

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Tour Museum* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik

Rosmah^{1*}, Suparman², Veni Rori Setiawan³

Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

Article Info

Article history:

Accepted: 20 Desember 2022

Publish: 11 Januari 2023

Kata Kunci:

Media pembelajaran, virtual tour museum, minat belajar, hasil belajar

Abstrak

Latar belakang penelitian ini berkaitan dengan masih rendahnya minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Plampang. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis virtual tour museum terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan Desain penelitian yang digunakan dirancang dengan merujuk pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed method*).).desain *Concurrent Embedded Design* yaitu model yang mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif dalam waktu bersamaan. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA dan X IPS yang terdiri dari 4 kelas sejumlah 129 orang dan sampel pada penelitian kelas X IPS 2 sejumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket dan test.

Dari penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji hipotesis menggunakan uji anacova dan uji t-test dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya bahwa nilai sig < 0,05 serta *pearson correlation* (t) sebesar 0,861. Sehingga H_0 di tolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh pengguna media pembelajaran berbasis *Virtual tour museum* terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik serta terdapat korelasi antara minat dan hasil belajar pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Plampang.

Article Info

Article Info

Accepted: 20 Desember 2022

Publish: 11 Januari 2023

Abstract

The background of this research is related to the low interest in learning and student learning outcomes in history subjects at SMA Negeri 1 Plampang. The purpose of this study was to determine the effect of museum tour-based virtual learning on students' interests and learning outcomes. This study uses a research design that is designed with reference to qualitative and quantitative approaches (*mixed method*).). *Concurrent Embedded Design* is a model that combines qualitative and quantitative methods at the same time. The research population was students in class X MIPA and X IPS consisting of 4 classes with a total of 129 people and the sample in class X IPS 2 was 32 people. Data collection techniques used are in the form of questionnaires and tests. The research shows that there are differences in learning outcomes before and after being given treatment. The results of hypothesis testing using the Anacova test and t-test with a significance value of 0.000 means that the sig value < 0.05 and the Pearson correlation (t) is 0.861. So that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of users of virtual tour museum-based learning media on learning interest and learning outcomes of students and there is a correlation between interest and learning outcomes in history subjects at SMAN 1 Plampang

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Rosmah

Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

rosesrosmah085@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sejarah merupakan salah satu pelajaran wajib di sekolah menengah atas. Sebagai mata pelajaran wajib, semua peserta didik pasti dan wajib menempuh pelajaran tersebut. Hal ini karena mata pelajaran

161 Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Tour Museum* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik (Rosmah)

sejarah memuat suatu unsur pembentukan jati diri sehingga sangat penting diajarkan kepada peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Seperti ungkapan Soekarno yang terkenal dengan istilah “Jasmerah” yang artinya jangan sesekali melupakan sejarah, dalam ungkapan tersebut memiliki pesan yang mendalam tentang pentingnya sejarah bagi suatu bangsa supaya bangsa tersebut dapat mengenal jati dirinya. Dengan demikian, mata pelajaran sejarah memegang peranan penting dalam rangka persatuan dan kesatuan suatu bangsa.

proses pembelajaran harus menggunakan media yang dinilai tetap interaktif dalam pembelajarannya dan mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran museum virtual dianggap oleh para ahli memiliki daya tarik tersendiri dalam menunjang pembelajaran sejarah. Peserta didik menganggap pembelajaran konvensional sangat membosankan dan kurang. Maka dari itu inovasi media dalam media pembelajaran sangat perlu untuk dikembangkan agar pembelajaran tetap interaktif dan berlandaskan *student active learning*.

Mata pelajaran sejarah identik dengan buku usang dan penyajian materi bersifat teksbook yang membosankan. Proses pembelajaran mata pelajaran sejarah masih jauh dari keempat aspek yang sudah disebutkan di atas. Akibatnya, dari segi pencapaian pembelajaran tidak dapat maksimal sehingga beban yang diamanahkan kurikulum tidak dapat dipenuhi dengan baik.

(Karwono & Mularsih, 2018) berpendapat bahwa ada beberapa komponen yang dapat mendukung kualitas pembelajaran yaitu: peserta didik, guru, metode, materi, sumber belajar, biaya, sarana, dan prasarana. Dari delapan komponen tersebut, komponen-komponen seperti peserta didik, guru, biaya, sarana, dan prasarana sulit atau bahkan tidak dapat diganti untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Akan tetapi, komponen metode, materi, dan sumber belajar masih dapat di ganti atau dimodifikasi untuk perbaikan kualitas suatu pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan mencoba meneliti tentang pengaruh media pembelajaran berbasis virtual Tour Museum (VTM) pada mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Adapun judul penelitian tersebut adalah: “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Tour Museum* (VTM) pada Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Plampang.”

2. METODE

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada desain penelitian dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dikenal sebagai pendekatan campuran (*mixed method*). Calhoun (1994) dalam Ibrahim (Ibrahim et al., 2018) berpendapat bahwa penelitian dengan metode campuran (*mixed methods research design*) adalah suatu penelitian dengan prosedur pengumpulan dan menganalisis data tersebut, serta menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memahami permasalahan penelitian.

Prosedur penelitian dengan metode campuran perlu memperhatikan beberapa aspek. Menurut John W Creswell dalam Ibrahim (Ibrahim et al., 2018) ada beberapa aspek penting terkait prosedur-prosedur *mixed methods research*, yaitu: 1) *Timing* (waktu), 2) *Weighting* (bobot), 3) *Mixing* (pencampuran), dan 4) *Teorizing* (teorisasi). Dalam analisis dan prosedur validasi data, John W Creswell (2009) dalam Ibrahim (Ibrahim et al., 2018) menyebutkan beberapa analisis data pada *mixed method* yaitu: 1) Transformasi data, 2) Mengeksplorasi outlier-outlier, 3) Membuat instrument, 4) Menguji level-level ganda, dan 5) Membuat matriks/tabel.

Penelitian ini menggunakan *Concurrent Embedded Design* yaitu model yang menggabungkan kedua metode dalam waktu bersamaan dengan bobot antara metode kualitatif dan kuantitatif berbeda (Drew & Halcomb, 2009). Hal ini didasarkan pada empat aspek yang dikemukakan oleh John W Creswell dalam Ibrahim (Ibrahim et al., 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum (VTM) pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Plampang

a. Sebaran dan persentase respon siswa terhadap pembelajaran sejarah berbasis *Virtual Tour Museum* (VTM)

Tabel 1. Sebaran dan persentase respon siswa terhadap pembelajaran sejarah berbasis *Virtual Tour Museum* (VTM)

SB	%	B	%	TB	%	STB	%
22	69	10	31	0	0	0	0
16	50	16	50	0	0	0	0

11	34	21	66	0	0	0	0
14	44	18	56	0	0	0	0
18	56	14	44	0	0	0	0
19	59	13	41	0	0	0	0

Berdasarkan sebaran angket di atas, dapat diketahui bahwa mayoritas responden menjawab model pembelajaran berbasis VTM sangat baik (SB) dengan persentase di atas 50%, sisanya menjawab bahwa model pembelajaran tersebut baik (B), dan tidak ada yang responden yang menjawab model pembelajaran tersebut tidak baik (TB) atau sangat tidak baik (STB).

2. Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Plampang

a. Sebaran angket di kelas tersebut. Data respon siswa terhadap angket minat siswa

Tabel 2 Minat Belajar Siswa Kelas X IPS 2

Pernyataan ke-	SS	%	S	%	TS	%	STS	%
1	25	78.1	6	18.8	1	3.1	0	0
2	23	71.9	9	28.1	0	0	0	0
3	25	78.1	7	21.9	0	0	0	0
4	26	81.3	6	18.8	0	0	0	0
5	21	65.6	10	31.3	1	3.1	0	0
6	29	90.6	3	9.4	0	0	0	0
7	17	53.1	14	43.8	1	3.1	0	0
8	22	68.8	10	31.3	0	0	0	0
9	21	65.6	10	31.3	1	3.1	0	0
10	23	71.9	8	25	1	3.1	0	0
11	24	75	8	25	0	0	0	0
12	19	59.4	13	40.6	0	0	0	0
13	22	68.8	9	28.1	1	3.1	0	0
14	19	59.4	13	40.6	0	0	0	0
15	23	71.9	9	28.1	0	0	0	0
16	19	59.4	13	40.6	0	0	0	0
17	26	81.3	5	15.6	1	3.1	0	0
18	24	75	8	25	0	0	0	0
19	25	78.1	7	21.9	0	0	0	0
20	31	96.9	1	3.1	0	0	0	0

Berdasarkan **Tabel 2** diatas, persentase siswa yang menyatakan sangat setuju pada setiap pernyataan pada angket di atas 53,1%-96,9%, yang menjawab setuju dari 3,1%-43,8%, yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah 0%.

3. Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Plampang

a. Data hasil belajar siswa

Tabel 3 Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 1 Plampang

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70.00	1	3.1	3.1	3.1
	75.00	5	15.6	15.6	18.8
	80.00	3	9.4	9.4	28.1
	85.00	10	31.3	31.3	59.4
	90.00	4	12.5	12.5	71.9
	95.00	5	15.6	15.6	87.5
	100.00	4	12.5	12.5	100.0
	Total		32	100.0	100.0

Data pada Tabel 3 di atas dapat divisualisasikan ke dalam bentuk histogram seperti di bawah ini.

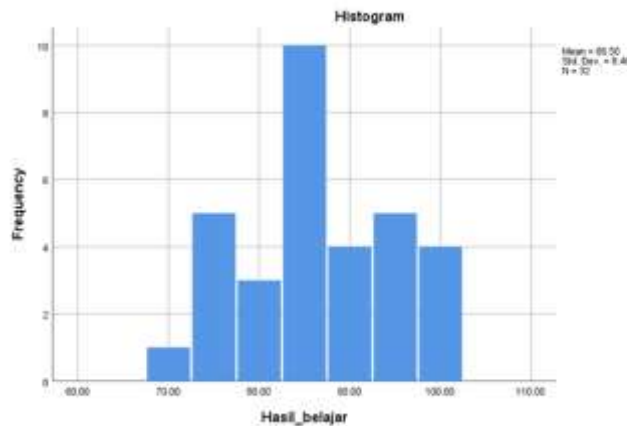


Diagram 1 Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 1 Plampang

Berdasarkan data frekuensi di atas (**Tabel 3 & Diagram 1**), dapat diperoleh ukuran tendensi sentral dari data hasil belajar yang ditunjukkan oleh Tabel 4 dibawah berikut ini.

Tabel 4 Ukuran Tendensi Sentral Data Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 pada Pelajaran Sejarah

N	<i>Valid</i>	32
	<i>Missing</i>	0
Rerata		86.7
Median		85.0
Modus		85.0
Standar Deviasi		8.5

Berdasarkan Tabel 4 diatas, ukuran tendensi sentral dari data hasil belajar siswa kelas X IPS 2 yang terdiri dari rerata, median, dan modus secara berturutan adalah sebesar 86,7; 85,0; dan 85,0. Ketiga ukuran tendensi sentral tersebut memiliki variasi yang ditunjukkan oleh standar deviasi sebesar 8,5.

3.2. PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah di sekolah tak lagi terbatas pada kegiatan membaca buku paket sejarah yang kian usang. Lebih dari itu, idealnya para peserta didik perlu bersentuhan baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan objek sejarah yang sedang dipelajarinya. Namun di sisi lain, untuk mewujudkannya tentu memerlukan waktu dan biaya yang tidak murah. Oleh karena itu, kehadiran museum virtual atau yang lebih dikenal dengan *Virtual Tour to Museum (VTM)* dapat menjadi salah satu pilihan alternative untuk mengurangi biaya tersebut. Disamping dapat menghemat biaya, VTM yang dalam hal ini *iHeritage.id* juga mendapat tempat yang baik di mata para siswa. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil sebaran angket terkait implementasi model pembelajaran berbasis VTM (lihat **Tabel 1**). Berdasarkan hasil sebaran angket tersebut, responden yang menjawab sangat baik lebih dari 50% dari setiap butir pertanyaan atau pernyataan pada angket tersebut. Kemudian sisanya menjawab baik, disamping itu tidak terdapat responden yang menjawab kurang baik atau sangat kurang baik terhadap implementasi VTM dalam proses pembelajaran sejarah. Hasil angket untuk implementasi museum virtual sejenis VTM menunjukkan respon yang sangat positif dari para peserta didik sebagai media atau basis pembelajaran sejarah (Kusumaningsih, 2018). Sikap positif tersebut dapat ditunjukkan dengan jumlah kunjungan ke museum virtual yang semakin meningkat, seperti ketika pada masa pandemi Covid-19 (Pratimi, 2021). Berpijak pada hasil sebaran angket tersebut maka dapat dikatakan bahwa *iHeritage.co.id* yang merupakan *website* yang menyediakan fasilitas VTM cocok untuk diterapkan sebagai basis dalam model pembelajaran sejarah di SMAN 1 Plampang.

Tanggapan VTM yang positif dari para peserta didik ini tentu memiliki dampak pada minat belajar peserta didik pada pelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki minat yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran berbasis VTM yang diindikasikan oleh jumlah persentase jawaban dari para siswa yang cenderung sangat setuju dan setuju atas kehadiran VTM ke dalam ruang pembelajaran mencapai kisaran 99%. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, dapat dikatakan bahwa VTM berperan dalam proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan efektif dan

lancar. Dengan dukungan tersebut VTM berpengaruh terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X IPS 2 SMAN 1 Plampang. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang baik dapat didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang pada akhirnya dapat menjadi penunjang bagi minat belajar siswa terhadap pelajaran tersebut (Faradila & Aimah, 2018).

Dampak positif dari kehadiran VTM ke dalam ruang pembelajaran peserta didik ini terhadap minat belajar siswa secara otomatis juga berdampak pada hasil belajar siswa kelas X IPS 2 di SMAN 1 Plampang. Hal ini merujuk pada pernyataan Slameto (Slameto, 2010) dalam bukunya mengatakan bahwa minat terhadap sesuatu (misalnya, minat belajar sejarah) adalah merupakan hasil belajar dan menjadi penyokong belajar selanjutnya. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa di kelas tersebut sebesar 86,7 dengan median; dan modus sebesar 85,0; dan dengan variasi nilai hasil belajar sebesar 8,5. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70, maka semua peserta didik kelas X IPS 2 sudah memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh SMAN 1 Plampang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kehadiran VTM ditengah-tengah ruang kelas para peserta didik dapat memberikan hasil belajar yang baik bagi para peserta didik tersebut pada mata pelajaran sejarah. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sa'idah dan Hambali (Sa'idah & Hambali, 2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran jenis yang berbasis museum *virtual* dalam hal ini adalah museum *virtual* di *google art and cultural* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil yang serupa juga ditunjukkan oleh Fatimah dan Riyadi (Fatimah & Riyadi, 2021) yang menunjukkan bahwa terdapat suatu korelasi yang positif dan kuat antara Virtual Tour Museum sebagai media pembelajaran terhadap pencapaian kognitif siswa. Selain itu juga, hasil ini didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari dan Riyadi (Wulandari & Riyadi, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis museum virtual berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa. Selanjutnya pemahaman siswa bersangkutan terhadap materi yang dipelajari berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran berbasis VTM memberikan dampak yang positif bagi minat belajar siswa pada pelajaran sejarah. Kemudian, dengan bermodalkan minat belajar tersebut, para siswa atau peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Jadi, dua komponen tersebut VTM dan minat belajar siswa pada pelajaran sejarah memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar belajar sejarah siswa tersebut.

4. SIMPULAN

1. Implementasi Pembelajaran Berbasis Virtual tour museum (VTM) dalam hal ini *iHeritage.co.id* sebagai penyedia fasilitas VTM cocok untuk diterapkan sebagai basis dalam model pembelajaran sejarah di SMAN 1 Plampang.
2. Implementasi Pembelajaran Berbasis Virtual tour museum (VTM) memiliki dampak yang positif terhadap minat belajar siswa kelas X IPS 2 SMAN 1 Plampang pada pelajaran sejarah yang didasarkan pada hasil sebaran angket yang diindikasikan oleh jumlah persentase jawaban dari para siswa yang cenderung sangat setuju dan setuju atas kehadiran VTM ke dalam ruang pembelajaran mencapai kisaran 99%.
3. Implementasi Pembelajaran Berbasis Virtual tour museum (VTM) memiliki dampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Hal ini diindikasikan oleh hasil belajar siswa dengan rerata kelas 86,7 dan ketuntasan belajar secara klasikal 100% dengan KKM 70.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada pascasarjana Manajemen Inovasi Universitas Teknologi Sumbawa, tidak lupa penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 yang telah memberikan banyak masukan dan saran sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Kemudian ucapan yang sama kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SMAN 1 PLAMPANG. yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian. Semoga segala bimbingan, bantuan dan dukungan dari semua pihak diberi balasan oleh Allah SWT.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Rineka Cipta.
 Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
 Asep, & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi pressindo.
 Asmani, Jamal, M. (2009). *Jurus-jurus Belajar Efektif Untuk SMP dan SMA*. DIVA Press.

- Chotimah, C., & Fathurrahman, M. (2018). Paradigma Baru System Pembelajaran, Dari Teori, Metode, Model, Media Hingga Evaluasi Pembelajaran. *Ar Ruzz Media*.
- Drew, S., & Halcomb, E. J. (2009). *Mixed Methods Research for Nursing and the Health Sciences* (Wiley-Blackwell (ed.)).
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus, 1*.
- Fatimah, A. R., & Riyadi. (2021). Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran terhadap Capaian Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti – Gresik. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah, 10(3)*, 1–26.
- Ghozali, I. (2009). *Metode Penelitian*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gie, T. L. (2004). *Cara Belajar Yang Baik Bagi Mahasiswa*. Gajah Mada Pers.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Ibrahim, Andi, Alang, A. H., Mad, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan pembelajaran: Serta pemanfaatan*

Tabel

Tabel 1 Sebaran dan persentase respon siswa terhadap pembelajaran sejarah berbasis *Virtual Tour Museum (VTM)*

Tabel 2 sebaran angket di kelas tersebut. Data respon siswa terhadap angket minat siswa

Tabel 3 Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 1 Plampang

Tabel 4 Ukuran Tendensi Sentral Data Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 pada Pelajaran Sejarah