

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Berbantuan Media Museum Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro**

**Amiril Ikma Namuza <sup>1)</sup>, Riyadi <sup>2)</sup>, Nasution <sup>3)</sup>, Agung Stiawan <sup>4)</sup>**

1,2,3,4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### **Abstrak**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian pre-experimental dengan one-shot case study yang dilakukan hanya terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan dan hanya mengadakan treatment satu kali. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) berbantuan media museum virtual terhadap minat belajar IPS siswa. Adapun indikator dari model pembelajaran kontekstual berbantuan museum virtual adalah: 1) pembelajaran konstruktivisme 2) melaksanakan kegiatan inkuiri 3) questioning 4) berdiskusi 5) pemodelan 6) refleksi 7) penilaian yang objektif 8) Attitude toward museums 9) Sense of telepresence 10) Involvement 11) Interest in art 12) Interest in new technologies 13) Frequency of museums visits 14) Internet use and interaction in virtual environments. Dan indikator minat belajar yaitu 1) rasa senang 2) ketertarikan siswa dalam belajar 3) perhatian siswa dalam belajar 4) siswa terlibat dalam pembelajaran. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling dengan jumlah populasi 320 siswa yang merupakan siswa kelas VII SMPN 5 Bojonegoro, sampel yang diambil yaitu kelas VII-E yang berjumlah 32. Penelitian ini menggunakan teknik analisis uji regresi linier sederhana yang diperoleh persamaan regresi  $Y = 12,191 + 0,385X$ . Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya adanya pengaruh positif model pembelajaran contextual teaching and learning berbantuan media museum virtual terhadap minat belajar siswa SMPN 5 Bojonegoro. Sehingga kesimpulan yang didapat adalah faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah model pembelajaran contextual teaching and learning berbantuan media museum virtual sebesar 58,8% dan 41,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Sesuai dengan teori cone of experience dari Edgar Dale pengalaman siswa yang didapatkan melalui pembelajaran dengan model kontekstual berbantuan museum virtual masuk dalam kategori pemahaman iconic yang mana siswa dapat memahami dan mengingat pembelajaran dengan media audiovisual yaitu museum virtual. Kata Kunci: model pembelajaran contextual teaching and learning, museum virtual, minat belajar.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran *contextual teaching and learning*, minat belajar, museum virtual.

### **Abstract**

*This research uses quantitative research with experimental methods and pre-experimental research design with a one-shot case study which is carried out only on one group or comparison group and only conducts treatment once. This study aims to find out whether there is an effect of the contextual teaching and learning (CTL) learning model assisted by virtual museum media on students' interest in social studies learning. indicators of contextual models assisted by virtual museums are: 1) constructivism learning 2) carrying out activities in questions 3) asking 4) learning 5) modeling 6) reflection 7) objective learning 8) Attitude towards museums 9) Sense of telepresence 10) Engagement 11) Interest in art 12) Interest in new technology 13) Frequency of visiting museums 14) Use and interaction of the internet in a virtual environment. And the indicators of interest in learning are 1) pleasure 2) student's interest in learning 3) student's attention in learning 4) students are involved in learning. The study uses a purposive sampling technique with a population of 320 students who are class VII students of SMPN 5 Bojonegoro, the sample taken is class VII-E which collects 32. This study uses a simple linear regression analysis technique, obtained by the equation  $Y = 12.191 + 0.385X$ , the hypothesis test shows a significance value of  $0.000 < 0.05$  so  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, which means that there is a positive influence of the contextual teaching and learning model assisted by virtual museum media on the interest learning students in SMPN 5 Bojonegoro. So the conclusion obtained is the factors that affect interest in learning in this study are the contextual teaching and learning model assisted by virtual museum media by 58.8% while the remaining 41.2% is influenced by other variables outside the study. According to the cone of experience theory from Edgar Dale, student experiences gained through learning with contextual models assisted by virtual museums fall into the iconic understanding category where students can understand and remember learning with audiovisual media, namely virtual museums.*

**Keywords:** *Map Media, Analytical Ability, worksheet*

How to Cite: *Namuzga, A.I. dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Museum Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro. Dialektika Pendidikan IPS, Vol 3(1): halaman 36-44.*

## PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi sudah berkembang pesat yang mana memiliki banyak pengaruh besar dalam kehidupan manusia. Teknologi yang semakin maju ini sangat membantu dan mendukung kemudahan dalam segala hal salah satunya yaitu dalam sektor pendidikan. Dalam penelitian ini akan membahas sektor pendidikan di Indonesia. Didalam pendidikan terdapat suatu proses yang disebut pembelajaran. Dalam istilah pembelajaran mencakup 2 hal yang bertautan, yakni belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran selalu memiliki tujuan. Dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran tentunya sangat diharapkan peserta didik dapat menyerap pembelajaran yang diberikan dengan baik. Salah satu penyebab turunnya prestasi peserta didik merupakan hilangnya minat belajar peserta didik. Minat adalah perasaan senang atau tertarik pada sesuatu tanpa adanya pihak yang meminta. Minat belajar yakni ketertarikan pada suatu kegiatan pembelajaran dengan tidak adanya dorongan dari pihak lain. Maka terdapat sebuah model pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam menangkap informasi dengan kaidah berpikir dan belajarnya sendiri sehingga peserta didik menemukan cara belajar yang lebih efektif dan efisien. Salah satu jenis model pembelajaran yaitu *contextual teaching and learning* yang merupakan konsep aktivitas belajar yang antara isi materi mata pelajaran dengan pengalaman dan pengetahuan agar tercipta dan terbentuk pengetahuan baru. Menurut Muslich dalam Anafidah *et al.*, (2018) pendekatan kontekstual yakni rancangan belajar yang memberikan bantuan pada guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan realita yang dimiliki siswa sehingga mereka mampu menyambungkan dan mengimplementasikan ilmu yang diperoleh kedalam kehidupan realitanya. Dengan bantuan media dapat menjadikan model pembelajaran kontekstual menjadi optimal.

Fungsi media dalam pembelajaran sangat penting karena media membantu peserta didik menumbuhkan ketertarikan dalam dirinya pada materi yang disampaikan melalui media. Seperti pendapat Sudirman dalam (Pinem *et al.*, 2018) media gambar adalah salah satu alat/sarana yang dapat memanipulasi batas ruang dan waktu. Oleh karenanya, model pembelajaran kontekstual dengan berbantuan media museum virtual meskipun dilakukan secara virtual tetapi dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu siswa belajar lebih mudah. Jika peserta didik aktif dalam mencari informasi, konsep, dan generalisasi, temuannya akan selalu diingat dan dipahami karena semua itu berasal dari pemikiran peserta didik sendiri (Stiawan, 2020). Sebelum pembelajaran menggunakan museum virtual dengan museum Sangiran dilakukan peserta didik telah dibekali materi pembelajaran yang berkaitan dengan museum Sangiran yaitu manusia zaman praaksara. Setelah itu peserta didik siap untuk mengakses dan mengunjungi museum virtual Sangiran dengan petunjuk yang telah diberikan guru. Pada saat kunjungan berlangsung peserta didik dapat melihat bentuk dan gambaran manusia purba pada zaman praaksara yang telah dipelajari dari materi di dalam buku. Selain itu peserta didik juga memperoleh pengetahuan sejarah Sangiran terbentuk. Yang merupakan salah satu situs warisan dunia yang telah mengalami beberapa perubahan kondisi lingkungan dari lautan rawa dan menjadi daratan. Pengetahuan ini mengkonstruksi pengetahuan peserta didik yang semula didapat dari buku.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana untuk membantu menyalurkan tujuan pembelajaran. Kemampuan menangkap materi pembelajaran yang dimiliki setiap peserta didik berbeda-beda. Menurut pendapat Vernom A. Magnesen yang dikutip oleh Setiawati *et al.*, (2019) menyatakan bahwa manusia melalui tahapan dalam proses belajar yaitu: aktivitas membaca berpengaruh hingga 10%;

aktivitas yang berhubungan dengan mendengar berpengaruh hingga 20%; aktivitas yang berhubungan dengan melihat berpengaruh hingga 30%; aktivitas terkait penglihatan dan pendengaran secara bersamaan berpengaruh hingga 50%; kegiatan yang berhubungan dengan berbicara berpengaruh hingga 70%; dan kegiatan yang berhubungan dengan berbicara dan pelaksanaan berpengaruh hingga 90%. Oleh sebab itu dengan menggunakan media pembelajaran menjadi terasa nyata selain itu juga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dari pembelajaran konvensional. IPS adalah disiplin ilmu yang diajarkan kepada peserta didik sebagai alat dalam mendapatkan cara untuk pemecahan permasalahan sosial. Menurut Trianto dalam Suhardi, (2019) IPS adalah perpaduan dari bermacam ilmu sosial, yaitu: sejarah, sosiologi, geografi, politik, ekonomi, budaya dan hukum. Dalam pembelajaran yang konstruktivistik, museum menjadi salah satu dari banyaknya tempat yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Karena museum memiliki berbagai macam koleksi benda sejarah. Dari situ peserta didik dapat menggali informasi dan juga menjembatani pengetahuan peserta didik dari apa yang didapatkan di buku dengan peristiwa asli. Ada 3 tujuan IPS menurut Bruce Joyce yang dijelaskan dalam Nasution & Lubis, (2018) yaitu:

- 1) *Humanistic education*: IPS diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik tentang pengalaman dan arti kehidupan.
- 2) *Citizenship education*: peserta didik dirancang agar mampu memiliki kontribusi dan keikutsertaan secara aktif dalam pergerakan dalam kehidupan di lingkungan sosialnya. Orang hidup dengan kegiatan yang bergantung pada warganya untuk bekerja dengan baik dan untuk maju bersama dengan bertanggung jawab.
- 3) *Intellectual education*: setiap siswa menginginkan untuk mendapat upaya serta media dalam menguraikan ide dan memecahkan masalah seperti yang telah dikemukakan oleh ilmuwan sosial.

Sepanjang pembelajaran daring yang saat pandemi Covid-19 belum bisa berlangsung dengan optimal seringkali terjadi hambatan yang ada pada pihak sekolah, guru maupun peserta didik. Kondisi ini dikhawatirkan dapat mengakibatkan turunnya minat belajar siswa akibat tidak adanya kehadiran seorang pengajar secara langsung untuk membimbing dan mengarahkan jalannya pembelajaran. Ketika peserta didik merasa senang dan memiliki ketertarikan dalam pembelajaran dengan tidak ada dorongan dari pihak lain maka itulah yang disebut siswa memiliki minat belajar. Selain itu terdapat indikator dalam minat menurut Ricardo & Meilani, (2017) yakni adanya rasa suka atau tertarik dalam aktivitas belajar, adanya keterlibatan siswa secara aktif, adanya rasa ketertarikan untuk mencermati dengan konsentrasi yang besar, timbulnya reaksi yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ambisi dalam belajar yang terus bertambah, terdapat perasaan nyaman dalam kegiatan belajar, dan mampu dalam memutuskan sesuatu terkait kegiatan dalam pembelajaran. Seperti halnya siswa di SMPN 5 Bojonegoro setelah pembelajaran daring saat pandemi peserta didik kurang memiliki minat belajar dalam pembelajaran IPS dikarenakan pembelajaran jarak jauh. Indikatornya antara lain: kurang ada ketertarikan peserta didik dalam belajar, cenderung pasif saat pembelajaran, jarang ada pertanyaan atau *feedback* yang diberikan setelah guru menjelaskan materi, tidak mengerjakan tugas dan mengerjakan tugas hanya asal-asalan, cepat bosan dan mengantuk saat pembelajaran.

Dalam permasalahan tersebut terdapat model pembelajaran kontekstual dengan berbantuan media museum virtual yang bisa menjadi solusi karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan media audio-visual yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran tersebut siswa diajak mengunjungi museum secara virtual. Sejak pandemi Museum Sangiran membuka kunjungan virtual menggunakan metode webinar bagi umum maupun bagi lembaga pendidikan yang ingin mengunjungi museum. Melalui pembelajaran kontekstual berbantuan media museum virtual, peserta didik dapat mengamati koleksi benda sejarah dan manusia purba yang ada di dalam museum Sangiran. Selain itu, peserta didik juga dapat mengkaji sejarah dari geohistori yang terkandung dalam museum Sangiran. Agar peserta didik dapat mengetahui kondisi nyata dari pembelajaran museum virtual di museum Sangiran. Dalam keadaan ini menjadikan kesempatan

dalam memperluas model yang digunakan dalam pembelajaran IPS yang berbasis kunjungan virtual dan juga menambah fenomena untuk diteliti. Dengan itu, minimnya penelitian penggunaan *virtual field trip* dalam pembelajaran, terutama pada ilmu sosial peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media museum virtual terhadap minat belajar IPS siswa di SMPN 5 Bojonegoro? Permasalahan ini merupakan permasalahan yang ingin diteliti oleh peneliti yaitu dengan melihat pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media museum virtual terhadap minat belajar IPS siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMPN 5 Bojonegoro yaitu di Jl. Imam Bonjol No. 3 Bojonegoro. Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif, yang datanya berupa numerik dari sekelompok orang dengan menggunakan alat bantu dengan pernyataan yang telah ditentukan sebelumnya. Penelitian ini mengambil data dari pengaruh kunjungan museum virtual terhadap minat belajar IPS siswa SMPN 5 Bojonegoro. Pengertian penelitian kuantitatif menurut Sugiyono, (2017) dijelaskan bahwa Penelitian kuantitatif menggunakan alat uji komputasi statistik untuk mengukur hasil berupa angka, digunakan untuk menguji populasi atau sampel tertentu, dan penelitian bertujuan untuk menarik kesimpulan. Penelitian dilakukan dengan pendekatan pre eksperimen dengan menggunakan One-Shot Case Study, yakni hanya satu kelompok yang mendapat perlakuan tertentu tanpa adanya kelompok lain sebagai pembandingan dan pre-testing. Seperti penjelasan dari Sugiyono, (2013) desain penelitian pra-eksperimen disebut pra-eksperimen karena belum merupakan eksperimen yang sebenarnya, karena adanya variabel eksternal juga mempengaruhi pembentukan variabel terikat. Dengan demikian, hasil eksperimen berupa variabel terikat bukan hanya dipengaruhi variabel bebas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data nontes yang memberikan serangkaian pernyataan bagi responden. Kuesioner dalam penelitian ini merupakan jenis kuesioner tertutup yaitu jawaban atas pernyataan-pernyataan dalam kuesioner dibatasi dan ditentukan dengan memberikan alternatif jawaban yang disediakan untuk dipilih oleh responden. Instrumen pada penelitian ini merupakan angket yang terdiri dari angket model pembelajaran kontekstual berbantuan media museum virtual dan angket minat belajar peserta didik. Skala likert digunakan di penelitian ini sebagai skala pengukuran data dan didalam angketnya terdapat pertanyaan identitas diri seperti: nama, kelas, dan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan topik penelitian. Selanjutnya instrumen dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum melakukan uji selanjutnya. Hasil menunjukkan seperti berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

No.	Variabel	Jumlah Pernyataan	Valid	Tidak Valid
1.	Model Pembelajaran CTL berbantuan museum virtual	20	19	1
2.	Minat Belajar	11	11	0

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	r alpha	A	Kriteria
1.	Model Pembelajaran CTL berbantuan	0,945	0,05	Reliabel

	museum virtual			
2.	Minat Belajar	0,907	0,05	Reliabel

Penelitian ini mengaplikasikan teknik analisis data analisis regresi linier sederhana. Yang terdapat uji prasyaratnya yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Data yang didapat berupa kuantitatif yang perlu diolah agar dapat disimpulkan dari hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan uji Saphiro Wilk karena jumlah responden di bawah 100 responden. Dari uji normalitas yang dilakukan menunjukkan hasil nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,509 jadi data penelitian lebih dari taraf signifikan yaitu  $\alpha = 0,05$ . Hal itu menyatakan bahwa data berdistribusi secara normal. Hasil diketahui melalui SPSS adalah:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	,105	32	,200*	,970	32	,509

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji linieritas menunjukkan hasil nilai signifikansi *Deviation from linearity* sebesar 0,224 yaitu lebih besar dari taraf signifikansi dipakai dalam penelitian ini yaitu  $\alpha = 0,05$  kedua variabel terdapat hubungan yang linear Hasil yang didapatkan melalui uji linieritas menggunakan aplikasi SPSS adalah:

Tabel 4 Hasil Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * CT L Museum Virtual	(Combined)	196,875	16	12,305	4,733	,002
	Between	138,758	1	138,758	53,368	,000
	Group Deviation	58,117	15	3,874	1,490	,224
	Within Groups	39,000	15	2,600		

Total	235,875	31			
-------	---------	----	--	--	--

Selanjutnya, Regresi Linier Sederhana dalam penelitian ini berfungsi untuk menguji hipotesis yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh antar variabel. Analisis ini dilakukan agar dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 5 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	12,191	3,869		3,151	,004
1 CTL Museum Virtual	,385	,059	,767	6,547	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Tabel 5 menunjukkan bahwa persamaan  $Y = 12,191 + 0,385$  menunjukkan adanya pengaruh positif *contextual teaching and learning* terhadap minat belajar.

- Nilai a atau konstanta sebesar 12,191 mengartikan variabel dependen tanpa dipengaruhi oleh variabel independent. Hal ini menunjukkan jika variabel X (model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media museum virtual) berada pada nilai nol, nilai minat belajar siswa berada pada nilai 12,191
- Nilai b X atau koefisien persamaan regresi adalah 0,385 membuktikan bahwa jika nilai variabel X ditingkatkan sebesar satu satuan, maka akan terjadi peningkatan nilai satu point, lalu variabel Y yaitu minat belajar meningkat sebesar 0,385 satuan.

Pada tabel di atas diketahui nilai koefisien regresi variabel X adalah sebesar 0,385 dan bernilai positif. Didapat kesimpulan bahwa model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media museum virtual (X) terdapat pengaruh positif terhadap minat belajar (Y), semakin meningkat variabel X maka semakin meningkat juga variabel Y. Hasil regresi linier sederhana juga dilihat dari hasil determinan. Analisis determinasi dalam regresi linier sederhana adalah untuk melihat prosentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun analisis determinasi adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Analisis Determinasi Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. The error in the Estimate
1	,767 <sup>a</sup>	,588	,575	1,799

a. Predictors: (Constant), CTL Museum Virtual

Deskripsi pada tabel 6 yakni:

- 1) Koefisien korelasi ( $R$ ) = 0,767

Artinya terdapat pengaruh yang arahnya positif model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media museum virtual (X) terhadap minat belajar (Y) artinya apabila variabel X ditingkatkan sehingga variabel Y juga akan meningkat dan juga sebaliknya apabila variabel X diturunkan maka variabel Y juga akan menurun.

- 2) Koefisien determinasi ( $R^2$ ) atau  $R$  square = 0,588

Koefisien determinan berguna untuk besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Yang berarti nilai koefisien determinan digunakan agar bisa menduga dan mengetahui besarnya kontribusi pengaruh yang diberikan variabel X secara simultan.

Dari tabel di atas membuktikan bahwa pengaruh variabel X adalah sebesar 0,588. Prosentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y di atas diketahui koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,588 yang dapat ditafsirkan yaitu pengaruh variabel model pembelajaran kontekstual berbantuan museum virtual terhadap minat belajar IPS siswa adalah sebesar 58,8% dan sisanya sebesar 41,2% dipengaruhi variabel lainnya. Berdasarkan *cone of experience* teori dari Edgar Dale pengalaman siswa yang didapatkan melalui pembelajaran dengan model kontekstual berbantuan museum virtual masuk dalam kategori pemahaman *iconic* yang mana siswa dapat memahami dan mengingat pembelajaran dengan media audiovisual yaitu museum virtual dengan siswa terlibat dalam pembelajaran yang dilakukan.

Setelah dilakukan penelitian dan juga analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara model pembelajaran kontekstual berbantuan museum virtual terhadap minat belajar siswa. Peran model pembelajaran kontekstual berbantuan museum virtual dapat digunakan sebagai stimulus bagi peserta didik dalam proses belajar. Penyajian museum virtual yang berupa audio-visual dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Karena didalamnya terdapat audio-visual yang dapat menarik perhatian mereka. Pada penelitian Adittia, (2017) yang menyebutkan bahwa dalam peningkatan hasil belajar siswa berkaitan dengan menyimak guru dapat menggunakan media audio-visual. Artinya dengan menyimak peserta didik memiliki minat dalam pembelajaran IPS karena dengan menyimak berarti bahwa peserta didik memusatkan perhatian pada pembelajaran yang merupakan salah satu indikator minat belajar. Dengan media museum virtual, peserta didik dapat melihat dan mengamati tampilan gambar dari berbagai sudut pandang secara bersamaan yang dapat dilakukan berulang kali. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Tasbihah & Suprijono, (2021) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual *Tour to Museum* terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik” yang membuktikan adanya pengaruh yang signifikan antara proses pembelajaran daring dengan basis media virtual *tour to museum* terhadap motivasi belajar peserta didik. Dijelaskan bahwa pembelajaran daring menggunakan media virtual *tour to museum* membuat peserta didik mendapatkan pengalaman baru dengan melihat tempat bersejarah melalui virtual museum sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Merujuk pada pemikiran Jean Piaget dalam teori konstruktivistik bahwa anak merupakan hasil perolehan dari pembangunan pemahaman awal anak dengan pemahaman baru yang didapatkan dengan dua cara yaitu: a) Asimilasi yaitu penyatuan atau konsep awal yang disempurnakan yaitu sebelum anak mengetahui gambaran nyata kehidupan manusia purba di zama dahulu; b) Akomodasi merupakan terbangunnya teori baru menggantikan konsep teori awal karena ketidaksesuaian pengetahuan dengan pengalaman yang didapatkan yaitu sesudah peserta didik mengunjungi museum virtual setelah mengetahui gambaran nyata kehidupan manusia purba dengan visualisasi yang dibuat sama dengan gambaran aslinya.

## **KESIMPULAN**

Hasil analisis data membuktikan terdapat pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan museum virtual terhadap minat belajar siswa. Kelas VII di SMPN 5 Bojonegoro. Yang

dibuktikan dengan nilai statistik uji yang dilakukan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat dilihat dari nilai  $t$  hitung sebesar  $4,999 > t$  tabel  $2,042$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Prosentase pengaruh variabel  $X$  terhadap variabel  $Y$  diperoleh koefisien determinasi sebesar  $0,588$  yang menunjukkan bahwa variabel minat belajar siswa dipengaruhi model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan museum virtual sebesar  $58,8\%$  dan sisanya  $41,2\%$  dipengaruhi variabel lain. Model pembelajaran kontekstual berbantuan museum virtual membuat peserta didik memperoleh pengetahuan dengan cara yang baru yaitu dengan melihat tempat bersejarah melalui virtual museum sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20. <https://doi.org/10.23819/Mimbar-Sd.V4i1.5227>
- Anafidah, A., Sarwanto, S., & Masykuri, M. (2018). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Ctl (Contextual Teaching And Learning) Pada Materi Dinamika Partikel Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Sman 1 Ngawi. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(3), 29. <https://doi.org/10.20961/Inkuiri.V6i3.17834>
- Mardiati, M., & Rani, F. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.36294/Jmp.V2i2.209>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS* (A. Cahyanti (Ed.)). Penerbit Samudra Biru.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/Fitrah.V3i2.945>
- Pinem, R. U. B., Riyanto, Y., & Nasution. (2018). *The Effect Of Treffinger Assisted Media Images Model On Students' Activities And Outcomes Of Fourth Grade Elementary School Students. 1.*
- Purnamasari, I., Munthasofi, B., & Tanuatmodjo, H. (2018). *Increasing Learning Outcomes Using Contextual Teaching And Learning Model In Accounting Subject. Iceee*, 330–335. <https://doi.org/10.5220/0006885603300335>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V2i2.8108>
- Riesa & Harries (2020:2). (2021). Virtual Tourism Dalam Literature Review. 01(1), 1–6.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS*. Remaja Rosdakarya.
- Setyowati,. *Journal Of Indonesian Tourism, Hospitality And Recreation*, 4(1), 53–60.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Stiawan, A. (2020). The Effect Of Inquiry Learning On Critical Thinking Ability Of Junior High School Students In Social Science Subject. *The Indonesianjournal Of Social Studies*, 3(1), 46–53. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/index>

Suhardi. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Stad Pada Siswa Kelas Vi.A Sdn 019 Galang Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Mitra Pendidikan (Jmp Online)*, 3(3), 443–453.

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.

Umafagur, F., Sentinuwo, S. R., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13456>