
JUMLAH		55	46	101
JUMLAH TOTAL		230	178	408

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data Motivasi dan *Posttest* Kelas Kontrol

Data motivasi dan *post-test* kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3 Motivasi dan *Post-Test* Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
No.	Motivasi	Posttest
1	32	66
2	45	73
3	47	73
4	40	80
5	42	80
6	34	60
7	50	66
8	39	66
9	38	53
10	42	46
11	36	46
12	42	60
13	41	73
14	41	80
15	45	73
16	32	46
17	39	53
18	49	60
19	51	53
20	37	53
Jumlah	822	1260
Rata-rata	44,1	63

Berdasarkan data tabel diatas dapat disimpulkan dalam kelas kontrol jumlah motivasi sebesar 822 dengan rata-rata 44,1. Jumlah data nilai *post-test* memiliki jumlah 1260 dengan rata-rata 63,00. Data statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Motivasi dan *Post-Test* Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MOTIVASI	20	32	51	41.10	5.553
POSTEST	20	46	80	63.00	11.671
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel diatas dapat diinterpretasikan jika motivasi kelas kontrol terdapat nilai minimum motivasi yaitu 32 dengan nilai maksimum motivasi yaitu 51. Nilai *mean* atau rata-rata dari nilai motivasi yaitu 41,10 dan standar deviasinya yaitu 5,553. Data dari nilai *post-test* diinterpretasikan nilai minimum *post-test* kelas eksperimen yaitu 46 dengan nilai maksimum yang diperoleh yaitu 80. Nilai mean atau rata-rata dari nilai posttest yaitu 63,00 dan standar deviasinya yaitu 11,671. Jumlah siswa dalam kelas kontrol yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa.

2. Data Motivasi dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Data motivasi dan *post-test* kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.5 Motivasi dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
No.	Motivasi	Posttest
1	42	93
2	40	93
3	43	60
4	48	73
5	49	66
6	55	66
7	57	86
8	50	86

9	51	86
10	48	86
11	48	80
12	50	80
13	47	80
14	50	80
15	50	66
16	50	66
17	55	93
18	49	73
19	42	60
20	52	73
Jumlah	976	1546
Rata-rata	48,8	77,3

Berdasarkan data tabel diatas dapat disimpulkan dalam kelas eksperimen jumlah motivasi sebesar 976 dengan rata-rata 48,8. Jumlah data nilai *post-test* memiliki jumlah 1546 dengan rata-rata 77,3. Data statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Deskriptif Statistik Motivasi dan *Post-Test* Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MOTIVASI	20	40	57	48.80	4.444
POSTEST	20	60	93	77.30	10.849
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel diatas dapat diinterpretasikan jika motivasi kelas eksperimen terdapat nilai minimum motivasi yaitu 40 dengan nilai maksimum motivasi yaitu 57. Nilai *mean* atau rata-rata dari nilai motivasi yaitu 48,80 dan standar deviasinya yaitu 4,444. Data dari nilai *post-test* diintrepetasikan nilai minimum *post-test* kelas eksperimen

yaitu 60 dengan nilai maksimum yang diperoleh yaitu 93. Nilai *mean* atau rata-rata dari nilai *post-test* yaitu 77,30 dan standar deviasinya yaitu 10,849. Jumlah siswa dalam kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa.

C. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang ada berdistribusi normal atau tidak. Data tersebut memiliki *sig.* > 0,05 dan jika memiliki *sig.* < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal. Pengujian yang dilakukan untuk uji normalitas ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil dari uji normalitas motivasi dan posttest siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.7 Uji Normalitas *Post-Test* Siswa Kelas IX

Tests of Normality								
			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas			Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Post-Test	Kelas Kontrol	.154	20	.200*	.918	20	.089
	Post-Test	Kelas Eksperimen	.151	20	.200*	.924	20	.121
*. This is a lower bound of the true significance.								
a. Lilliefors Significance Correction								

Penyimpulan tabel normalitas *Post-Test* dengan *Shapiro-Wilk*:

Tabel 4.8 Penyimpulan Tabel Normalitas *Post-Test*

Statistik	<i>Post-Test</i> Kelas	<i>Post-Test</i> Kelas
	Kontrol	Eskperimen
N	20	20
α	0,05	0,05
<i>Sig</i> (2-tailed)	0,89	0,121
Kesimpulan	Normal	Normal

Berdasarkan tabel diatas uji *Shapiro-Wilk* diketahui jika data *post-test* hasil belajar siswa kelas kontrol berdistribusi normal karena memiliki *sig.* $0,089 > 0,05$ sedangkan *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen memiliki *sig.* $0,121 > 0,05$ yang artinya juga berdistribusi normal.

Tabel 4.9 Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa Kelas IX

Tests of Normality								
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
		Statisti			Statisti			
Kelas		c	df	Sig.	c	df	Sig.	
Motivasi Belajar Siswa	Motivasi Kelas Kontrol	.136	20	.200*	.967	20	.687	
	Motivasi Kelas Eksperimen	.179	20	.094	.939	20	.231	

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Penyimpulan tabel normalitas Motivasi dengan *Shapiro-Wilk*:

Tabel 4.10 Penyimpulan Tabel Normalitas Motivasi

Statistik	Motivasi Kelas	Motivasi Kelas
	Kontrol	Eskperimen
N	20	20
α	0,05	0,05
<i>Sig</i> (2-tailed)	0,687	0,231
Kesimpulan	Normal	Normal

Berdasarkan tabel diatas uji *Shapiro-Wilk* diketahui jika data motivasi belajar siswa kelas kontrol berdistribusi normal karena memiliki *sig.* $0,687 > 0,05$ sedangkan motivasi belajar siswa kelas eksperimen memiliki *sig.* $0,231 > 0,05$ yang artinya juga berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah pada dua sampel kelompok ini memiliki varian yang berbeda atau memiliki varian yang sama. Kriteria pengujian homogenitas adalah jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian pada data tersebut dinyatakan homogen. Tetapi jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka dapat disimpulkan varian pada data tersebut tersebut dinyatakan tidak homogen.

Hasil uji homogenitas pada data *post-test* dan motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11 Uji Homogenitas *Post-Test* Kelas IX

Test of Homogeneity of Variance						
			Levene			
			Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	Belajar	Based on Mean	.183	1	38	.671
		Based on Median	.281	1	38	.599
		Based on Median and with adjusted df	.281	1	37.379	.599
		Based on trimmed mean	.187	1	38	.668

Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan jika nilai *sig.* data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $0,671 > 0,05$. Hal ini dikatakan nilai *sig.* lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ sehingga data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

Tabel 4.12 Uji Homogenitas Motivasi Kelas IX

Test of Homogeneity of Variance						
			Levene			
			Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Belajar	Based on Mean	1.146	1	38	.291
		Based on Median	1.160	1	38	.288
		Based on Median and with adjusted df	1.160	1	37.689	.288
		Based on trimmed mean	1.146	1	38	.291

Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan jika nilai *sig.* data motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu

0,291 > 0,05. Hal ini dikatakan nilai *sig.* lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ sehingga data motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji MANOVA

Uji MANOVA dapat diketahui menggunakan uji prasyarat hipotesis dengan ketentuan jika nilai homogenitas varian dan covarian memiliki *sig.* > 0,05 maka syarat uji manova terpenuhi, namun apabila nilai homogenitas varian dan covarian memiliki *sig.* < 0,05 maka syarat uji manova tidak terpenuhi. Uji MANOVA ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Dibawah ini tabel uji homogenitas varian dan covarian:

1. Uji Homogenitas Varian

Tabel 4.13 Homogenitas Varian

Levene's Test of Equality of Error Variances^a				
	F	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	1.146	1	38	.291
Hasil Belajar	.183	1	38	.671
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.				
a. Design: Intercept + VTM				

Dari tabel diatas diketahui jika data homogenitas varian memiliki nilai *sig.* pada motivasi belajar yaitu 0,291 > 0,05 yang

dapat dikatakan bahwa varian kelompok data sama. Sedangkan nilai *sig.* pada hasil belajar yaitu $0,671 > 0,05$ yang dapat dikatakan bahwa varian kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen sama.

2. Uji Homogenitas Covarian

Tabel 4.14 Homogenitas Covarian

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a	
Box's M	1.316
F	.414
df1	3
df2	259920.000
Sig.	.743

Dari tabel data diatas diketahui bahwa nilai Covarians pada Box's M sebesar 1,316 dan nilai *sig.* $0,743 > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa covarian data bersifat homogen.

Diketahui bahwa uji homogenitas varian dan covarian sudah memenuhi syarat maka dapat dilanjutkan untuk dilakukan uji MANOVA.

b. Uji T-Test

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji-T yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran IPS pada nilai angket dan nilai *post-test*. Peneliti memberikan *post-test* kepada siswa diakhir pembelajaran

pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat apakah *post-test* yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama atau berbeda.

1. Uji-T Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 4.15 SPSS Uji-T Motivasi Belajar Siswa

		Levene's		t-test for Equality of Means								
		Test for Equality of Variances		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		Assumed Equal									Lower	Upper
Motivasi Belajar IPS	Equal variances assumed	.1146	.291	-4.842	38	.000	-7.700	1.590	-10.919	-4.481		
	Equal variances not assumed			-4.842	36.259	.000	-7.700	1.590	-10.924	-4.476		

Dari tabel diatas diketahui nilai *sig.* (2-tailed) menunjukkan nilai motivasi belajar siswa sebesar $0,000 < 0,05$. Hal itu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

nilai motivasi belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.



2. Uji-T Hasil Belajar Siswa Kelas IX

Tabel 4.16 SPSS Uji-T Hasil Belajar Siswa

		Levene's		t-test for Equality of Means								
		Test for Equality of Variances		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		Assumed Equal									Lower	Upper
Hasil Belajar IPS	Assumed Equal	.183	.671	-4.013	38	.000	-14.300	3.563	-21.513	-7.087		
	Not Assumed Equal			-4.013	37.799	.000	-14.300	3.563	-21.514	-7.086		

Dari tabel diatas diketahui nilai sig. (2-tailed) menunjukkan nilai *post-test* sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan begitu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai *post-test* hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

c. Pengujian Hipotesis

a) Pengujian hipotesis pertama

Pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar

Hipotesis statistik:

$$H_{01} : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_{a1} : \mu_1 \neq \mu_2$$

Diuraikan:

H_{01} : tidak ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

H_{a1} : ada pengaruh signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

Tabel 4.17 Data Uji-T Motivasi Belajar Siswa

Statistik	Hasil Belajar Siswa
N	20
α	0,05
Sig. (2-tailed)	0,000
Kesimpulan	Terdapat Pengaruh

Dari tabel diatas diketahui nilai *sig.* (2-tailed) menunjukkan nilai motivasi belajar siswa sebesar $0,000 < 0,05$.

Dikarenakan nilai *sig.* $< 0,05$ maka dapat dinyatakan H_{01} ditolak sehingga H_{a1} diterima. Dengan begitu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai motivasi belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar IPS.

b) Pengujian hipotesis kedua

Pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar siswa

Hipotesis statistik:

$H_{02} : \mu_1 = \mu_2$

$H_{a2} : \mu_1 \neq \mu_2$

Diuraikan:

H_{01} : tidak ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

H_{a1} : ada pengaruh signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

Tabel 4.18 Data Uji-T Hasil Belajar

Statistik	Hasil Belajar Siswa
N	20
α	0,05
Sig. (2-tailed)	0,000
Kesimpulan	Terdapat Pengaruh

Dari tabel diatas diketahui nilai sig. (2-tailed) menunjukkan nilai *post-test* sebesar $0,000 < 0,05$. Dikarenakan nilai *sig.* $< 0,05$ maka dapat dinyatakan H_{02} ditolak sehingga H_{a2} diterima. Dengan begitu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai *post-test* hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar IPS.

c) Pengujian hipotesis ketiga

Pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS

Hipotesis statistik:

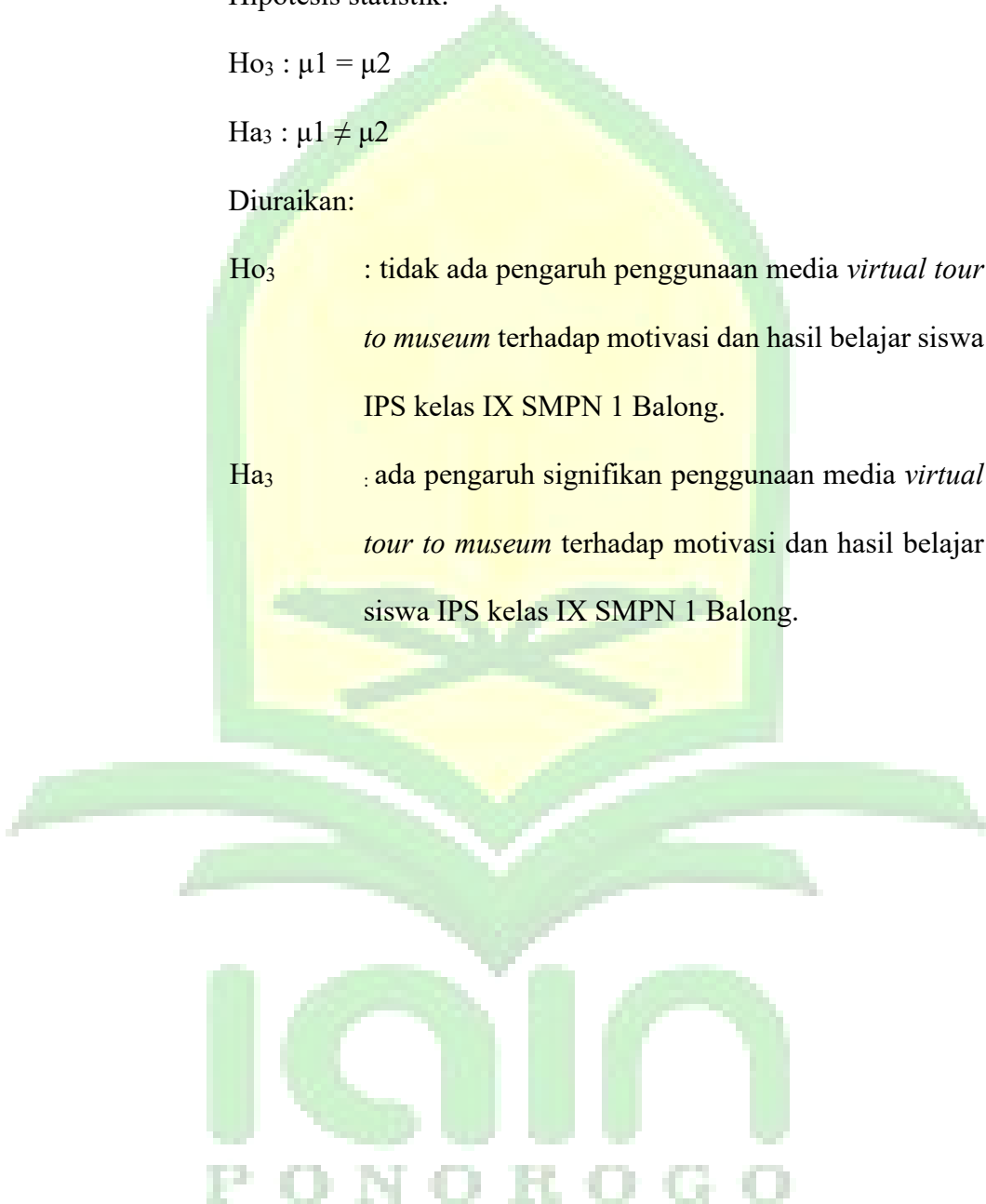
$$H_{03} : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_{a3} : \mu_1 \neq \mu_2$$

Diuraikan:

H_{03} : tidak ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.

H_{a3} : ada pengaruh signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong.



Tabel 4.19 Data Uji MANOVA

Multivariate Tests ^a								
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Intercept	Pillai's Trace	.991	1981.651 ^b	2.000	37.000	.000	3963.302	1.000
	Wilks' Lambda	.009	1981.651 ^b	2.000	37.000	.000	3963.302	1.000
	Hotelling's Trace	107.11 6	1981.651 ^b	2.000	37.000	.000	3963.302	1.000
	Roy's Largest Root	107.11 6	1981.651 ^b	2.000	37.000	.000	3963.302	1.000
VTM	Pillai's Trace	.469	16.352 ^b	2.000	37.000	.000	32.703	.999
	Wilks' Lambda	.531	16.352 ^b	2.000	37.000	.000	32.703	.999
	Hotelling's Trace	.884	16.352 ^b	2.000	37.000	.000	32.703	.999
	Roy's Largest Root	.884	16.352 ^b	2.000	37.000	.000	32.703	.999
a. Design: Intercept + VTM								
b. Exact statistic								
c. Computed using alpha = .05								

Dari tabel diatas diketahui nilai sig. pada *Pillai's Trace Wilks' Lambda Hotelling's Trace Roy's Largest Root* yaitu $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan begitu ditunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai motivasi belajar dan *post-test* hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS.

D. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap Motivasi Belajar

Telah disebutkan jumlah dan rata-rata motivasi belajar siswa memiliki nilai yang berbeda dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Disebutkan dalam tabel 4.3, jumlah nilai motivasi pada kelas kontrol adalah 822 dengan rata-rata yaitu 41,10 sedangkan pada kelas eksperimen pada tabel 4.5, jumlah nilai motivasi adalah 976 dan rata-ratanya adalah 48,80. Pengujian pertama menggunakan uji statistik deskriptif untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, *mean* dan standar deviasi. Ditunjukkan nilai motivasi belajar pada kelas kontrol yaitu, nilai minimum 32, nilai maksimum 51, *mean* atau rata-rata 41,10 dan standar deviasi 5,553. Sedangkan nilai motivasi pada kelas eksperimen yaitu, nilai minimum 40, nilai maksimum 57, *mean* atau rata-rata 48,80 dan standar deviasi 4,444.

Setelah uji statistik dilanjukkann dengan uji normalitas dan homogenitas. Disebutkan dalam tabel 4.9, jika nilai *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal dengan masing-masing yaitu kelas kontrol nilai *sig.* $0,687 > 0,05$ dan kelas eksperimen $0,231 > 0,05$. Sedangkan uji homogenitas nilai motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Seperti ditunjukkan pada tabel 4.12 dengan spesifikasi $0,291 > 0,05$.

Berdasarkan uji-t pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa diketahui dengan nilai sig(2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga terdapat perbedaan terhadap motivasi belajar siswa pada kelas kontrol (pembelajaran konvensional) dan kelas eksperimen (menggunakan media *virtual tour to museum*). Dikarenakan signifikasinya $< 0,05$ maka dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IX SMPN 1 Balong.

Berdasarkan pernyataan diatas, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar menggunakan media *virtual tour to museum* dalam mata pelajaran IPS kelas IX khususnya pada materi Sejarah. Siswa lebih aktif untuk bertanya materi yang diberikan. Adanya media *virtual tour to museum* ini memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat belajar karena memberikan tampilan yang menarik dan rasa ingin tahu mereka mengenai isi dari museum menjadi tinggi. Siswa tertarik untuk terus belajar menggunakan media *virtual tour to museum* ini di rumah dengan mengakses sendiri melalui handphone.

2. Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap Hasil Belajar

Telah disebutkan jumlah dan rata-rata hasil belajar siswa memiliki nilai yang berbeda dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Disebutkan dalam tabel 4.3, jumlah nilai hasil belajar pada kelas kontrol adalah

1260 yaitu 63,00. Sedangkan pada kelas eksperimen pada tabel 4.5, jumlah hasil belajar adalah 1546 dengan rata-rata yaitu 77,30. Pengujian pertama menggunakan uji statistik deskriptif untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, *mean* dan standar deviasi. Ditunjukkan nilai *post-test* pada kelas kontrol yaitu, nilai minimum 46, nilai maksimum 80, *mean* atau rata-rata 63.00 dan standar deviasi 11.671. Sedangkan nilai *post-test* pada kelas eksperimen yaitu, nilai minimum 60, nilai maksimum 93, *mean* atau rata-rata 77,30 dan standar deviasi 10,849.

Setelah uji statistik dilanjukkann dengan uji normalitas dan homogenitas. Disebutkan dalam tabel 4.7, jika nilai *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal dengan masing-masing yaitu kelas kontrol nilai *sig.* $0,089 > 0,05$ dan kelas eksperimen $0,121 > 0,05$. Sedangkan uji homogenitas nilai *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Seperti ditunjukkan pada tabel 4.11 dengan spesifikasi $0,671 > 0,05$.

Berdasarkan uji-t pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap *post-test* hasil belajar siswa diketahui dengan nilai *sig*(2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol (pembelajaran konvensional) dan kelas eksperimen (menggunakan media *virtual tour to museum*). Dikarenakan signifikasinya $< 0,05$ maka dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media

virtual tour to museum terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IX SMPN 1 Balong.

Berdasarkan pernyataan diatas, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar menggunakan media *virtual tour to museum* dalam mata pelajaran IPS kelas IX di SMPN 1 Balong. Dengan adanya media *virtual tour to museum* yang dianggap baru dapat menjadi alat bantu siswa untuk mengembangkan informasi dalam mempelajari dan memahami materi yang telah diberikan.

3. Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Menggunakan uji MANOVA, dapat diketahui pada tabel 4.15, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar dengan nilai signifikansi dari *Pillai's Trace Wilks' Lambda Hotelling's Trace Roy's Largest Root* sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai sig. $< 0,05$ dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IX SMPN 1 Balong.

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa sangat semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran yang baru. Mereka sangat antusias mengikuti pembelajaran sampai selesai dan memperhatikan dengan seksama. Proses pembelajaran yang seperti ini yang dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. Dengan begitu penggunaan media *virtual tour to*

museum memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX. *media virtual tour to museum* dapat memberikan meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka betul-betul memperhatikan dengan seksama dan lebih mudah menerima materi yang diberikan.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa, media *virtual tour to museum* memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMPN 1 Balong. Nilai yang didapatkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan. Dibuktikan dengan rata-rata nilai motivasi dan hasil belajar masing-masing pada kelas kontrol adalah rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 44,10 dan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 63,00. Sedangkan rata-rata nilai motivasi dan hasil belajar masing-masing pada kelas eksperimen adalah rata-rata nilai motivasi belajar 48,80 dan rata-rata nilai hasil belajar 77,30.

Terdapat 3 pengujian hipotesis yang memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS kelas IX SMPN 1 Balong. Kesimpulannya berikut ini:

- 1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX mata pelajaran IPS DI SMPN 1 Balong. Dibuktikan dengan nilai *sig.* $0,000 < 0,05$ yang artinya pembuktian hipotesis H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Pengujian ini menggunakan Uji-T (*Independen Sampel T-Test*) untuk menguji nilai angket motivasi belajar siswa.

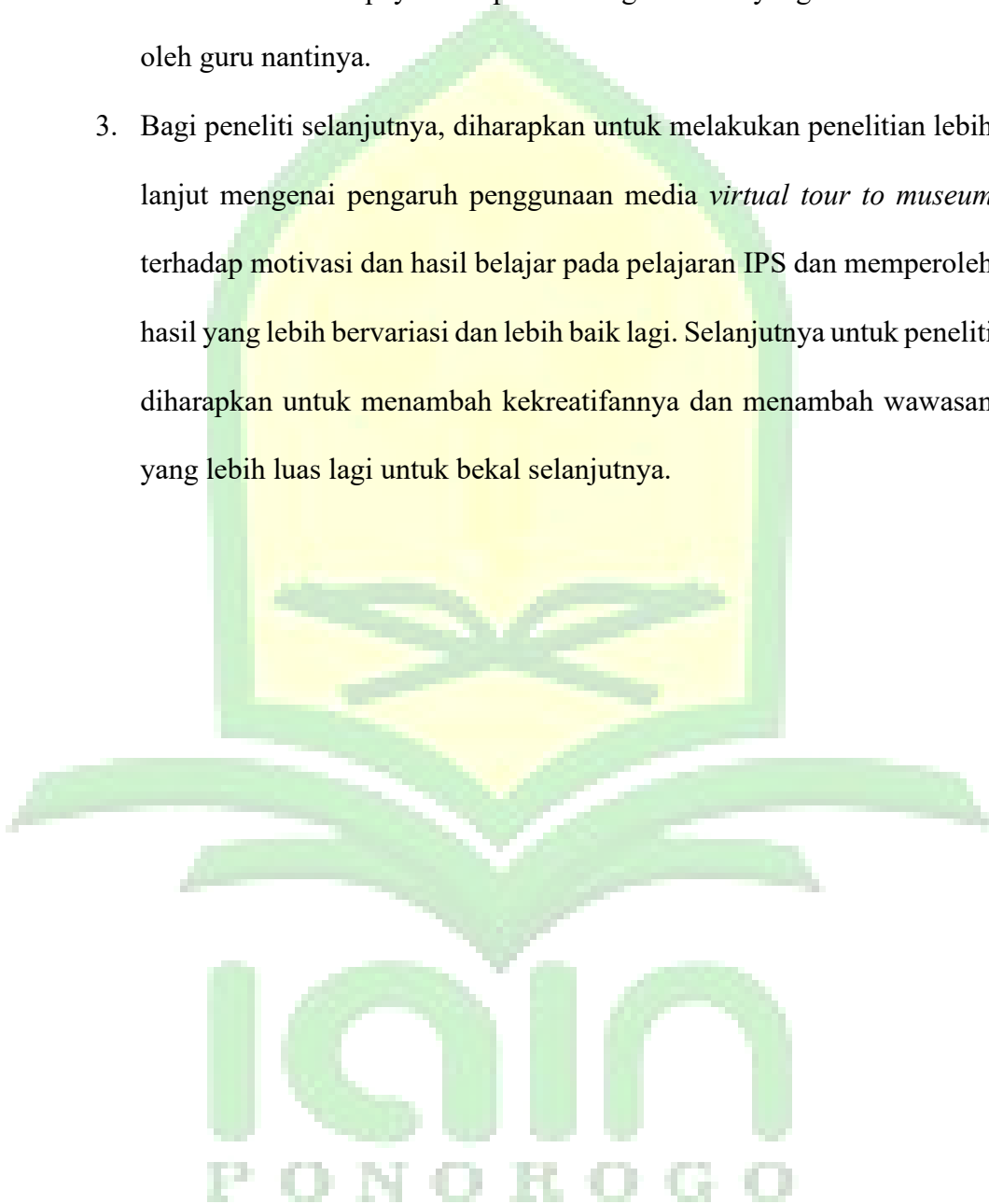
- 2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap hasil belajar siswa kelas IX mata pelajaran IPS DI SMPN 1 Balong. Dibuktikan dengan nilai *sig.* $0,000 < 0,05$ yang artinya pembuktian hipotesis H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Pengujian ini menggunakan Uji T (*Independen Sampel T-Test*) untuk menguji nilai *post-test* hasil belajar siswa.
- 3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX mata pelajaran IPS DI SMPN 1 Balong. Dibuktikan dengan nilai *sig.* $0,000 < 0,05$ yang artinya pembuktian hipotesis H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Pengujian ini menggunakan Uji MANOVA (*Multivariate*) untuk menguji nilai motivasi dan hasil belajar siswa apakah memberikan pengaruh atau tidak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 1 Balong, peneliti memiliki saran diantaranya:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan media *virtual tour to museum* sebagai tambahan media pembelajaran yang menarik untuk siswa supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton seperti sebelum-sebelumnya. Jika menggunakan media pembelajaran yang variatif dan menarik siswa akan termotivasi belajarnya. Hasil belajar siswa juga akan meningkat karena siswa menjadi lebih paham dengan materi yang diberikan.

2. Bagi siswa, diharapkan mampu menggunakan media *virtual tour to museum* untuk menambah informasi mengenai pelajaran IPS khususnya materi Sejarah. Diharapkan juga siswa untuk dapat mengaksesnya sendiri di rumah supaya lebih paham dengan materi yang telah diberikan oleh guru nantinya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi dan hasil belajar pada pelajaran IPS dan memperoleh hasil yang lebih bervariasi dan lebih baik lagi. Selanjutnya untuk peneliti diharapkan untuk menambah kekreatifannya dan menambah wawasan yang lebih luas lagi untuk bekal selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. *INTERAKSI & MOTIVASI BELAJAR MENGAJAR*. Edited by Kharisma Putra Utama Offset. 1st ed. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016.
- Abu. "Bisakah Menjadikan Virtual Tour Untuk Edukasi Sekolah." *Pandu Asia "Guide Others to Happiness,"* n.d.
- Adibah, Umadlir. "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Dengan Metode Concept Mapping Siswa Kelas Iii Di Mi Miftakhul Akhlaqiyah Semarang Tahun Ajaran 2014/2015," 2015, 48.
- Aji, Arief Ramadhan Budi. "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Melalui Model Pembelajaran Memberi Dan Menerima Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 5 Wates Kabupaten Kulon Progo DIY." *Universitas Negeri Yogyakarta* 53, no. 5 (2015): 1–163.
- Amalia Yunia Rahmawati. "PEMANFAATAN SITUS INDONESIA VIRTUAL TOUR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PESERTA DIDIK KELAS VII BINA BAHASA SMP NEGERI 3 TANGERANG SELATAN PROVINSI BANTEN TAHUN PELAJARAN 2021/2022," no. July (2020): 1–23.
- Arisena, Gede Mekse Korri. "Buku Ajar Pengantar Statistika." 2018, 2018, 1–46.
- Arsyad A. "Media Pembelajaran," 2011, 23–35.
- Dahlan, Ahmad. "Indikator Hasil Belajar Peserta Didik," 2023. <https://pendidikan.matamu.net/indikator-hasil-belajar-peserta-didik/>.
- Djaali, and Pudji Mujiono. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Grasindo, n.d.
- Eni. "Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar Dan Pengulangan Materi Pelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Ii Ma Al Asror Gunung Pati Tahun Pelajaran 2004/2005." *Universitas Negeri Semarang*, no. skripsi (2005): 5–24.
- Faridatunniswah, Andi. "Pengaruh Ambiguitas Peran Terhadap Kinerja Pustakawan Upt Perpustakaan Universitas Diponegoro Semarang." *Jurnal Pendidikan* 1 (2018): 22.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hasibuan, Fadhilatul Hasanah. "Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Berpikir Aljabar Siswa Ditinjau Dari Disposisi Matematis Siswa SMP Negeri Bukittinggi," no. 2005 (2021): 1–23.

Herdin, Muhtarom and Robin, Abduloh and Andi. "PEMANFAATAN MUSEUM TOUR VIRTUAL SEBAGAI SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DIGITALISASI." *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah* 8 (2022): 111. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10715>.

IPtek. "Manfaat Belajar Sejarah Dengan Virtual Tour." IPtek, n.d.

Jannah, Bambang Perastyo dan Lina miftahul. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. PT Rajagrafindo Persada*. Vol. 3, 2016. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>.

Jyantika, I Putu Ade Andre Prayadnya and I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Deepublish, n.d. https://books.google.co.id/books?id=NaCHDwAAQBAJ&dq=sampel+penelitian+eksperimen&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s.

Khodijah, Nyanyu. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers, 2014.

Korry, Debby I. "Pengaruh Status Kerja Ibu Rumah Tangga Terhadap Coping Stress." *Repository Unika Sogijapranata*, 2017, 36–44. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/14757>.

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. First. Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia Group), 2020.

NATAMI, FADILLA FEBRIANTY. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL TOUR MUSEUM SANGIRAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH PEMINATAN MATERI MANUSIA PURBA DI INDONESIA DAN DUNIA DI KELAS X IPS I SMAN 1 TASIKMALAYA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2021/2022." *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 1, no. 1 (2019): 2019.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*. Kencana Prenada Media Group, 2016. https://books.google.co.id/books/about/Metodologi_Penelitian_Skripsi_Tesis_Dise.html?id=VnA-DwAAQBAJ&redir_esc=y.

Perdana. "Motivasi Belajar." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–99.

Riesa, Rafidola Mareta, and Alfatah Haries. "Virtual Tourism Dalam Literature Review." *Jurnal Pariwisata Bunda* 01, no. 1 (2020): 1–6.

Rosmah, Rosmah, Suparman Suparman, and Veni Rori Setiawan. "Pengaruh

- Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 161–66. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374>.
- Rudi, and Palimbong Jamaludin Anthonius. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomina.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 6 (2016): 95–106.
- S. Pd, Dede Sapta Jaya, and SMA NEGERI 1 MANGGAR. “Virtual Tour Museum (Vtm), Nafas Baru Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19.” *Pos Belitung*, no. November (2021). <https://sman1manggar.sch.id/read/560/virtual-tour-museum-vtm-nafas-baru-pembelajaran-sejarah-di-masa-pandemi-covid-19>.
- Sofyan, AH. “Metode Penelitian Ilmiah.” *METODE PENELITIAN ILMIAH* 84 (2015): 487–92. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi Dan R&D*. Alfabeta, 2018. <https://doi.org/6022893224>.
- . *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF Dan R&D*. Edited by Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI). 27th ed. Bandung: Alfabet cv, www.cvalfabeta.com, 2022.
- Suharsimi, and Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. XV. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Suryana A. “Metode Penelitian Metode Penelitian.” *Metode Penelitian Kualitatif*, no. 17 (2017): 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf).
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF Dan PENGEMBANGANNYA*. Edited by Pipih Latifah. Pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Tasbihah, N. L., & Suprijono, A. “Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum Terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS Di Kelas VIII SMPN 1 Gresik.” *Dialektika Pendidikan Ips*, 1, no. 1 (2021): 16–25.
- Taufiqurrohman, and Meini Sondang Sumbawati. “Penerapan Media Virtual Tour Dengan Google Expedition Dalam Pembelajaran Project Based Learning Di SMK Negeri 10 Surabaya.” *Jurnal IT-EDU (Information Technology and Education)* 5, no. 1 (2020): 247–53. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37483>.
- Tsaaqib, Annajmuts, Achmad Buchori, and Dhian Endahwuri. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality (Vr) Pada Materi Trigonometri Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sma.” *JIPMat* 7, no. 1 (2022): 11–19. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v7i1.9950>.

Umefagur, Fadli, Steven R. Sentinuwo, and Brave A. Sugiarto. "Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus : Kota Manado)." *Jurnal Teknik Informatika* 9, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13456>.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bumi Aksara, 2006.

Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian*. 3rd ed. Indonesia: Pustaka Felicha, 2018. <https://id.zlibrary-asia.se/book/27961238/b78d1c/aplikasi-statistika-parametrik-dalam-penelitian.html>.

Yelvita, Feby Sri. "Implementasi Media Virtual Tour Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas X IIS 1 MAN 2 Kota Jambi." *γ787*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

