

Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum Joang 45* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMKN 57 Jakarta pada Mata Pelajaran Sejarah

Salma Nurmila^{1*}, Januar Barkah², Hendi Irawan³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Pengetahuan Sosial, Universitas Indraprasta PGRI, Jalan Raya Tengah No.80, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur 13760

*Penulis Korespondensi: danurismal13@gmail.com, januarmemangbarkah@gmail.com,
hendiirawankesos@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of using the virtual tour to the Joang 45 Museum on the learning interest of eleventh-grade students at SMK Negeri 57 Jakarta in history. The method used in this study was quantitative. The sample consisted of 36 students from Class XI Karawitan Arts. Data description was analyzed using a regression analysis, resulting in a linear regression equation of $Y = 30.318 + 0.652 X$. Furthermore, a correlation analysis was performed, yielding a coefficient of 0.757 with a coefficient of determination of 57.368. After testing at a 5% level, the hypothesis (H_a) was accepted while the hypothesis (H_o) was rejected. The calculated t -value was 6.764, while the table t -value was 2.032. Therefore, the calculated t -value was $> t$ -value ($6.764 > 2.032$). This study concluded that the use of the virtual tour to the Joang 45 Museum on the learning interest of eleventh-grade students at SMK Negeri 57 Jakarta was 57.368%.*

Keywords: *Learning Media; Virtual Tour to Museum; Interest in Learning; History Subject*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *virtual tour to museum joang 45* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMK Negeri 57 Jakarta pada mata pelajaran sejarah. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif Sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 siswa dari Kelas XI Seni Karawitan. Deskripsi data dilakukan analisis regresi diperoleh persamaan regresi linear yaitu $Y = 30,318 + 0,652 X$ Kemudian, dilakukan juga analisis korelasi dan diperoleh koefisien sebesar 0,757 dengan koefisien determinasi 57,368 setelah diuji dengan taraf 5% ternyata menunjukkan bahwa hipotesis (H_a) diterima sementara (H_o) di tolak. Dimana di peroleh $t_{hitung} = 6,764$ sedangkan $t_{tabel} = 2,032$ maka dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $6,764 > 2,032$. Dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *virtual tour to museum joang 45* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMK Negeri 57 Jakarta sebesar 57,368%.

Kata kunci: Media Pembelajaran; *Virtual Tour To Museum*; Minat Belajar; Mata Pelajaran Sejarah

1. LATAR BELAKANG

Sejarah merupakan ilmu yang tidak hanya mengkaji masa lalu, tetapi membentuk kesadaran identitas suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam menumbuhkan rasa nasionalisme, semangat patriotisme, serta pemahaman nilai-nilai perjuangan bangsa. Pembelajaran sejarah juga menjadi sarana bagi peserta didik untuk memahami identitas nasional dan memperkuat kesadaran

bangsa (Kochhar, 2008). Namun dalam praktiknya, pembelajaran sejarah di SMK Negeri 57 Jakarta sering kali mengalami kendala, terutama dalam upaya minat belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan adalah pemanfaatan media *Virtual Tour* Museum Joang 45 sebagai media pembelajaran.

Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas, yaitu hanya sekitar 50 menit persesi, menjadi tantangan signifikan dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah dan hasil wawancara terhadap guru sejarah yang dilakukan penulis di SMK Negeri 57 Jakarta, bahwasanya pembelajaran sejarah pada umumnya dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil di antara peserta didik untuk meningkatkan interaksi dan penyerapan materi, selain itu juga guru menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Namun, pemanfaatan media *Virtual Tour* Museum Joang 45 dalam pembelajaran sejarah belum dilakukan. Metode pembelajaran ini belum cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar secara signifikan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

Untuk menjawab permasalahan dibutuhkan inovasi dan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran digital yang menjadi alternatif menarik dan interaktif. Salah satu inovasi yang relevan dalam pembelajaran sejarah adalah *virtual tour to museum*. Museum Joang '45, sebagai salah satu museum perjuangan kemerdekaan, menyimpan banyak koleksi bernilai historis yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah. Melalui media virtual tour, siswa dapat mengeksplorasi koleksi museum secara interaktif tanpa harus hadir secara langsung, terlebih jika ada keterbatasan mobilitas.

Penggunaan media *virtual tour* memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan pembelajaran secara visual, audio, dan naratif yang lebih menarik. Dengan demikian, tujuan peningkatan minat belajar dapat tercapai melalui meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa, dorongan pada pembelajaran berkelanjutan, serta peningkatan prestasi akademik. Minat belajar yang tinggi memungkinkan siswa lebih fokus pada tugas sekolah, memahami konten dengan lebih baik, serta melaksanakan penilaian dan ujian secara optimal. Minat atau ketertarikan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan elemen krusial yang berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi biasanya mencapai prestasi

akademik yang lebih unggul. Oleh karena itu, memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat belajar sangat penting untuk menciptakan perubahan konstruktif dalam pendidikan (Rusmiati, 2017).

Meskipun demikian, penerapan media *virtual tour* dalam pembelajaran sejarah masih tergolong jarang diteliti, terutama di jenjang sekolah menengah kejuruan seperti di SMK Negeri 57 Jakarta. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Virtual Tour To Museum Joang 45 Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 57 Jakarta Pada Mata Pelajaran Sejarah”.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Media Virtual Tour to Museum

Virtual tour adalah sebuah simulasi dari suatu lingkungan nyata yang ditampilkan secara online, biasanya terdiri dari kumpulan foto-foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh hyperlink, ataupun video dan virtual model dari lokasi yang sebenarnya serta dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya, seperti efek suara, music, narasi, dan tulisan (Muhammad, Mutiarin, & Damanik, 2021).

Menurut Djindjian dalam (Wulandari, Caesariano, Murtiadi, & Bastian, 2021) *virtual tour* atau Museum virtual adalah hasil dari gabungan konsep museum secara fisik dengan komputer multimedia dan teknologi komunikasi Internet. Museum virtual merepresentasikan sedemikian rupa untuk memberikan lebih banyak informasi tentang objek: gambar dalam semua bentuk (2D, 3D, detil, analisis fisika-kimia, dll.) serta pengetahuan tentang gambar (informasi intrinsik tentang objek, ekstrinsik informasi mengenai konteks objek, informasi historiografi, informasi referensi, dll.).

Virtual tour adalah simulasi dari sebuah lokasi yang sesungguhnya, yang umunya terdiri atas *sequence* video atau kumpulan foto. Selain itu *Virtual Tour* memiliki beberapa elemen *multimedia* lain, contohnya seperti *sound effect*, music, narasi, dan teks (Thomas, Sompie, & Sugiarso, 2018). Menurut Prasetyo (2020) Teknologi *Virtual Reality* atau *Virtual tour* adalah teknologi antarmuka antara manusia dan mesin yang dapat secara nyata men-simulasikan pengguna seperti berada di lingkungan alami termasuk dengan penglihatan, gerakan dan aksi lain.

Menurut Daud et al dalam (Istita & Suroyo, 2021) *Virtual tour* merupakan sebuah simulasi dari sebuah lokasi yang terdiri dari rentetan. Rentetan gambar tersebut akan digabungkan (stitch) untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat. *Virtual tour* sendiri biasanya digunakan untuk memberi pengalaman pernah berada di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor. Penyajian *virtual tour* dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gambar ataupun video, selain itu dapat menggunakan model 3 dimensi. Untuk penyajian dengan menggunakan gambar, dapat digunakan foto panorama. Jenis foto panorama juga mempengaruhi hasil *virtual tour* yang dihasilkan.

Dari kesimpulan di atas bahwa, *Virtual tour* merupakan sebuah media digital yang menghadirkan simulasi lingkungan nyata secara daring melalui pemanfaatan teknologi multimedia dan internet. Dengan menggabungkan foto panorama, gambar yang saling terhubung, video, model virtual, serta unsur pendukung seperti suara, musik, narasi, dan teks, virtual tour mampu memberikan pengalaman interaktif yang mendekati kondisi sebenarnya.

Dalam konteks museum, *virtual tour* atau museum virtual menjadi hasil integrasi antara konsep museum fisik dan teknologi komputer multimedia, sehingga memungkinkan penyajian informasi yang lebih kaya dan mendalam mengenai objek, baik dari segi visual, teknis, maupun historis. Dengan demikian, virtual tour berperan sebagai sarana efektif dalam penyebaran informasi, edukasi, dan pelestarian budaya, sekaligus memperluas akses masyarakat terhadap suatu lokasi atau koleksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

B. Kelebihan dan Kekurangan *Virtual Tour To museum* Sebagai Media Pembelajaran

Media *virtual tour* museum adalah sarana pembelajaran sering kali digunakan dalam pendidikan. Sebagai media berbasis teknologi digital, media ini menawarkan berbagai manfaat dan sebuah inovasi gambar dengan pemusatan 360 derajat, namun juga memiliki beberapa keterbatasan. Menurut Fatma Sukmawati dkk. dalam (Septia, 2024). Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan media *virtual tour* museum dalam konteks pembelajaran. Kelebihan-kelebihan media *virtual tour* museum sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa
- b) Mendorong partisipasi siswa memiliki pengalaman yang mendalam sehingga siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- c) Proses belajar jauh lebih menyenangkan bagi siswa untuk berinteraksi secara bebas dengan objek- objek virtual
- d) Akses lebih mudah dengan menggunakan smartphone, tablet, dan perangkat lain
- e) Mempermudah penyampaian materi

Adapun kekurangan dari *virtual tour* museum sebagai media media pembelajaran, adalah:

- a) Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual tour museum memerlukan tim ahli atau profesional, seperti ahli konten, multimedia, desain grafis dan perancang pembelajaran sehingga dalam pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama;
- b) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis virtual tour museum harus didukung dengan perangkat teknologi pembelajaran yang memadai, seperti komputer dan proyektor. Pendidik akan kesulitan jika perangkat teknologi kurang memadai.
- c) Dapat menimbulkan kesulitan jika terjadi kesalahan teknis atau kekurangan panduan.
- d) Selain itu, juga koneksi internet atau jalinan koneksi menjadi sebuah kekurangan penggunaan media virtual tour sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *virtual tour* museum merupakan sarana pembelajaran berbasis teknologi digital yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, mendorong keaktifan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui visual 360 derajat.

Kemudahan akses menggunakan berbagai perangkat juga menjadikan penyampaian

materi lebih efektif. Namun demikian, penggunaan media virtual tour museum masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan akan tenaga ahli, perangkat teknologi yang memadai, risiko kendala teknis, serta ketergantungan pada koneksi internet. Oleh karena itu, pemanfaatan media ini perlu disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan sarana pendukung agar dapat memberikan manfaat yang optimal dalam kegiatan pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMK Negeri 57 Jakarta. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yang dilakukan peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan oleh peneliti adalah Siswa Kelas XI S. KRW SMK Negeri 57 Jakarta dengan jumlah 36 Peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini meliputi angket, dokumentasi, dan studi pustaka. Penelitian ini menerapkan analisis data dengan menggunakan statistik inferensial parametrik. Langkah-langkah yang dilakukan adalah analisis agresi linear, korelasi linear Sederhana, koefisien determinasi, dan uji hipotesis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengolahan Data Hasil Penelitian

Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier secara sederhana merupakan salah satu metode statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel, serta mengukur ada atau tidaknya hubungan (korelasi) di antara keduanya.

Dalam penelitian ini, variabel X (Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum*) berperan sebagai variabel independen, sedangkan variabel Y (Minat Peserta Didik) merupakan variabel dependen. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh persamaan regresi linier sebagai berikut:

$$Y = a + bX, \text{dimana:}$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(2810)(195392) - (2810)(207341)}{36(195392) - (2634)^2}$$

$$a = \frac{(549051520) - (546136194)}{(7034112) - (6937956)}$$

$$a = \frac{2915326}{96156}$$

$$a = 30,3187$$

$$\frac{n(\sum xY) - (\sum x)(\sum Y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{36(207341) - (2634)(2810)}{36(195392) - (2634)^2}$$

$$b = \frac{7464276 - 7401540}{7034112 - 6937956}$$

$$b = \frac{62736}{96156}$$

$$b = 0,6524$$

Maka hasil persamaan dari regresi linear sederhana antara variabel X dan variabel Y adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 30,318 + 0,652 X$$

Dari persamaan tersebut dapat disimpulkan beberapa hal:

- 1) Nilai konstanta (a) sebesar 30,318 menunjukkan bahwa apabila variabel penggunaan media *Virtual Tour* (X) atau X bernilai 0, maka nilai dasar dari Minat belajar peserta didik (Y) sebesar 30,318. Artinya, tanpa adanya penggunaan media *Virtual Tour*, Minat belajar siswa tetap berada pada tingkat tersebut.

- 2) Nilai konstanta regresi (b) sebesar 0,652 bernilai positif, mengindikasikan terdapat hubungan searah antara kedua variabel. Dengan kata lain, bahwa setiap peningkatan penerapan penggunaan media *Virtual Tour* sebesar 1 point akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,652 poin. Hal ini menunjukkan bahwasanya penggunaan media *Virtual Tour* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Analisis Korelasi Linear Sederhana

Analisis korelasi sederhana digunakan untuk mengukur dan mengetahui tingkatan hubungan dari dua variabel yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara variabel X (Penggunaan media *Virtual Tour*) dengan variabel Y (Minat Belajar Peserta Didik).

Dasar pengambilan Keputusan:

- 1) Jika nilai signifikansi $F \text{ Change} < 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.
- 2) Jika nilai signifikansi $F \text{ Change} > 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan.

Pedoman Interpretasi Derajat Hubungan (Berdasarkan Nilai Pearson Correlation), ialah:

- 1) $0,00 - 0,20$ = Tidak ada korelasi
- 2) $0,21 - 0,40$ = Korelasi lemah
- 3) $0,41 - 0,60$ = Korelasi sedang
- 4) $0,61 - 0,80$ = Korelasi kuat
- 5) $0,81 - 1,00$ = Korelasi sangat kuat atau sempurna

a) Koefisiensi Korelasi

Untuk mengetahui seberapa besarnya koefisien antara variabel X dan Y, digunakan rumus korelasi Pearson. Yaitu:

$$\frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

$$\frac{36(207341) - (2634)(2810)}{\sqrt{[36(195392) - (2634)^2][36(221318) - (2810)^2]}}$$

$$r = \frac{7464276 - 7401540}{\sqrt{(96156)(71348)}}$$

$$r = \frac{62736}{\sqrt{6860635488}}$$

$$r = \frac{62736}{82828,3664}$$

$$\mathbf{r = 0,757}$$

Bedasarkan Hasil hitungan yang diperoleh dari nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,757$. Adapun r -tabel untuk jumlah reponden sebanyak 36 orang pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,329. Karena r -hitung ($0,757$) > r -tabel ($0,329$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan media *Virtual Tour* dengan minat belajar peserta didik.

Bedasarkan pedoman pada interpretasi derajat hubungan dari nilai $r = 0,757$ termasuk dalam kategori korelasi kuat, yang berarti bahwa semakin tinggi pemanfaatan dari penggunaan media *Virtual Tour*, maka akan diikuti oleh peningkatan minat belajar peserta didik.

b) Koefesiensi Determinasi

Koefesiensi determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independent (bebas) dalam menjelaskan variabel dependen (terikat) secara simultan dalam suatu penelitian. Nilai koefisien determinasi dinyatakan dalam bentuk sebuah persentase dan memberikan sebuah gambaran tentang kekuatan dari pengaruh X terhadap Variabel Y.

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,757422)^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,573687 \times 100\%$$

$$KD = 57,368$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel X (Media *Virtual Tour to Museum Joang 45*) memiliki pengaruh sebesar 57,368% terhadap variabel Y (minat belajar), dengan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

c) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari variabel independent terhadap Variabel dependen.

Langkah-langkah uji signifikasi koefisien regresi atau uji ini ini adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$\frac{0,757422\sqrt{36-2}}{\sqrt{1-0,57368}}$$

$$t = \frac{0,757422 \times 5,8309}{\sqrt{0,6529}}$$

$$t = 6,764$$

Dari perhitungan di atas diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,764 > 2,032$. Kesimpulannya adalah H_0 di tolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Pembelajaran Virtual Tour to Museum Joang 45 terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di SMK Negeri 57 Jakarta.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Tour to Museum Joang 45* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 57 Jakarta. Deskripsi data dilakukan pada analisis regresi diperoleh persamaan regresi linear yaitu $Y = 30,318 + 0,652 X$. Kemudian, dilakukan pula analisis korelasi dan di peroleh koefisien sebesar **0,757** dengan koefisien determinasi **57,368** setelah diuji dengan taraf 5% ternyata menunjukkan bahwa hipotesis (H_a) diterima sementara (H_0) ditolak, Dimana diperoleh **hitung** = **6,764** sedangkan **t tabel** = **2,032** maka

dengan demikian ***t hitung*** > ***t tabel*** sebesar **6,764 > 2,032** sehingga terdapat peneruh positif antara variabel bebas yaitu Media *Virtual Tour to Museum* terhadap variabel terikat yaitu Minat Belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Purwaning Putri (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Virtual Tour ke Museum terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong*”. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa penggunaan media Virtual Tour to Museum memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, dengan rata rata nilai belajar mencapai 86,7 dan keuntasan klaksikal sebesar 100%. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian penulis karena mengkaji penggunaan media Virtual Tour to Museum dalam pembelajaran sejarah. Meskipun variabel yang diteliti berdeda, yaitu motivasi dan hasil belajar pada penelitian tersebut serta minat belajar pada penelitian penulis, keduanya memiliki keterkaitan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Devista (2022) dalam penelitian yang berjudul “*Pemanfaatan Situs Indonesia Virtual Tour terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas VII Bina Bahasa SMP Negeri 3 Tangerang Selatan*”. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa penggunaan situs Indonesia Virtual Tour mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan belajar siswa dengan hasil sebanyak 6 siswa (25%) memperoleh kategori sangat baik dan 18 siswa (75%) memperoleh kategori baik dari 24 responden. Persamaan keduanya penelitian ini sama-sama menggunakan media Virtual Tour sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel penelitiannya dan metode penelitian yang digunakan pada peneliti tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif dan peneliti penulis menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan angket/kuesioner dalam pengambilan datanya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wiganingrum, Djono, dan Musadad (2025) dalam penelitian yang berjudul “*Virtual Tour Museum Kars Indonesia Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Sejarah*”. Dalam

penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan studi literatur dan menunjukkan bahwa Virtual Tour Museum efektif sebagai media alternatif pembelajaran sejarah karena meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian dan objek penelitiannya.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu relevan dan sejalan dengan penelitian pengaruh penggunaan media *Virtual Tour to Museum Joang 45* karena sama-sama menunjukkan pengaruh positif dan penggunaan media Virtual Tour terhadap proses pembelajarannya. Selain itu, meningkatkan minat belajar siswa serta memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar di SMK Negeri 57 Jakarta. Dengan demikian, penerapan media Virtual Tour to Museum Joang 45 diharapkan dapat menjadi sebuah solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMK Negeri 57 Jakarta.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran Virtual Tour to Museum Joang 45 merupakan salah satu media interaktif yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi dan melihat koleksi museum secara virtual sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel, dan mudah dipahami. Penggunaan virtual tour juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Dari variabel X dan Y menghasilkan regresi linear yaitu $Y = 30,318 + 0,652 X$. Kemudian diperoleh hasil dari sampel yang berjumlah 37 responden dengan hasil t_{hitung} sebesar **6,764** sedangkan hasil t_{tabel} sebesar **2,032** maka dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau sebesar **6,764 > 2,032**. Kesimpulannya hipotesis (H_0) ditolak dan (H_a) diterima yang berarti terdapat pengaruh yang positif antara variabel bebas yaitu Media Virtual Tour to Museum Joang 45 terhadap variabel terikat Minat Belajar. Berdasarkan data kuesioner yang diperoleh dari deskripsi variabel Penggunaan Media Virtual Tour to Museum Joang 45 (X) didapati data bahwa Penggunaan Media Virtual Tour sebagai sumber belajar berpengaruh terhadap minat belajar (Y) siswa kelas XI SMK Negeri 57 Jakarta. Dari koefisien determinasi dapat diketahui bahwa variabel yang diteliti mempengaruhi sebesar 57,368% dan sisanya sebesar 42,632% dipengaruhi karena faktor lain yang tidak diteliti.

DAFTAR REFERENSI

- Devista, J. R. (2022). *Pemanfaatan Situs Indonesia Virtual Tour terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas VII Bina Bahasa SMP Negeri 3 Tangerang Selatan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Istita, S., & Suroyo, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour (Wisata Virtual) Objek Wisata dengan Konten Image Kamera 360. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 3(2), 45–52. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v3i2.159>
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Grasindo. Retrieved from <https://id.scribd.com/document/413957435/Full-Text-Teaching-History>
- Muhammad, R., Mutiarin, D., & Damanik, J. (2021). Virtual Tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.17509/jithor.v4i1.31250>
- Prasetyo, J. A., Ayatullah, M. D., & Putra, A. P. (2020). IMPLEMENTASI 3D VIRTUAL TOUR DI SMKN 1 GLAGAH BANYUWANGI. *Jurnal Terapan Abdimas*, 5(1), 88. <https://doi.org/10.25273/jta.v5i1.5069>
- Purwaning Putri, R. W. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IX SMPN 1 Balong*. Universitas IAIN Ponorogo.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36. <https://doi.org/10.30599/utility.v1i1.60>
- Septia, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Tour Museum Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI SD Islma Al-Azhar 54 Pekanbaru*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Thomas, D. G., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan Di Kepulauan Bunaken. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20188>
- Wiganingrum, A., Djono, D., & Musadad, A. A. (2025). Virtual Tour Museum Kars Indonesia Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 12(1),

129. <https://doi.org/10.25157/ja.v12i1.13210>

Wulandari, Y. F., Caesariano, L., Murtiadi, M., & Bastian, Y. (2021). Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Media Penyiaran*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.31294/jmp.v1i1.389>