

Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik

Nor Laili Tasbihah¹⁾, Agus Suprijono²⁾

1) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

2) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* terhadap motivasi siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true eksperiment* dengan *posttest only control group design*, jenis *posttest only control group design* dipilih karena subjek penelitian dipilih secara acak dari populasi yang ada. Data motivasi belajar diperoleh dari hasil angket motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini dilakukan dengan membuat 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen serta kelompok kontrol, kelompok eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan. Sedangkan kelas kontrol sebagai kelas pembanding yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan media google classroom dan ppt. pengujian awal normalitas data dilakukan dengan *Kolmogorov-Smirnov*, kemudian dilakukan uji homogenitas kedua kelompok dengan uji Levene. Berdasarkan uji hipotesis T-test menunjukkan rata-rata mean kelas C sebagai kelas kontrol sebesar 77,25 dan kelas F sebagai kelas eksperimen sebesar 88,90 yang berarti rata-rata nilai motivasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata mean sebesar 11,65. Dan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: pembelajaran daring, virtual tour to museum, motivasi

Abstract

This study aims to determine the effect of online learning based on virtual tours to the museum on student motivation. The research method used in this study was a true experiment with a posttest only control group design, the type of posttest only control group design was chosen because the research subjects were randomly selected from the existing population. Learning motivation data was obtained from the results of student learning motivation questionnaires. This research was conducted by making 2 groups, namely the experimental group and the control group, the experimental group was the class that was treated. While the control class as a comparison class received learning treatment with google classroom and ppt media. Initial testing of data normality was carried out with Kolmogorov-Smirnov, then the homogeneity test of the two groups was carried out using Levene's test. Based on the hypothesis test, the T-test shows the mean mean of class C as the control class is 77.25 and class F as the experimental class is 88.90, which means that the average value of student motivation in the experimental class is higher than the control class with an average difference. an average of 11.65. and the result of hypothesis testing indicate that ther is an effect of online learning based on virtual tour to museum media on students' learning motivation.

Keywords: online learning, virtual tour to museum, motivation

How to Cite: Tasbihah, N.L. & Suprijono, A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 GRESIK. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1 (1): 16-25.

PENDAHULUAN

Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan belajar, belajar menjadi hal penting sebab seseorang akan mampu memperoleh pengetahuan dari apa yang belum diketahui sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak terlepas oleh guru sebagai model bagi siswanya, sehingga guru harus mampu menempatkan diri dan mampu memotivasi siswanya dalam belajar. Saat ini pembelajaran daring (Dalam Jaringan) mulai diterapkan diseluruh sekolah sejak terjadinya kasus penyebaran virus Covid-19 (*Coronavirus Disease*), pada awal bulan maret di Indonesia. Covid-19 merupakan virus yang cepat menyebar apabila terjadi kontak fisik dengan orang yang terkena virus tersebut. Covid-19 bukan hanya menjadi pandemi di Indonesia namun juga menjadi pandemi seluruh negara di dunia, Berdasarkan data dari kementerian kesehatan mengenai Covid-19 di Indonesia bahwa penularan virus tersebut setiap harinya meningkat dan pada tahun 2020 kasus konfirmasi positif Covid-19 sekitar 743.198 kasus yang tersebar di 32 provinsi, jadi kasus Covid-19 masih sangat tinggi penyebarannya. Dan kementerian mengeluarkan tentang surat edaran nomor 4 tahun 2020 pada tanggal 24 maret 2020 mengenai kebijakan untuk dilaksanakannya pembelajaran pada masa darurat persebaran Covid-19. Mengenai surat yang diedarkan menjelaskan tentang pelaksanaan kegiatan belajar yang lakukan dirumah secara daring, penetapan tersebut sebagai upaya dalam pencegahan penyebaran virus dan agar tidak memunculkan *cluster* baru persebaran Covid-19 di wilayah sekolah.

Kegiatan belajar dilakukan secara daring tujuannya untuk memberi layanan pembelajaran berkualitas yang bersifat masif dalam jaringan serta terbuka guna jangkauan lebih luas dan peminat lebih banyak (Sofyana & Rozaq, 2019). Dalam pendidikan belajar dalam jaringan dikembangkan agar dapat terwujudkan sistem pendidikan yang terpadu sehingga bisa terbangun konektivitas antar komponen (Wahyono et al., 2020). Namun dalam pelaksanaannya, fenomena dilapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring memunculkan beberapa masalah yang dirasakan baik murid, guru maupun orang tua, kondisi yang belum siap menghadapi pembelajaran daring membuat guru harus mulai membiasakan diri dan belajar untuk bisa menguasai teknologi untuk kegiatan mengajar, dan orang tua juga yang lebih banyak memberi bimbingan serta pendampingan terhadap belajar anaknya.

Permasalahan dalam pembelajaran daring juga sangat dirasakan oleh siswa seperti kondisi jaringan yang tidak stabil pada saat proses pembelajaran sehingga mengganggu aktivitas belajar. Berdasarkan data survei persepsi pelajar Jawa Timur mengenai dampak Covid-19 yang dilaksanakan oleh IPNU Jawa Timur menjelaskan bahwa sekitar 88,75% dari pelajar mengalami kejenuhan dalam proses belajar daring, dan sebanyak 92,29% pelajar ingin proses pembelajaran daring lebih kreatif dan inovatif. Problematika lainnya yakni siswa masih ada yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPS tidak penting dan merupakan pelajaran yang membosankan, sebagaimana pendapat (Sukardi, 2019) bahwa dilingkungan siswa masih terdapat anggapan mengenai pembelajaran IPS yang diperoleh pada tiap jenjang pendidikan tidak memiliki arti penting untuk membentuk masyarakat yang ideal, pembelajaran IPS yang diterima sangat membosankan dan hanya menjadi beban hafalan bagi mereka.

Berdasarkan hasil penelitian (Yunitasari & Hanifah, 2020) menjelaskan belajar daring berpengaruh pada minat siswa dalam belajar karena jadi lebih membosankan saat proses kegiatan belajar berlangsung. Pada saat pembelajaran daring juga banyak guru yang hanya menggunakan google classroom sehingga siswa membaca materi sendiri tanpa penjelasan yang mendetail dari guru seperti sekolah pada biasanya. Hal tersebut tentu menyebabkan tingkat motivasi belajar siswa menurun, seperti dalam (Di Pietro et

al., 2020) menjelaskan bahwa penutupan sekolah serta penerapan pendidikan secara *online* dapat berdampak negatif pada pembelajaran siswa yakni perubahan bagaimana siswa berinteraksi, kondisi stres, motivasi belajar menurun serta waktu yang dihabiskan untuk belajar lebih sedikit. Motivasi siswa dalam belajar harus jadi perhatian guru dan merupakan hal yang penting, motivasi yakni dorongan yang dapat membuat seseorang lebih bersemangat atau antusias dalam melakukan sesuatu termasuk dalam kegiatan belajar, dan guru tentu punya tanggung jawab yang besar agar dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajarnya. Seperti dalam pendapat (Emda, 2018), seseorang melakukan usaha perlu mendorong rasa inginnya serta memastikan perbuatannya pada arah tujuan yang akan dicapai, sebab fungsi motivasi sebagai dorongan usaha untuk menggapai prestasi. Menurut (Muhammad, 2016) faktor motivasi punya pengaruh penting dalam pembelajaran, dan motivasi sebagai salah satu faktor penentu hasil belajar siswa, hal tersebut menyebabkan sikap untuk bekerja serta belajar dengan kreatif, inisiatif dan terarah.

Dampak dari tingkat motivasi belajar siswa semakin rendah pada saat proses pembelajaran daring, seperti malas mengumpulkan tugas, kurang tepat waktu dalam masuk kelas saat proses pembelajaran tatap muka secara *online* melalui google meet atau zoom meeting sudah dimulai dan siswa juga menjadi lebih pasif pada saat pembelajaran. Seperti dalam penelitian (Ferismayanti, n.d.) menjelaskan bahwa siswa dalam menyampaikan aspirasi serta pemikirannya pada saat belajar daring menjadi kurang aktif, sehingga bisa mengakibatkan pembelajaran yang jenuh. Menurut (Muhammad, 2016) motivasi dalam pembelajaran terdapat hubungan yang positif pada hasil pembelajaran bahasa dalam mata pelajaran, yang artinya tinggi rendahnya motivasi belajar siswa menentukan tinggi rendahnya hasil belajar. Dan kondisi kegiatan belajar yang dilakukan secara daring menuntut guru agar bisa mengembangkan proses pembelajaran, baik mengenai metode ataupun media yang digunakan. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang berbasis multimedia sebagai salah satu solusi untuk siswa dalam membantu meningkatkan motivasinya dalam belajar IPS.

Media pembelajaran sebagai suatu alat ataupun perantara dalam mendukung proses pembelajaran, menurut (Prasetya, 2014) Media pada kegiatan belajar ialah semua bentuk alat komunikasi yang bisa dipakai guna penyampaian informasi/pesan dari sumber pada siswa dengan tujuan supaya bisa merangsang pikiran, minat, perasaan serta perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Menurut (Abdullah, 2017) faktor-faktor yang pengaruhi keberhasilan seorang guru dalam mentransfer ilmu pada siswa salah satunya ialah ketepatan guru dalam memilih metode serta media dalam pembelajaran. Dan untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajarnya siswa, media pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran dan mendorong siswa agar termotivasi dalam belajar, siswa juga mendapat suasana baru dalam belajarnya sehingga kegiatan belajar daring tidak membosankan dan media yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran IPS salah satunya yakni dengan menggunakan media *virtual tour to museum*.

Pemanfaatan media *virtual tour to museum* untuk pembelajaran daring akan sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran IPS, adanya *virtual tour to museum* siswa akan diajak mengunjungi museum secara virtual dan guru juga dapat memanfaatkan media *virtual tour to museum* sebagai pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran IPS seperti pada kelas VIII tentang perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan serta tumbuhnya semangat kebangsaan, siswa dapat diajak ke museum kebangkitan nasional. Guru bisa menerangkan tentang materi yang akan disampaikan dan siswa dapat melihat secara langsung kondisi museum yang ditunjukkan. Jadi dalam proses pembelajaran daring, guru bisa memanfaatkan media

yang sudah ada yakni salah satunya adalah media *virtual tour to museum* agar siswa juga memperoleh pengalaman baru dari kegiatan belajarnya.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang menjadi wadah guna pembentukan karakter anak bangsa, sehingga pada proses pendidikan seorang guru harus dapat menguasai berbagai media belajar sebab kondisi yang bisa selalu berubah (K H Muhammad & Atsani, 2020). Pada hakikatnya menurut aliran behavioristik, belajar merupakan asosiasi antara kecenderungan untuk bertindak dengan kesan yang ditangkap panca indra atau antara hubungan stimulus respon (Nahar, 2016). Media *virtual tour to museum* untuk pembelajaran IPS dapat membantu dalam proses kegiatan mengajar guru serta sebagai stimulus bagi siswa dan dapat diketahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar, sebab jika motivasi belajar siswa tinggi tentu akan dapat antusias dalam proses pembelajaran dan juga siswa lebih bersemangat untuk belajar, sehingga pengaruh motivasi belajarnya tersebut akan mampu membuat hasil belajar juga meningkat. Berdasarkan permasalahan mengenai pembelajaran maka pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai yakni dengan metode penelitian secara kuantitatif, menurut (Sugiyono, 2018) metode kuantitatif digunakan pada penelitian terhadap sampel ataupun populasi tertentu dengan teknik sampel yang diambil secara umum dilakukan dengan random dan data yang dikumpulkan dilakukan dengan adanya instrumen untuk penelitian, data analisis juga bersifat kuantitatif guna uji hipotesis yang sudah ditetapkan. Penelitian yang dilakukan memakai pendekatan eksperimen, pendekatan eksperimen bertujuan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan sebab adanya perlakuan yang dilakukan saat penelitian. Menurut (Sugiyono, 2018) dalam penelitian eksperimen ada sebuah perlakuan dan bertujuan agar dapat mencari suatu pengaruh dari perlakuan tertentu pada yang lainnya serta dikondisi yang terkendali. Secara spesifik, dalam penelitian dengan pendekatan eksperimen memakai metode *posttest only control group design* dalam bentuk angket penelitian dengan meliputi angket media pembelajaran dan angket motivasi siswa dalam belajar.

Populasi pada penelitian yakni siswa di kelas VIII SMPN 1 Gresik berjumlah 315 dan terdiri dari 10 kelas. Alasan diambil kelas tersebut karena siswa kelas VIII memiliki tingkat motivasi yang cukup rendah dimana banyak siswa yang terlambat dalam mengumpulkan tugas, jarang mengikuti pembelajaran tatap muka secara *online* serta siswa lebih pasif saat proses pembelajaran. Sampel merupakan sebagian asal populasi dan mewakili untuk dilakukannya penelitian, dan teknik pengambilan sampel pada penelitian yakni *Probability Sampling* dengan *simple random sampling*. Teknik ini merupakan teknik dengan pengambilan sampel secara acak, sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa dan VIII F sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa dari populasi yang ada. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 siswa dari kelas VIII SMPN 1 Gresik, alasan dalam pengambilan sampel kelas VIII C dan kelas VIII F karena dilakukan secara acak dan dengan asumsi bahwa kelas yang dijadikan penelitian memiliki kemampuan yang homogen serta pemilihan dari guru yang bersangkutan.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yakni memberi angket motivasi guna mendapatkan data siswa dari hasil diberi perlakuan dan nantinya data akan dapat di tarik kesimpulannya, dengan menggunakan data yang primer

dimana data didapatkan secara langsung berasal dari tempat penelitian, adapun mengenai sumber data primer penelitian adalah siswa di kelas VIII di SMPN 1 Gresik. Angket motivasi untuk penelitian ini dengan jenis data interval dan menggunakan skala likert berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dan didalam angket berisi mengenai identitas pribadi seperti: Nama, Kelas dan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Studi dokumen juga dilakukan bertujuan agar didapatkan data berkaitan mengenai penelitian baik dalam bentuk transkrip, catatan, buku, notulen dan lain-lain, hal tersebut dilakukan guna memperoleh data berkaitan mengenai sekolah yang diteliti. Dokumen bisa berupa sejarah tentang sekolah, struktur dalam organisasi sekolah, sarana dan prasarana (sarpras) serta daftar siswa yang jadi subjek dalam penelitian dan sumber tersebut bisa didapatkan dari kepala sekolah maupun guru yang bersangkutan.

Teknik dalam analisis data pada penelitian eksperimen yang dipakai yakni menggunakan analisis dengan persyaratan beberapa jenis untuk pengujian, yakni uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis memakai uji -t atau disebut T-test. Data yang didapat bersifat kuantitatif sehingga perlu diolah agar dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian, tujuan metode analisis ini untuk menyederhanakan data penelitian yang diperoleh kedalam tujuan penelitian. Data penelitian yang telah diperoleh akan diuji dengan uji-t atau disebut T-test, dimana T-test pada dasarnya akan menunjukkan seberapa pengaruh suatu variabel penelitian, dan seluruh komputasi data akan dilakukan dengan penggunaan fasilitas komputer dalam program *Statistical Product and Service Solution For Windows Releas* versi 20.0.

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji rumusan hipotesis dengan taraf signifikansi 5% (2-tailed). Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis dengan melihat perbedaan pengaruh pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* dengan kelas tanpa menggunakan media. Apabila didapatkan thitung > ttabel maka Ho ditolak, hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dan apabila thitung < ttabel berarti Ho diterima maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penelitian tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan diketahui data distribusinya normal atau tidak, dan penelitian memakai uji normalitas *kolmogorov smirnov* dengan *SPSS Statistic 20.0* dengan ketentuan yakni: a. Jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, b. Jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil berdasarkan dilakukannya pengujian normalitas menunjukkan mengenai nilai signifikansi kelas C yang menjadi kelas kontrol sebesar 0,158 dan di kelas F sebagai kelas eksperimen sebesar 0,102. Hasil yang didapatkan menunjukkan keduanya memiliki nilai signifikansi yang lebih dari 0,05 dan dari data tersebut bisa disimpulkan distribusinya normal.

Tabel 4.1 Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi belajar	kelas c	.133	32	.158	.954	32	.192
	kelas f	.144	31	.102	.947	31	.127

Uji homogenitas pada penelitian dilakukan guna mengetahui sampel yang dipakai pada penelitian homogen atau tidak, dan data berdasarkan dilakukannya uji homogenitas kemudian diketahui melalui *test of homogeneity of variances* yang didapatkan signifikansi

nilai sebesar $0,262 > 0,05$ maka pada kelas eksperimen dan di kelas kontrol memiliki varians yang sama atau distribusi datanya homogen.

Tabel 4.2 Test of Homogeneity of Variances

MOTIVASI BELAJAR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.279	1	61	.262

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan penggunaan teknik analisis T-test dan dengan *Independent Sample Test*, uji simultan dengan T-test memiliki tujuan supaya dapat diketahui pengaruh antar variabel, yakni variabel independen terhadap variabel dependen, serta dengan membandingkan data hasil penelitian antara kelas eksperimen yakni kelas F dan juga kelas kontrol yakni kelas C. Dan mengenai hasil T-test di output SPSS terlihat dalam tabel uji t.

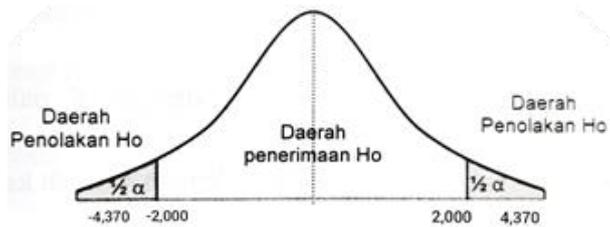
Tabel 4.3 Group Statistics

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MOTIVASI BELAJAR	KELAS C	32	77.2500	12.02685	2.12607
	KELAS F	31	88.9032	8.84064	1.58783

Tabel 4.4 Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
		MOTIVASI BELAJAR	Equal variances assumed	1.279	.262	-4.370	61	.000	-11.65323	2.66636
Equal variances not assumed				-4.392	56.926	.000	-11.65323	2.65356	-16.96703	-6.33942

Berdasarkan tabel *group statistic* menunjukkan rata-rata mean kelas C sebagai kelas kontrol sebesar 77,25 dan kelas F sebagai kelas eksperimen sebesar 88,90 yang berarti rata-rata nilai motivasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata mean sebesar 11,65. kemudian berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai thitung negatif sebesar $-4,370 < -2,000$ ttabel dengan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum* terhadap motivasi siswa dengan $-thitung < -ttabel$ maka hipotesis alternatifnya (H_a) diterima, dapat dilihat juga hasil dalam kurva hipotesis berikut.



Hasil kurva hipotesis menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar $-4,370 < -2,000$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, media *virtual tour to museum* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran dimana hal tersebut juga sebagai stimulus bagi siswa dalam proses belajarnya, adanya media yang menarik membantu siswa dalam meningkatkan motivasinya dalam belajar IPS. Dan diperoleh hasil mengenai analisis berdasarkan respon dari siswa terhadap kegiatan belajar dengan penggunaan media *virtual tour to museum*, dari angket yang telah dibagikan pada siswa diketahui persentase dengan kriteria sangat setuju (SS) = 46,88%, setuju (S) = 50,75%, tidak setuju (TS) = 2,36% dan sangat tidak setuju (STS) = 0% dari jumlah 31 siswa.

Hasil yang didasarkan atas uji penelitian menjelaskan adanya pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa, dan merujuk pada teori behavioristik yang menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai proses antara stimulus dan respon. Dan dari penggunaan media tersebut menjadi stimulus bagi siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajarnya, dari peningkatan motivasi belajar siswa tersebut berpengaruh pula pada perubahan perilaku siswa yang menunjukkan kondisi dimana siswa lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dan siswa sangat antusias terhadap pembelajaran IPS. Seperti dalam (Sokip, 2019), menurut Thorndike bahwa pendekatan behavioristik adalah proses interaksi yang terjadi antara stimulus (baik berupa perasaan, pikiran, gerakan) serta respon (yang juga berupa perasaan, pikiran, gerakan).

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Gresik bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik tahun ajaran 2020/2021. Sampel yang dipakai yakni kelas VIII C sebagai kelas kontrol serta kelas VIII F sebagai kelas eksperimen, sebelum melakukan penelitian mengenai motivasi belajar maka siswa diberitahu terlebih dahulu mengenai media yang akan digunakan agar mereka tahu dan mengerti jalannya proses pembelajaran. Pada pembelajaran kelas kontrol menggunakan media ppt dan google classroom sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan google meet dan media *virtual tour to museum*.

Berdasarkan observasi yang pertama mengenai motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring bahwa ditemukan beberapa siswa yang mengalami tingkat motivasi belajar yang menurun karena proses pembelajaran yang dianggap membosankan, banyak juga siswa yang terlambat mengumpulkan tugas dan tidak hadir dalam proses pembelajaran daring. Kedua mengenai media yang dipakai dalam pembelajaran daring dan diketahui bahwa masih terdapat guru yang sering menggunakan media pembelajaran yang sama setiap mengajar seperti ppt, video dan google classroom.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan agar semangat dalam belajar dan hal tersebut ada pada diri masing-masing siswa dan guru berperan sebagai pendorong

untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa tersebut. Oleh karena itu, guru dapat memotivasi siswa melalui proses pembelajaran yang menarik dan siswa juga memperoleh pengalaman baru dari belajarnya. Motivasi yang tinggi sangat berpengaruh terhadap perubahan perilaku, dimana adanya semangat yang tinggi tentu akan merubah perilaku siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, rajin dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Data mengenai skor motivasi siswa dalam belajar pada penelitian yakni dari nilai skor motivasi siswa kelompok kontrol dan juga kelompok eksperimen sesudah diberikannya perlakuan pada masing-masing kelas. Berdasarkan deskripsi data motivasi belajar siswa kelas VIII di kelas eksperimen sebesar 88,90 yang berarti rata-rata dari nilai motivasi siswa dalam belajar di kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol yang didapatkan sebesar 77,25.

Berdasarkan analisis peneliti bahwa pembelajaran daring dengan berbasis media *virtual tour to museum* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena dalam media tersebut siswa akan melihat langsung kondisi museum yang dipelajari sesuai dengan materi pembelajaran serta siswa memperoleh pengalaman baru dari belajarnya dan tidak hanya membaca dari buku maupun ppt. Media *virtual tour to museum* juga mudah digunakan, siswa atau guru dapat mencari museum yang ingin dikunjungi dan bersama-sama dapat belajar melalui media virtual yang ada termasuk virtual museum Kebangkitan Nasional. Merujuk pada pemikiran Thorndike pada teori behavioristik menjelaskan perubahan perilaku bisa dalam wujud non-konkret (tidak bisa diamati) atau yang konkret (bisa diamati). Stimulus dan respon terjadi sebab proses interaksi saat pembelajaran yang kemudian menimbulkan perubahan perilaku terutama terjadi pada siswa dalam belajar. Menurut (Nahar, 2016) teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang mengutamakan perubahan perilaku pada siswa sebab ada stimulus serta respon. Yang artinya, pembelajaran adalah bentuk perubahan dialami oleh siswa berkaitan dengan kemampuan yang tujuannya perubahan perilaku dengan cara interaksi antara stimulus serta respon.

Pemanfaatan media yang ada untuk pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menunjang proses pembelajaran lebih baik, sebab media untuk pembelajaran bisa menjadi stimulus bagi siswa untuk dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Seperti dalam teori behavioristik bahwa pembelajaran merupakan proses antara stimulus dan respon, adanya media terutama *virtual tour to museum* mendapat respon baik dari siswa sehingga lebih termotivasi dalam belajar terutama penggunaan media dalam proses pembelajaran daring.

Pembelajaran daring perlu diperhatikan sebab adanya kendala pembelajaran terutama motivasi belajar yang rendah akan berpengaruh terhadap tingkat antusias siswa dalam belajar. Dalam (Suprijono, 2017) menurut perspektif behaviorisme pembelajaran sebagai proses pembentukan suatu hubungan yang terjadi antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon). Pembelajaran daring berbasis *media virtual tour to museum* sebagai stimulus bagi siswa dan memberi suasana pembelajaran yang menyenangkan, dengan adanya media tersebut dapat membantu meningkatkan motivasinya dalam belajar sehingga siswa dapat lebih antusias dalam kegiatan belajar. Menurut (Nurhayati, 2020), media dalam pembelajaran mampu mengarahkan perhatian peserta didik maka munculnya motivasi dalam belajar dampaknya pada hasil belajar serta keaktifannya. Fungsi penting adanya motivasi belajar adalah siswa mendapat dorongan baik berasal dari dirinya sendiri ataupun orang lain sehingga siswa lebih bersemangat saat kegiatan belajar, seperti menurut (Emda, 2018) menjelaskan mengenai motivasi mempunyai kedudukan penting untuk pencapaian

tujuan proses pembelajaran yang sudah ditetapkan, motivasi bukan semata-mata muncul dari diri sendiri siswa namun guru juga terlibat untuk memotivasi belajar siswa.

Pada penelitian ini juga terbukti menunjukkan variabel independen berpengaruh pada variabel dependen dan menjelaskan bahwa media *virtual tour to museum* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh telah diuji dan distribusinya normal serta homogen sehingga dilakukannya analisis inferensial dengan menggunakan uji T-test, dan didapatkan data mengenai nilai thitung sebesar $-4,370 < -2,000$ ttabel dengan nilai signifikansi yakni $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima serta H_0 ditolak. Kemudian bisa diberi kesimpulan mengenai pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* berpengaruh terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pembahasan sehingga bisa diambil kesimpulan sebagai berikut, bahwa ada pengaruh yang signifikan proses pembelajaran daring berbasis media *virtual tour to museum* terhadap motivasi siswa belajar IPS. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai statistik uji hipotesis yang didapat bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat dilihat juga nilai thitung sebesar $-4,370 < -2,000$ ttabel dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Pembelajaran daring dengan media *virtual tour to museum* membuat siswa memperoleh pengalaman baru dan dapat melihat tempat bersejarah melalui *virtual museum* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Saran bagi guru IPS agar guru mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran, dan guru bisa menggunakan media yang cukup menarik untuk pembelajaran salah satunya yakni *virtual tour to museum*. Melalui pembelajaran dengan media *virtual tour to museum*, siswa mendapat stimulus yang berupa audio visual yang terdapat pada *virtual tour to museum*. Berdasarkan stimulus tersebut, siswa akan termotivasi dalam belajar IPS dan adanya motivasi belajar tersebut siswa lebih bersemangat sehingga mengurangi rasa bosan siswa dalam belajar terutama pada proses belajar daring. Bagi sekolah agar dapat memfasilitasi dan memberi pelatihan mengenai penggunaan media untuk pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal saat proses belajar mengajar, dan guru dapat mengembangkan kemampuan dalam penggunaan media melalui berbagai fitur yang tersedia. Dan saran bagi peneliti selanjutnya tentu diharapkan agar dapat menemukan faktor penyebab lainnya yang berpengaruh pada tingkat motivasi siswa dalam belajar selain media *virtual tour to museum* pada jenjang sekolah yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Di Pietro, G., Biagi, F., Costa, P., Karpiński, Z., & Mazza, J. (2020). The Likely Impact of COVID-19 on Education: Reflections based on the Existing Literature and Recent International Datasets. In *Publications Office of the European Union, Luxembourg: Vol. EUR 30275 (Issue JRC121071)*. <https://doi.org/10.2760/126686>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida*

Journal, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

- Ferismayanti. (n.d.). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19*. Retrieved February 8, 2021, from <https://lpmp Lampung.kemdikbud.go.id/detailpost/meningkatkan-motivasi-belajar-siswa-pada-pembelajaran-online-akibat-pandemi-covid-19>
- K H Muhammad, G., & Atsani, Z. (2020). TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 1–11.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1, 64–74.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Prasetya, S. P. (2014). *Media Pembelajaran Geografi*. Penerbit Ombak.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas Pgrri Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 81. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Sokip. (2019). Kontribusi Teori Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 07, 175–190.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sukardi, T. (2019). *Revitalisasi Pendidikan IPS Di Indonesia* (Suwarno (ed.)). Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 236–240.