

PENGARUH VIRTUAL TOUR MUSEUM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP CAPAIAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 1 MENGANTI – GRESIK

ALKURNIA ROHMATUL FATIMAH

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
E-mail : alkurnia.17040284021@mhs.unesa.ac.id

RIYADI

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
E-mail : riyadiriyadi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dan kontribusi Variabel X (Virtual Tour Museum) terhadap variabel Y (Capaian Kognitif) siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti Gresik. Virtual Tour Museum adalah tiruan dari lokasi sebenarnya yang memuat gambar-gambar. Virtual Tour Museum dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah untuk mempengaruhi capaian kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *One-Shot Study Case* dan desain penelitian *Pre-Experimental Design*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon peserta didik dan *post-test* kemampuan kognitif siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana yakni $Y = 42,112 + 0,388 (X)$, untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel yakni Virtual Tour Museum dan Capaian Kognitif siswa dilakukan Uji Korelasi Product Moment dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan *R* tabel. Hasil korelasi uji product moment menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga diartikan berkorelasi. Sedangkan *r* hitung menunjukkan nilai $0,500 > 0,344$ (*r* tabel) dan dapat diartikan berhubungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang positif dan kuat antara Virtual Tour Museum sebagai media pembelajaran terhadap Capaian Kognitif siswa di SMA Negeri 1 Menganti Gresik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Virtual Tour Museum, Capaian Kognitif

Abstract

This research aims to test variable influence and contribution of X (Virtual Tour Museum) to variable Y (Cognitive Achievements) of grade XI IPS 2 student of SMA Negeri 1 Menganti Gresik. The virtual tour of the museum is a replica of the actual site containing the images. The virtual tour museum can be used as a history study media to influence students cognitive achievements. The study employed a quantitative research approach with a One-Shot Case Study and pre-experimental design. The instrument used in this is the student learn's responses and post-test of students cognitive abilities. The data analysis in this study used a simple linear regression of $Y = 42.112 + 0,388 (X)$. To identify the relationship level between the two variables of a virtual tour museum and the cognitive capability of students is done by product moment correlation test with a degree of significance $\alpha = 0,05$ and R_{table} . Product moment correlation test shows a significant value of $0,002 < 0,05$ and hence correlated. Whereas r count shows value $0,500 > 0,344 (R_{table})$ and can be interpreted as related. Research indicates that there is a positive and strong correlation between the virtual tour museum as a learning medium for the cognitive assessment of students at state senior high school 1 Menganti – Gresik.

Keywords: Learning Media, Virtual Tour Museum, Cognitive Achievement.

PENDAHULUAN

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan hal utama dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran yang tepat sasaran pada peserta didik akan berdampak pada beberapa aspek yang harus ada dalam diri siswa, salah satunya adalah aspek kognitif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut dan menunjang pembelajaran yang baik, maka guru harus mampu mendesain dan meracik strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan jaman yang berkembang. Beberapa tahun belakangan teknologi sudah bukan menjadi hal yang baru dalam dunia Pendidikan, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran dirasa kurang maksimal. Menurut (Setiawan, 2017) dalam Pebria menjelaskan bahwa perkembangan teknologi yang terjadi saat ini memberikan dampak bagi dunia Pendidikan yakni terciptanya sumber belajar dan media belajar yang berbasis multimedia. Munculnya berbagai macam fitur pembelajaran menjadi salah satu peluang bagi guru untuk dapat memanfaatkan nya dengan mengkombinasikan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Tantangan Pendidikan pada abad-21 semakin kompleks seiring dengan berkembangnya ilmu

pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Salah satu hal yang tercantum pada kurikulum 2013 kualifikasi kemampuan yang diminta pada dimensi pengetahuan adalah peserta didik yang memiliki pengetahuan factual, konseptual, procedural dan metakognif. Untuk mencapai tuntutan tersebut diperlukan strategi dan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. (Hamalik, 1989) dalam bukunya menyebutkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk mengefektifkan interaksi yang terjadi disekolah antara peserta didik dan tenaga pendidik melalui suatu metode atau alat serta Teknik yang digunakan dalam mengajar. Keberhasilan pada pembelajaran tergantung pada unsur yang mendukung pembelajaran tersebut, salah satunya adalah media pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh yang diakibatkan oleh pandemic covid-19 seperti saat ini, menuntut pendidik untuk mampu memberikan hal yang baru dalam pengimplementasian media pembelajaran.

(Rosenberg, 2005) dalam penelitiannya mendefinisikan bahwa serangkaian Tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan knowledge dan skills adalah dengan penggunaan teknologi internet dalam pembelajaran secara e-learning. Sementara itu, (Hartley, 2001) berpendapat yang sama

mengenai e-learning sebagai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet yang mampu menyampaikan bahan ajar pembelajaran kepada peserta didik. Sependapat dengan definisi tersebut, Hilal Ahmad menyebutkan bahwa computer dan web ialah teknologi utama dalam mendukung dan memiliki pengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran.

Belakangan ini banyak bermunculan media pembelajaran berbasis web atau aplikasi secara online di Indonesia. Hal tersebut disebabkan adanya situasi pandemic covid-19 berdampak pada dunia Pendidikan, salah satunya adalah beralihnya pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran secara daring. Salah satunya adalah Kerjasama Kemendikbud dengan beberapa museum yang ada dengan memberikan fitur Virtual Tour Museum yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik melalui *Smartphone* atau *PC*. Dalam fitur Virtual Tour Museum menyediakan beberapa menu yang dapat diakses oleh khalayak, antara lain : informasi, video, foto, dan sebagainya.

Virtual Tour Museum dapat diakses oleh umum, termasuk peserta didik. Dalam virtual tour, peserta didik dapat melihat dan mengamati museum dan sekelilingnya secara 360°. Fitur yang ada dalam virtual tour sangat

membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan, salah satunya adalah a) Informasi, pada menu informasi menyajikan tulisan berupa informasi yang terkait dengan benda/barang yang ada di museum, hal tersebut bertujuan agar peserta didik tidak hanya melihat atau mengamati suatu benda saja, melainkan mampu memahami makna, asal-usul, fungsi atau manfaat koleksi tersebut. b) Video, pada menu video menampilkan guide museum yang menjelaskan secara detail mengenai koleksi yang ada di museum, sehingga peserta didik dapat merasakan langsung mengunjungi museum dengan guide meskipun secara virtual. c) foto, pada menu foto peserta didik dapat melihat foto-foto lain yang terkait dengan koleksi yang ada di museum. Selain itu, pada virtual tour, peserta didik juga dapat melihat narasi dalam video yang telah disediakan oleh beberapa museum. Salah satu contohnya adalah proses terjadinya Kemerdekaan Indonesia yang dipimpin oleh Soekarno. Dalam penelitian ini, Virtual Tour Museum termasuk dalam media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran yang inovatif.

Merebaknya fitur media pembelajaran secara online merupakan dampak revolusi 4.0 yang harus bisa beradaptasi dengan

teknologi untuk menunjang pembelajaran. Untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dan strategi dengan teknologi membutuhkan tenaga pendidik yang siap beradaptasi dan berkompoten. Dalam Kurikulum 2013 disebutkan bahwa Pendidikan di era Revolusi 4.0 ini guru dituntut untuk tidak gagap dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran. Teknologi harus memiliki peran dan bagian dari pembelajaran, karena pembelajaran dengan cara konvensional (ceramah) tidak lagi menjadi gaya belajar bagi siswa-siswi pada zaman ini. Seperti yang telah dikemukakan oleh Keefe yang menyatakan bahwa gaya belajar akan menentukan karakteristik kognitif, afektif dan perilaku psikomotorik siswa sebagai indikator yang bertindak relative stabil dan memunculkan reaksi terhadap lingkungan belajar. Hal tersebut juga sesuai dengan dokumen kurikulum 2013 (Permendikbud, 36/2018) yang menyebutkan bahwa peserta didik harus memiliki pilihan terhadap materi dan gaya belajarnya untuk memiliki kompetensi yang sama, penguatan pola pembelajaran secara jejaring dan berbasis multimedia. Oleh karena itu sudah sepatutnya guru mengikuti gaya belajar dan mengkombinasikannya dengan teknologi sesuai dengan zaman.

Sesuai dengan Permedikbud 22/2016 yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran serta tuntutan kurikulum yang mengharapakan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya (kognitif) dengan tujuan agar peserta didik mampu terjun di tengah masyarakat dan berkontribusi dalam menyelesaikan problematika yang ada di masyarakat dengan pola pikirnya yang kritis.

Menurut (Dimiyati, 2006) Kompetensi kognitif dikaitkan dengan kecakapan yang ada dalam diri peserta didik terkait pengetahuan dan pengembangan penalarannya. Dalam pembelajaran dikelas kompetensi kognitif siswa dapat diamati melalui perilaku siswa dalam kemandiriannya menyelesaikan persoalan serta keaktifannya dalam menjawab dan memberikan solusi. Benyamin S. Bloom membagi ranah kognitif menjadi 6 tingkatan, yaitu : Pengetahuan atau Knowledge, Pemahaman atau Comprehension, Penerapan atau Application, Analisis, Sintesis atau Synsthesis, dan Evaluasi atau Evaluation. Terdapat tahapan dalam perkembangan kognitif anak yang meliputi bagaimana proses dari berpikir, mengingat Kembali atau recall, dan

berpikir secara lebih mendalam dan luas (Ahmad et al., 2016). Ranah kognitif memiliki peran yang penting dalam proses berpikir siswa untuk menguasai pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan serta pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran secara bermakna sebagai satu konsep pembelajaran yang akan terus dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif serta kognitif. Dalam pembelajaran siswa bukan hanya sebagai orang yang menerima pembelajaran secara pasif dari guru, buku dan media yang lain. Ciri utama dalam pembelajaran secara bermakna adalah terletak pada proses kognitif yang terjadi sehingga dapat merubah pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran yang konstruktif bagaimana peserta didik berpikir dan menggunakan pemikirannya.

Menurut David Ausubel dalam (Burhanudin, 1996) pembelajaran bermakna merupakan bagian dari proses yang berkaitan dengan informasi baru mengenai suatu konsep yang menjadi bagian dari struktur kognitif siswa. Fakta, konseptualisasi dan generalisasi yang diingat dan dipelajari termasuk pada struktur kognitif yang dibentuk oleh siswa. (Rahmah, 2013) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa

pembelajaran dikatakan bermakna apabila siswa belajar mengasosiasikan pengetahuan yang baru ke dalam pengetahuan yang telah dibentuk. Ketika melakukan kegiatan belajar mengajar siswa akan mengonstruksi yang dipelajari kemudian mengasosiasikannya dengan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki.

Dalam penelitian (Rahmah, 2013), Ausubel menyatakan bahwa tenaga pendidik (guru) harus mengembangkan potensi kognitif yang dimiliki oleh setiap siswa melalui pembelajaran yang bermakna. Ada 3 kebaikan belajar bermakna menurut Ausubel, antara lain :

- a. Pengetahuan dan informasi yang diajarkan melalui pembelajaran bermakna akan lebih lama untuk diingat
- b. Pengetahuan baru yang dikaitkan dengan konsep dan pengetahuan lama akan mampu meningkatkan konsep yang telah dipahami sehingga hal tersebut memudahkan dalam proses belajar
- c. Pengetahuan yang telah dikuasai dan dipelajari sebelumnya namun lupa masih akan meninggalkan memori pengetahuan dengan materi yang tidak berbeda jauh.

Dinamika pembelajaran yang kompleks akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang

dilaksanakan dan berdampak pada kemampuan peserta didik dalam menerima dan mengembangkan pengetahuan dalam proses berpikirnya. Beberapa dinamika pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dan guru yaitu :

1. Kondisi pembelajaran sebagai salah satu factor yang mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik dan guru. Secara teoritis, penentuan media atau pengembangan strategi dalam situasi dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan berdampak pada keadaan pembelajaran yang baik (Mansyur, 2020). Sehingga penyampaian materi dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal. Namun beberapa waktu belakangan dengan suatuasi yang demikian, penyampaian materi pembelajaran dipadatkan dengan tujuan untuk menghemat waktu dan sekedar menyampaikan pengetahuan secara tertulis atau berceramah online.
2. Ketidaksiapan guru dalam mengadaptasi teknologi juga merupakan salah satu yang hal mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Dalam situasi pandemic dan era disrupsi ini, tantangan terbesar bagi seorang pendidik adalah berkaitan

dengan kelemahan dalam bidang IT. Kemajuan guru dan peserta didik dalam teknologi memiliki perbedaan, peserta didik cenderung mengalami kemajuan yang cepat dalam bidang teknologi dibandingkan dengan gurunya (Retnaningsih, 2019). Sehingga pendidik dituntut untuk meng-upgrade diri agar mumpuni dalam bidang IT. Dewasa ini, pembelajaran diarahkan untuk dilakukan secara daring. Beberapa guru merasa belum siap menghadapi transformasi pembelajaran dari konvensional menjadi e-learning yang mengharuskan seorang guru harus “melek teknologi” sehingga bisa menggapai tujuan Pendidikan yang diharapkan.

Riset yang relevan dengan riset yang akan dilakukan yaituriset yang dilakukan oleh Servasius Vidiardi yang mengusung judul “Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita”. Riset ini membahas tentang pengembangan perangkat multimedia interaktif dengan proses dan pengolahan pembuatan virtual tour museum Ranggawarsita. Hasil dari riset ini ialah museum virtual interaktif memungkinkan pengguna mampu memandang karakter yang

digunakan dalam MuVIR yang terbuat dari animasi 3D serta dapat dikontrol oleh pengguna dan dilengkapi dengan audio serta video. Dalam uji validitas, media yang dibuat dalam penelitian yang dilakukan termasuk kedalam kategori sangat efektif yakni prosentase nya sebesar 94,853%. Sementara itu hasil uji kelayakan media yang dibuat dan melalui pengembangan dalam penelitian ini memperoleh kategori sangat efektif dan layak dengan prosentase 83,833%. Persamaan riset yang diteliti oleh Servarius ialah pengujian terhadap virtual tour museum, sedangkan perbedaannya adalah peneliti menguji virtual tour museum yang diterapkan dalam pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, dkk. (Vol.xx, No.xx) November 2020. p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071. Dengan judul “Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19”. Berdasarkan riset ini dapat ditelaah mengenai salah satu sumber belajar sejarah adalah museum. Museum menjadi salah satu sarana bagi siswa untuk menghubungkan bukti sejarah dengan peristiwa sejarah masa lalu. Dengan memanfaatkan Virtual Tour Museum pembelajaran secara online masih dapat memberikan

fakta dan nilai sejarah khususnya pada siswa sehingga siswa tidak kesulitan dan bosan dalam melakukan pembelajaran secara online. Persamaan riset ini dengan riset yang akan dilakukan ialah menguji pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi Virtual Tour Museum. Sementara perbedaannya terletak pada penelitian yang akan menguji capaian kompetensi kognitif siswa melalui pemanfaatan teknologi Virtual Tour Museum.

Peneliti mengemukakan kesimpulan yang dapat diambil dari riset yang relevan yaitu museum sebagai sumber belajar mampu dimaksimalkan manfaatnya dalam situasi pandemic secara virtual dan dapat mempengaruhi pengetahuan atau kemampuan kognitif peserta didik. Hal yang demikian membuat peneliti tertarik untuk melaksanakan riset tentang pengaruh virtual tour sebagai media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa. Terdapat beberapa hal yang berbeda terhadap riset terdahulu dengan riset yang dilakukanyaitu penelitian ini menggunakan virtual tour sebagai media pembelajaran dengan melihat pengaruh serta besar pengaruhnya terhadap capaian kognitif siswa yang belum pernah diteliti oleh peneliti lain.

Sehingga rumusan masalah pada riset ini adalah menguji

pengaruh serta besar pengaruh virtual tour museum sebagai media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti Gresik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Shot Case Study*. Desain ini memberikan perlakuan pada satu kelompok tanpa adanya *pre-test* dan diuji menggunakan tes uraian setelah media tersebut diterapkan. Dalam penelitian terdapat dua variable yaitu Virtual Tour Museum sebagai variable X dan Capaian Kognitif sebagai variable Y.

Populasi dan sampel pada riset ini yaitu siswa/i kelas XI IPS 2 SMAN 1 Menganti Gresik dengan banyak siswa sebanyak 35 siswa. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh Virtual Tour Museum sebagai Media Pembelajaran terhadap Capaian Kognitif Siswa yang hanya membutuhkan satu kelas sampel. Teknik yang digunakan dalam riset yaitu *Sampling* sebagai penentuan sampel yang dipilih harus merepresentasikan keadaan populasi. Pertimbangan dalam

pengambilan sampel didasarkan pada nilai rata-rata PAS (Penilaian Akhir Semester I) dan nilai harian kelas XI IPS 2 yang telah merepresentasikan seluruh proporsi nilai kelas paralel. Dengan demikian kelas XI IPS 2 bisa dijadikan sampel dalam riset yang dilakukan.

Jenis data interval digunakan dalam penelitian ini yang menjadi syarat dalam menganalisis data dalam menggunakan Uji Regresi Sederhana. Teknik pengumpulan data menggunakan angket repon peserta didik dan penilaian dengan cara *post-test* untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif siswa. Sebelum angket digunakan, perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk menguji hipotesis dalam riset ini menggunakan Teknik analisis hipotesis uji dua pihak dengan membandingkan rhitung dan rtabel product moment.

1. Uji Instrumen (Analisis Data)

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan sebagai alat ukur untuk menunjukkan keefektifan maupun kevalidan instrumen. “Korelasi Product Moment” digunakan untuk menghitung tingkat validitas soal. Dengan demikian hasil perhitungan rxy dibandingkan dengan dengan table r kritis product moment, dengan taraf signifikan 5%. Jika

hasil rhitung > rtabel maka soal yang digunakan telah valid dan signifikan, dan jika rhitung < rtabel maka soal dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Instrument dianggap reliabel jika menghasilkan data yang sama dalam mengukur objek yang sama melalui beberapa kali pengukuran. Reliabilitas adalah derajat konsistensi antara dua skor melalui hasil pengukuran pada objek yang sama meskipun menggunakan skala dan alat ukur yang tidak sama (Mehrens & Lehmann, 1973; Reynold, Livingstone & Wilson, 2010). Suatu instrument/tes dianggap memiliki taraf kepercayaan tinggi apabila instrument tersebut mampu memberikan hasil yang konsisten. Untuk mengukur reliabilitas instrument berupa soal uraian menggunakan rumus Alpha :

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dengan keterangan :

a : Koefisien reliabilitas instrumen
 k :Banyaknya butir pertanyaan dalam instrumen

$\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians butir instrumen

σ_t^2 : Varian skor total

Sehingga untuk menentukan reliabilitas adalah jika rhitung > rtabel maka dikatakan reliabel, namun apabila rhitung < rtabel maka diartikan tidak reliabel, dengan Cronbach Alpha 0,376.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal didefinisikan sebagai peluang untuk menjawab dengan betul atas pertanyaan yang dibuat pada jenjang kesanggupan masing-masing (Alwi). Tingkat kesukaran pertanyaan dilihat melalui kesanggupan peserta didik untuk menjawab pertanyaan,tidak dilihat dari guru sebagai yang membuat pertanyaan (Sulistyorini, 2009). Karena dalam penelitian ini menggunakan post-test essay maka tingkat kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Kesukaran} = \frac{\text{Mean}}{\text{Skor Maksimum}}$$

Tingkat kesukaran dikategorikan menjadi tiga bagian, antara lain :

Proportion Correct	Kategori Soal
0,71 – 1,00	Mudah
0,31 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,30	Sukar

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk memberikan nilai pada sebaran data variable yang akan digunakan. Sehingga dapat diketahui bahwa data yang diperoleh telah berdistribusi normal atau tidak. Uji asumsi klasik normalitas untuk menguji bahwa data berdistribusi normal.

Peneliti menggunakan uji Normalitas kategori Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data terdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui dan memastikan data jumlah sampel adalah homogen. Uji homogenitas yang diuji dengan bantuan SPSS versi 25 menggunakan *Levene's Test*. Dengan pengambilan keputusan apabila nilai sig. > 0,05 maka data tersebut homogen.

3. Uji Pengaruh

a. Regresi Linier Sederhana

Uji Regresi Linier Sederhana digunakan untuk mengetahui dan mengukur pengaruh antara dua variabel. Sehingga dapat diambil kesimpulan arah pengaruh variabel bernilai positif atau negative. Persamaan regresi dilakukan untuk mengukur pengaruh virtual Tour Museum sebagai variabel X dan Capaian Kognitif sebagai variabel Y.

4. Uji Signifikansi

a. Product Moment

Pengujian dugaan sementara pada penelitian ini

menggunakan hipotesis asosiatif jenis Two Tail Test (Uji Dua Pihak) karena mencari hubungan atau pengaruh sesuai dengan rumusan hipotesis yang berbunyi “Virtual Tour Museum berpengaruh terhadap Capaian Kompetensi Kognitif Siswa”. Uji Dua Pihak digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

Hipotesis Nol : Tidak terdapat hubungan antara X dengan Y

Hipotesis Alternatif : Terdapat hubungan antara X dengan Y

Langkah pengujian hipotesis :

- 1) Melakukan uji dua hipotesis
 $H_0 : \rho = 0$ (dinyatakan tidak ada hubungan)
 $H_a : \rho \neq 0$ (dinyatakan ada hubungan)
- 2) Tingkat signifikansi
 Tingkat signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$ yang berarti bahwa pengambilan resiko salah dalam mengambil suatu keputusan untuk menolah sebuah hipotesis sebesar 0,05. Tingkat signifikansi ditentukan dengan tujuan untuk memudahkan dalam membandingkan data.
- 3) Kriteria pengujian :

Berikut adalah rumus pengambilan keputusan dalam kriteria pengujian :

1. Jika $r_{hitung} > r_{product\ moment}$, maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh antar variabel
2. Jika $r_{hitung} < r_{product\ moment}$, maka diartikan bahwa tidak terdapat pengaruh variabel.
3. Menentukan pedoman penilaian

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian dan pembahasan yang didasarkan pada data-data yang diperoleh ketika melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Menganti Gresik. Data diperoleh ketika melaksanakan pembelajaran secara daring, data yang diperoleh berupa angket dan test uraian yang

disebarkan kepada siswa. Berikut adalah hasil penelitian dan pembahasan :

A. Hasil Penelitian

1. Pengujian Instrumen
 - a. Hasil Uji Validitas Kuesioner

Table 1
Hasil Uji Validitas
Angket Respon
Pengaruh Virtual Tour
Museum

No. Item	rhitung	rtable df=35-2	Sig. <0,05
1	0,619	0,344	0,000
2	0,670	0,344	0,000
3	0,546	0,344	0,001
4	0,466	0,344	0,005
5	0,492	0,344	0,003
6	0,643	0,344	0,000
7	0,559	0,344	0,000
8	0,681	0,344	0,000
9	0,643	0,344	0,000
10	0,548	0,344	0,001
11	0,479	0,344	0,004
12	0,396	0,344	0,019
13	0,581	0,344	0,000
14	0,595	0,344	0,000
15	0,637	0,344	0,000
16	0,480	0,344	0,004
17	0,550	0,344	0,001
18	0,696	0,344	0,000
19	0,607	0,344	0,000
20	0,656	0,344	0,000

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Dari hasil perhitungan pada validitas table diatas, menunjukkan bahwa seluruh item yang digunakan valid karena harga rhitung > rtabel pada signifikansi 5%. Dapat diambil kesimpulan bahwaseluruh item sebanyak 20 adalah valid dan bisa digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 2
Uji Validitas
Post-Test

N o	Koefisie n Korelasi	Rtabel	Ket
1	0,474	0,344	Valid
2	0,620	0,344	Valid
3	0,473	0,344	Valid
4	0,559	0,344	Valid

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Berdasarkan table diatas, suatu data penelitian dapat dikatakan valid atau berddistribusi normal jika nilai rhitung taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan skor rtabel untuk N (jumlah responden) sebanyak 35 dengan (df= n-2) adalah 0,344. Sehingga berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan sebanyak 4 soal essay yang digunakan untuk mengetahui capaian kognitif siswa yang diuji validitas dengan menggunakan

SPSS dinyatakan valid secara keseluruhan.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.664	4

Data yang telah dilakukan uji validitas soal, kemudian akan dilakukan uji reliabilitas soal dengan bantuan SPSS V.25. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas :

Tabel 3
Uji Reliabilitas Kuesioner

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.892	20

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Berdasarkan uji yang dilakukan diatas menyatakan bahwa nilai Cronbach's Alpha yaitu 0,892 yang berarti > 0,6. Sehingga menunjukkan bahwa kuesioner riset ini konsisten dan bisa digunakan sebagai instrument dalam riset ini.

Tabel 4
Uji Reliabilitas Soal
(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Table diatas menunjukkan bahwa rhitung hasil perhitungan dari koefisien reliabilitas diperoleh nilai sebesar 0,664 sedangkan rtabel sebesar 0,344 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Sehingga bisa dikatakansoal diatas adalah reliabel dengan perolehan hasil rhitung >

rtabel, sehingga dapat diartikan soal memiliki tingkat konsistensi yang dapat digunakan dalam mengukur variable penelitian.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal digunakan untuk mengkaji butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang dan sukar. Berikut hasil analisis tingkat kesukaran soal :

Tabel 5
Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,76	Mudah
2	0,70	Sedang
3	0,69	Sedang
4	0,68	Sedang

Berdasarkan table diatas diketahui terdapat 4 soal essay yang digunakan dalam penelitian. 1 pertanyaan termasuk kriteria mudah serta 3 pertanyaan dengan kriteria sedang.

2. Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Pengujian Normalitas bertujuan agar mengetahui data yang digunakan terdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian dalam uji normalitas ini menggunakan uji KS (Kolmogorov-Smirnov) dalam

SPSS versi 25. Hasil uji normalitas disajikan dalam table berikut :

Tabel 5
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	5.89194561
Most Extreme Differences	Absolute	0.114
	Positive	0.071
	Negative	-0.114
Test Statistic		0.114
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Berdasarkan table diatas diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data yang digunakan untuk melakukan uji regresi linier sederhana telah terdistribusi normal yakni $0,200 > 0,05$. Sehingga syarat untuk melakukan uji normalitas dalam melakukan uji regresi telah terpenuhi dalam pengujian tersebut.

b. Hasil Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui data homogen atau tidak. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan SPSS versi 25 diperoleh data sebagai berikut :

Table 6
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Level Statistic	df 1	df2	Sig.
H A S I L	Based on Mean	1.251	1	68	0.267
	Based on Median	0.831	1	68	0.365
	Based on Median and with adjusted df	0.831	1	67.996	0.365
	Based on trimmed mean	1.166	1	68	0.284

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Uji homogenitas dilakukan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan table diatas menyatakan bahwa nilai signifikansi 0,267 lebih besar daripada 0,05 sebagai nilai signifikansinya. Sehingga dapat diartikan bahwa distribusi data homogen, Ho ditolak dan Ha diterima, dan dapat dilakukan ke uji selanjutnya.

3. Uji Pengaruh

a. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Tahap pengujian ini digunakan untuk menganalisa dan

mengetahui besar pengaruh virtual Tour museum (X) sebagai media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa (Y). Berikut hasil uji Regresi sederhana dengan bantuan program SPSS versi 25 :

Table 7
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42.112	9.704		4.340	0.000
	VTM	0.388	0.117	0.500	3.319	0.002

a. Dependent Variable: Kognitif

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.500 ^a	0.250	0.228	5.98055

a. Predictors: (Constant), VTM

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Berdasarkan hasil analisis table diatas, data uji regresi linier sederhana dengan aplikasi SPSS V.25 bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dari :

Ho: Tidak terdapat pengaruh virtual tour museum sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti Gresik.

Ha : Terdapat pengaruh virtual tour museum sebagai media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti Gresik.

Hasil analisis di interpretasikan sebagai berikut :

- 1) Menemukan perbandingan regresi linier sederhana melalui rumus $Y=a+bX$

Keterangan :

Y = variable capaian kognitif siswa

a = nilai konstanta dari table *Unstandardized Coefficient* yakni sebesar 42,112

X = variable virtual tour museum sebagai media pembelajaran

Sehingga diperoleh

$$Y= a+bX$$

$$Y= 42,112 + 0,388X$$

Dapat diambil kesimpulan dari rumus regresi linier sederhana diketahui skor koefisien regresi bernilai baik dan positif (+), sehingga dapat diartikan bahwa Virtual Tour Museum sebagai media pembelajaran (X) berpengaruh positif terhadap Capaian Kognitif Siswa (Y)

- 2) Signifikansi pada *Coefficients* menyatakan nilai sebesar 0,002 yang artinya kurang dari 0,05. Kesimpulannya adalah H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga terdapat pengaruh Virtual Tour Museum sebagai

media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa.

- 3) Untuk melihat besaran pengaruh dapat diamati pada table *Model Summary* pada kolom R Square nilai yang muncul adalah 0,250 yang artinya jika di prosentasekan besar pengaruh sebesar 25%.

4. Uji Signifikansi

a. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variable yakni variable X (Virtual Tour Museum) dan variable Y (Capaian Kognitif) maka uji korelasi product moment digunakan dalam menguji hipotesis ini. Berikut merupakan data hasil pengujian korelasi *product moment* :

Table 8
Uji Korelasi Product Moment

Correlations			
		VTM	Kognitif
VTM	Pearson Correlation	1	.500**
	Sig. (2-tailed)		0.002
	N	35	35
Kognitif	Pearson Correlation	.500**	1
	Sig. (2-tailed)	0.002	
	N	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Berdasarkan analisis data pada table 8, nilai signifikansi

menunjukkan 0,002 < 0,05 sebagai taraf signifikansi, maka bisa diartikan berkorelasi. Sementara itu r hitung menunjukkan nilai sebesar 0,500 dan rtabel 0,344. Dalam Pearson Correlation menunjukkan nilai lebih besar daripada rtabel sehingga dapat diartikan bahwa variable tersebut berhubungan.

Dengan perbandingan tersebut maka virtual tour museum sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap capaian kognitif siswa. Hasil uji korelasi berada pada kategori sedang karena nilai menunjukkan 0,500. Sehingga kesimpulannya adalah nilai r hitung (0,500) > (0,344) rtabel, artinya terdapat pengaruh antara variable X dan Y.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis data pada table **Model Summary** menunjukkan besaran pengaruh Virtual Tour Museum sebagai media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa dengan melihat pada kolom R Square yang menunjukkan nilai pengaruh 0,250 yang dapat diartikan besar pengaruh virtual tour museum terhadap capaian kognitif adalah 25%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang disajikan diatas menggunakan SPSS v.25, maka peneliti akan menyajikan

pembahasan yang berisi tentang jawaban terhadap rumusan masalah penelitian serta uji hipotesis dengan menggunakan alat ukur masing-masing variabel X dan Y. Variabel yang akan dibahas adalah keterlaksanaan media pembelajaran virtual tour museum (dengan menggunakan angket) dan kemampuan kognitif siswa (dengan menggunakan hasil post-test individu).

1. Keterlaksanaan Virtual Tour Museum sebagai Media Pembelajaran

Angket Respon peserta didik digunakan untuk mengukur variabel X (Virtual Tour Museum) dengan “Skala Likert” kategori Skor 1-5, yaitu : 1= sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4= setuju, 5=sangat setuju. Kuesioner ini disebarikan setelah pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama guru menjelaskan dan memastikan bahwa peserta didik sudah memahami mengenai “Virtual Tour Museum” dan melaksanakan pembelajaran dengan mengaplikasikan media pembelajaran Virtual Tour Museum.

Pembagian angket respon peserta didik ini dilakukan secara *online* melalui platform *goggle form* yang disebarikan melalui link di *WhatsApp Group*. Hal tersebut dilakukan karena pembelajaran di SMA Negeri 1 Menganti Gresik

dilaksanakan secara daring/online karena pandemi covid-19.

Angket yang disebar pada peserta didik mendapatkan presentase sebesar 82,48% dengan kategori Sangat Baik menurut tabel pengkategorian yang dikemukakan oleh Ridwan (2010). Sehingga pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 1 Menganti Gresik dalam masa pandemi dikatakan dapat berjalan maksimal, yang dibuktikan dengan item kuesioner yang menunjukkan kategori 'sangat baik' meskipun beberapa item menunjukkan kategori yang 'baik'. Namun secara keseluruhan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan virtual tour museum secara online mendapatkan kategori sangat baik.

Kategori sangat baik diperoleh melalui rata-rata presentase keseluruhan item kuesioner/angket. Hal tersebut dapat dilihat dan dibuktikan pada penerapan virtual tour museum dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring, yang mana penggunaan virtual tour museum cukup mudah dan tidak menyulitkan siswa sehingga hal tersebut memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik yang mengunjungi museum secara virtual. Terbukti dari hasil kuesioner pada item soal nomor 1 dan 2 yang memperoleh presentase sebesar 74,5% dan 76% dengan kategori baik. Menurut salah satu penuturan

peserta didik, apabila platform atau media pembelajaran yang dapat digunakan atau diaplikasikan dengan mudah maka hal tersebut akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap media tersebut karena tidak menyulitkan peserta didik. Dengan ketertarikan dan antusias yang ditunjukkan oleh peserta didik maka akan meningkatkan pengetahuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Penggunaan virtual tour museum yang didalamnya terdapat koleksi-koleksi museum meningkatkan ketertarikan peserta didik pada koleksi museum yang beragam memperoleh presentase 87% dengan kategori sangat baik dan juga dapat membantu peserta didik menemukan jawaban atas suatu permasalahan dalam pembelajaran memperoleh presentase 81% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut dapat ditinjau dari kegiatan siswa yang mengungkapkan respon serta tanggapan pertanyaan yang diajukan guru disela-sela pembelajaran. Selanjutnya, penggunaan virtual tour museum yang mudah membuat peserta didik mengunjungi museum secara berulang pada item soal nomor 5 memperoleh presentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik dan hal tersebut berdampak pada peningkatan daya ingat peserta

didik terhadap materi yang relevan dengan memperoleh presentase sebesar 79% dengan kategori baik. Hal tersebut ditinjau pada saat peserta didik yang belum sepenuhnya paham terhadap suatu materi dan ingin diulang kembali dengan mengunjungi dan melihat serta memperhatikan koleksi dan pengetahuan yang ada pada museum. Menurut salah satu peserta didik, mengunjungi museum secara virtual merupakan pengalaman yang pertama dan berkesan bagi mereka, sehingga sesuatu yang berkesan akan lebih lama diingat oleh peserta didik termasuk materi pembelajaran sejarahnya.

Pembelajaran dengan menggunakan virtual tour museum lebih fleksibel dan efisien memperoleh presentase sebesar 87% dengan kategori sangat baik dan, selain penggunaannya yang fleksibel virtual tour museum juga meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada suatu hal termasuk benda-benda yang ada di museum memperoleh presentase 86% yang termasuk pada kategori sangat baik. Hal tersebut ditinjau ketika kegiatan pembelajaran daring dengan memanfaatkan virtual tour museum, peserta didik memanfaatkan hal tersebut dengan bertanya terhadap sesuatu yang belum diketahuinya. Lain hal dengan pembelajaran daring peserta didik selama ini yang hanya memanfaatkan *Google*

Classroom dan *Zoom* namun hanya ceramah seperti biasanya yang tidak fleksibel. Menurut salah satu peserta didik pembelajaran dengan memanfaatkan virtual tour museum mendorong siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu hal.

Tidak hanya melihat dan memperhatikan koleksi museum, dengan memanfaatkan virtual tour museum peserta didik juga dapat mendengarkan dan membaca teks seputar materi “Proklamasi” dengan baik. Hal tersebut terbukti dengan kuesioner pada poin 14, 15, 18, 19 dan 20 yang memperoleh predikat baik sampai dengan cukup baik pada rentang presentase 77,7% - 88%. Tampilan pada virtual tour museum memungkinkan penggunaannya untuk dapat melihat dan mendengarkan video, gambar dan membaca teks informasi yang terkait. Hal tersebut membuat peserta didik menerima informasi dengan cara yang beragam sehingga mereka dapat mengeksplorasi pengetahuan ditunjukkan pada item soal nomor 15 yang memperoleh presentase sebesar 83,4% dengan kategori sangat baik dan juga membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran yang memperoleh presentase sebesar 84%. Aktif dalam hal ini diartikan sebagai peserta didik mengikuti arahan peneliti dengan baik, antara lain mengikuti pembelajaran, bertanya terhadap sesuatu yang

belum diketahui dan mengerjakan tugas sesuai dengan arahan. Namun menurut salah satu peserta didik yang aktif mengemukakan bahwa adanya kepercayaan diri yang tinggi dari dirinya membuat dirinya aktif dalam pembelajaran, kepercayaan diri yang tinggi disebabkan oleh adanya stimulus yang baik dan reward yang diberikan oleh guru.

2. Hasil Capaian Kognitif Siswa

Hasil kemampuan kognitif peserta didik dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil tes individu peserta didik (post-test) dengan menggunakan tingkat berpikir mulai C1-C4 (Mengingat – Menganalisis) yang bertujuan sebagai tolak ukur kemampuan kognitif masing-masing peserta didik.

A. Kategori Proses Kognitif Mengingat

Dalam kategori proses kognitif mengingat siswa diharapkan mampu mengingat dan menyebutkan peran dari suatu tokoh. Penjabaran dari proses kognitif ini meminta peserta didik untuk memberikan sejumlah jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Hal tersebut terbukti pada pertanyaan soal nomor 1 yang mendapatkan prosentase sebesar 71,42% dengan kategori Baik (Ridwan, 2010).

Proses peserta didik dalam mencapai kognitif yang ditentukan dapat ditinjau dari jawaban peserta pada soal nomor 1. Pada soal ini

siswa diharuskan mampu memenuhi kriteria jawaban yang menuntut untuk mengingat salah satu tokoh sekitar proklamasi dan menyebutkan peran nya dalam proklamasi menurut sudut pandangnya masing-masing. Proses ini termasuk pada level kognitif C1 dan hasilnya sebanyak 25 peserta didik mampu menjawab sesuai dengan kriteria jawaban yang telah ditentukan.

B. Kategori Proses Kognitif Membedakan

Proses kognitif ini mengharuskan peserta didik untuk dapat membedakan konsep pemikiran antara dua golongan. Disini peserta didik diharuskan untuk memberikan jawaban yang muncul dari pengetahuan lama dan baru yang dimilikinya serta membandingkan kedua pemikiran tersebut. Berdasarkan tabel 4.11 proses kognitif ini memperoleh prosentase sebesar 57,14% dengan 20 peserta didik yang menjawab benar serta termasuk dalam kategori Cukup (Riduwan, 2010).

Pada soal nomor 2 peserta didik diberikan stimulus berupa percakapan antara golongan tua dan golongan muda dalam menghadapi situasi kebimbangan dalam melakukan proklamasi kemerdekaan. Harapannya peserta didik mampu memahami percakapan tersebut sebagai dua pemikiran yang berbeda antar

golongan. Hasilnya sebanyak 20 peserta didik mampu menunjukkan jawaban sesuai dengan yang diharapkan dan mampu memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Salah satu contohnya adalah beberapa peserta didik membedakan pemikiran dua golongan dengan membuat tabel dan membandingkan perbedaan tersebut pada masing-masing aspek sesuai dengan sudut pandangnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu memberikan jawaban yang bervariasi dan detail.

Ditinjau dari sisa presentase yang ada yakni sebesar 42,86 peserta didik cenderung menjawab perbedaan dua pemikiran golongan secara lebih sempit. Hal tersebut menunjukkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik cenderung kurang luas sehingga diperlukan peran pendidik untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dengan mengarahkan untuk memperdalam serta memperluas referensi dalam memahami sejarah.

C. Kategori Proses Kognitif Menentukan

Dalam kategori ini peserta didik diharapkan mampu untuk menentukan nilai yang dapat diambil dari suatu peristiwa. Berdasarkan tabel 4.11 diatas kategori menentukan mendapatkan prosentase sebesar 65,71% dengan 23 peserta didik yang menjawab sesuai pedoman dengan predikat

Baik, yang dapat diartikan bahwa peserta didik dirasa mampu untuk menentukan nilai dan implementasinya dalam gagasan yang dikemukakan.

Pada proses peserta didik mencapai kriteria kognitif ini dapat ditinjau pada soal nomor 3 yang mengharuskan peserta didik untuk menentukan nilai perjuangan yang dapat diambil dari proses kemerdekaan Indonesia serta dapat menyimpulkan bagaimana contoh implementasinya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Hasilnya sebanyak 23 peserta didik mampu untuk memenuhi kriteria dengan pedoman yang ditentukan oleh peneliti.

Sebagai salah satu contoh jawaban salah satu peserta didik dapat menentukan nilai perjuangan dengan rinci dan mengaitkan pada kehidupan lingkungan sekitar dan bernegara. Sisa prosentase pada kategori ini sebesar 34,29 yang masih membutuhkan bimbingan serta arahan dari guru untuk dapat mengaitkan suatu peristiwa yang telah terjadi dengan kehidupan nyata dilingkungan mereka. Umumnya peserta didik yang tergolong dalam prosentase ini menjawab dengan jawaban yang cenderung sama dengan mengutip dari buku maupun internet.

D. Kategori Proses Kognitif Menguraikan

Pada kategori proses kognitif ini peserta didik diharapkan mampu untuk menguraikan keadaan dalam suatu peristiwa yang terjadi. Berdasarkan tabel 4.11 diatas menunjukkan bahwa proses kognitif ini memperoleh prosentase sebesar 65,71% dengan 23 peserta didik yang menjawab benar dan termasuk pada kategori Baik.

Proses peserta didik dalam mencapai kriteria proses kognitif menguraikan dapat ditinjau pada jawaban soal nomor 4 yang menyajikan informasi mengenai kondisi pers pada saat itu sehingga menuntut peserta didik untuk dapat menguraikan secara terstruktur. Dalam proses ini mendukung peserta didik untuk menuliskan garis besar mengenai fakta-fakta dari informasi yang diberikan dan fakta-fakta yang tidak mendukung dari informasi bagaimana pers ketika itu dapat mengumumkan kemerdekaan Indonesia meskipun dilarang keras oleh Jepang. Hasilnya sebanyak 23 peserta didik dapat memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Sebagai contoh, dari 23 peserta didik tersebut menjawab soal dengan menceritakan kondisi pers pada saat itu dan cara yang digunakan oleh anggota pers untuk mengumumkan berita kemerdekaan Indonesia dengan memberikan contoh salah satu tokoh yang berperan pada saat itu. Hal tersebut

membuktikan bahwa peserta didik mampu mencapai proses kognitif ini dengan baik. Namun hal tersebut masih harus dilatih dan diarahkan secara bertahap sehingga peserta didik mampu untuk membuat suatu gagasan yang menarik.

3. Signifikansi Virtual Tour Museum dan Capaian Kognitif

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan adanya signifikansi antara Virtual Tour Museum sebagai variabel X terhadap Capaian Kognitif sebagai variabel Y. Virtual Tour Museum mampu menjalankan perannya dengan baik sebagai media pembelajaran sejarah. Virtual Tour Museum memungkinkan peserta didik untuk dapat melihat museum secara langsung yang ditunjang oleh fitur-fitur tertentu seperti video, gambar, teks, petunjuk arah dan sebagainya.

Peserta didik memiliki kebebasan untuk melihat koleksi-koleksi yang ada di museum, hal tersebut memungkinkan peserta didik untuk mengunjungi museum secara menyeluruh dan berulang-ulang. Dengan media pembelajaran yang demikian, mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu hal serta mampu mengolah pemikirannya secara luas dan kritis melalui pengalaman yang dimilikinya mengunjungi museum.

Hal tersebut akan berdampak pada kognitif siswa, dimana siswa mampu mengontruksi pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang didapat melalui VTM yang variatif sehingga peserta didik mampu mencapai capaian kognitif yang telah ditentukan.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis yang data digunakan untuk menjawab rumusan masalah menunjukkan bahwa uji hipotesis pada penelitian ini yakni H_0 yang berbunyi “tidak terdapat pengaruh positif pemanfaatan media pembelajaran virtual tour museum terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS 2 SMA negeri 1 Menganti Gresik” tidak terbukti. Jadi bisa diambil kesimpulan H_a yang berbunyi “terdapat pengaruh positif vortual tour museum sebagai media pembelajaran terhadap Capaian Kognitif Siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti Gresik” dapat terbukti. Secara lebih rinci peneliti menarik kesimpulan yang berbunyi :

1. Hasil analisis data SPSS v.25 menunjukkan bahwa variabel X dan Y berkorelasi dengan hasil $0,002 < 0,05$. Rhitung $0,500 > 0,334$ sehingga Dari hasil uji korelasi tersebut diketahui

bahwa jumlah koefisien korelasi menunjukkan nilai sebesar 0,500 yang termasuk dalam kategori sedang. Sehingga kesimpulannya adalah nilai rhitung $(0,500) > (0,344)$ rtabel, artinya ada pengaruh antara (Virtual Tour Museum) dan (Kemampuan Kognitif)

2. Mengacu pada tabel Model Summary kolom R Square menunjukkan pengaruh Virtual Tour Museum sebagai Media Pembelajaran terhadap Capaian Kognitif siswa sebesar 25%. Dan apabila mengacu pada uji hipotesis sebesar 0,500 yang berarti bahwa tingkat hubungan antara dua variabel tersebut adalah “Sedang”
3. Pemanfaatan media pembelajaran Virtual Tour Museum membawa pengaruh positif bagi peserta didik di kelas XI IPS 2. Hal tersebut terbukti berdasarkan angket yang disebar menunjukkan prosentase dengan rata-rata sebesar 82.48% dan berada pada kategori “sangat baik”. Dari 20 pertanyaan angket, sebanyak 13 indikator pertanyaan mendapatkan kategori sangat baik dan sebanyak 7 pertanyaan mendapatkan kategori baik.
4. Berdasarkan hasil penilaian kemampuan kognitif peserta

didik berdasarkan kategori proses kognitif level C1-C4 yakni : mengingat, membedakan, menentukan dan menguraikan. Hasilnya peserta didik kelas XI IPS 2 mendapatkan rata-rata sebesar 64,99% dan termasuk pada kategori baik. Jika dijabarkan lebih lanjut, pada soal nomor 1 memperoleh prosentase sebesar 71,42% dengan 25 peserta didik yang mampu memenuhi kriteria. Pada soal nomor 2 memperoleh prosentase sebesar 57,14% dengan 20 peserta didik yang mampu menjawab sesuai dengan proses kognitif membedakan. Pada soal nomor 3 memperoleh prosentase sebesar 65,71% dengan 23 peserta didik yang memenuhi kriteria proses kognitif menentukan. Pada soal nomor 4 yang mengharuskan peserta didik untuk dapat menguraikan mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 65,71% dengan 23 peserta didik yang menjawab sesuai kriteria pedoman peneliti.

B. Saran

Hasil penelitian yang dipaparkan menunjukkan bahwa Pemanfaatan Virtual Tour Museum sebagai Media Pembelajaran terhadap Capaian Kompetensi Kognitif cukup efektif

bagi guru, peserta didik dan komponen lainnya. Namun peneliti memberikan saran bagi penelitian yang akan dilakukan mendatang :

1. Pemanfaatan virtual tour museum sebagai media pembelajaran memerlukan persiapan yang matang, mengingat hal ini baru pertama kali diaplikasikan dalam pembelajaran sejarah disekolah SMA Negeri 1 Menganti Gresik. Guru harus menyiapkan materi yang matang agar pembelajaran dengan fieldtrip virtual bermanfaat untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru bagi peserta didik.
2. Bagi guru yang akan memanfaatkan virtual tour museum sebagai media pembelajaran, hendaknya mempelajari dan mengeksplor tampilan menu pada virtual tour museum. Hal tersebut berguna agar ketika diaplikasikan dalam pembelajaran guru tidak mengalami kesulitan yang akan membuat peserta didik bingung dalam memahami pembelajaran maupun virtual tour museum tersebut.
3. Salah satu kelemahan yang ada pada virtual tour museum adalah tidak semua museum yang ada di Indonesia menyediakan tampilan “virtual tour” pada museumnya. Jadi

hanya beberapa museum saja yang dapat dikunjungi secara virtual, sehingga tidak seluruh materi pembelajaran sejarah dapat dipelajari dengan memanfaatkan virtual tour museum.

4. Bagi peserta didik yang akan memanfaatkan virtual tour museum, VTM ini dapat diakses berulang kali sehingga peserta didik dapat mengeksplor kembali tampilan maupun isi dari virtual tour museum untuk memperdalam pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

Agam, D. T. (2014). Studi Komparasi Pemanfaatan Museum Kartini sebagai Sumber Belajar. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).

Amin, S. (2016). *VIRTUAL LABORATORY TOUR DENGAN TEKNOLOGI DEKSTOP VIRTUAL REALITY*. Universitas Negeri Semarang.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing*. Longman, New York.

Asrori, M. (2007). Penelitian tindakan kelas. *Bandung: CV*

Wacana Prima.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, K. P. dan K. R. I. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. KBBI Daring.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/museum>

Colasante, M. (2011). Nicola Building Virtual Tour; Considering simulation in the equity of experience concept. *ASCILITE-Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education Annual Conference*, 263–268.

Dimiyati, M. (2006). Belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.

Direktorat Museum. (2016). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal*

Kebudayaan.Kemdikbud.Go.Id.
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/museum/>

Febbrizal, F., & Aman, A. (2019). MATA PELAJARAN SEJARAH SMA DI KURIKULUM 2013. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 22(2), 203–212.

Forsdyke, J. (1949). The Functions of a National Museum. *Journal of the Royal Society of Arts*, 97(4796), 506–517.

Hamalik, O. (1989). *Media*

- pembelajaran. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Handjojo, F. (2013). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Content Management System Dengan Format Virtual Online Tour. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Tanjungpura*, 1(2), 1–6.
- Haq, M. N., & Wiyanti, E. (n.d.). Pengaruh Peran Museum Pendidikan Nasional (Mupenas) Upi Sebagai Sumber Belajar Terhadap Tingkat Berpikir Kronologis Pengunjung. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 8(2), 163–170.
- Hartley, D. E. (2001). *Selling e-learning*. American Society for Training and Development.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Permendikbud, K. (2016). *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang SKL Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Prasetya, D. D. (2011). Aplikasi Virtual Tour Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pariwisata. *Seminar on Electrical, Informatics and ITS Education*.
- Qiu, W., & Hubble, T. (2002). The advantages and disadvantages of virtual field trips in geoscience education. *The China Papers*, 1, 75–79.
- Rahmah, N. (2013). Belajar Bermakna Ausubel. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43–48.
- Rosenberg, M. J. (2005). *Beyond e-learning: Approaches and technologies to enhance organizational knowledge, learning, and performance*. John Wiley & Sons.
- Stoddard, J. (2009). Toward a virtual field trip model for the social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(4), 412–438.
- Subhiksu, I. B. K., & Utama, G. B. R. (2018). *Daya Tarik Wisata Museum Sejarah dan Perkembangannya di Ubud Bali*. Deepublish.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sutaarga, M. A. (1991). *Studi museologia*. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan