

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *PICTURE AND PICTURE* BERBANTUAN MEDIA *VIRTUAL TOUR MUSEUM*
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

OLEH

ANANDAYU GITA PRAMESWARI

NIM. 210102110075



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *PICTURE AND PICTURE* BERBANTUAN MEDIA *VIRTUAL TOUR MUSEUM*
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial

Oleh

Anandayu Gita Prameswari

NIM. 210102110075



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *PICTURE AND PICTURE* BERBANTUAN MEDIA *VIRTUAL TOUR MUSEUM* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

SKRIPSI

Oleh

ANANDAYU GITA PRAMESWARI
NIM. 210102110075

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012008

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

**Efektivitas Model *Cooperative Learning* Tipe *Picture and Picture* Berbantuan
Media *Virtual Tour Museum* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Anandayu Gita Prameswari (210102110075)

Telah dipertahankan di depan penguji pada 28 Mei 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

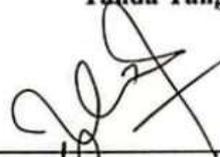
Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Umi Julaihah, SE., M.Si
NIP. 197907282006042002

:



Penguji

Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak
NIP. 197910022015032001

:



Sekretaris

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012008

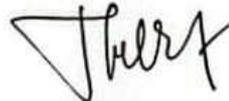
:



Pembimbing

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012008

:



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Anandayu Gita Prameswari

Lamp : 4 Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anandayu Gita Prameswari

NIM : 210102110075

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Efektivitas Model *Cooperative Learning Tipe Picture and Picture* Berbantuan Media *Virtual Tour Museum* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012008

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anandayu Gita Pameswari

NIM : 210102110075

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Efektivitas Model *Cooperative Learning Tipe Picture and Picture* Berbantuan Media *Virtual Tour Museum* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis dan diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 19 Mei 2025

Hormat Saya,



Anandayu Gita Pameswari
NIM. 210102110075

LEMBAR MOTTO

"Hidup bukanlah perlombaan untuk menjadi yang tercepat, setiap individu memiliki perjuangan dan garis finishnya masing-masing. Yang terpenting adalah mampu mengalahkan diri sendiri dan terus berkembang dari hari ke hari."

(Ustzh. Halimah Alaydrus)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas seluruh limpahan rahmat dan hidayahNya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya. Keberhasilan saya dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari doa dan dukungan orang – orang di sekitar saya, oleh karena itu skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tersayang, Ayah M. Sahlan dan Ibu Dzurriyatul Machsunah yang telah banyak memberikan doa, dukungan, pengorbanan, perhatian, serta semangat kepada saya. Semoga Ayah dan Ibu panjang umur hingga dapat selalu menemani saya di setiap proses saya di kemudian hari. Aamiin.
2. Kakak saya tercinta, M. Tommy Perdana Putra, terimakasih karena telah menjadi penyemangat dan membersamai saya dalam pengerjaan skripsi ini. Semoga kita menjadi orang sukses, kaya raya dan menjadi kebanggaan orang tua. Aamiin.
3. Kedua tante saya, Umu Hanik dan Hindun, terimakasih karena telah menjadi donatur dalam jalannya perkuliahan ini, dan menjadi penyemangat saya dalam mengerjakan skripsi. Semoga semua kebaikan kalian mendapat balasan berkali-kali lipat oleh Allah SWT. Aamiin.
4. Dosen pembimbing saya, Ibu Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing atas ilmu yang diberikan, semoga Allah SWT melancarkan segala urusan Ibu Dosen Pembimbing. Aamiin.
5. Bapak/Ibu dosen jurusan IPS yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan. Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak/Ibu atas

ilmu pengetahuan yang telah diberikan, semoga Allah SWT melancarkan segala urusan Bapak/Ibu Dosen. Aamiin.

6. Teman yang kebersamai saya selama 4 tahun perkuliahan, Silvia Anugrah Tridara, Saya ucapkan terima kasih telah menemani, mendukung, menghibur, memberi semangat, dan motivasi sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan semangat, semoga Allah SWT senantiasa melancarkan segala urusanmu. Aamiin.
7. Teman seperjuangan saya PIPS angkatan 21, dan sahabat saya Wulan Nurus Shobah, dan Afif Berlian Saputri yang selalu setia memberikan informasi update seputar perkuliahan, membimbing dalam proses perkuliahan dan senantiasa memberikan waktu luang, dorongan, semangat, arahan, nasehat dan tentunya memberi pengalaman luar biasa.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, peneliti dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Cooperative Learning* Tipe *Picture And Picture* Berbantuan *Media Virtual Tour Museum* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Shalawat dan Salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita menuju jalan yang terang yaitu kebenaran Islam.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang mendukung terselesaikannya skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan semangat dan tidak pernah bosan mengoreksi tahapan penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah melimpahkan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat kepada penulis.

6. Kepala Madrasah, Wakil Kepala Bidang Kurikulum, Guru dan Staf, serta Siswa-Siswi MTsN 7 Malang yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Seluruh teman Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2021 yang sama-sama berjuang mengejar gelar S.Pd.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kelancaran dan kemudahan urusan kepada seluruh pihak yang terlibat. Penulis mengetahui bahwa skripsi ini masih belum sempurna, namun ketidaksempurnaan inilah yang menjadi pendorong penulis terus belajar lebih giat. Penulis berharap skripsi ini, dapat dikembangkan lebih lanjut agar bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian. Aamiin.

Malang, 19 Mei 2025

Anandayu Gita Prameswari
NIM. 210102110075

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
ملخص.....	xix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Orisinalitas Penelitian	9
F. Definisi Operasional	14
G. Sistematika Penulisan	15
BAB II.....	17
TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
B. Perspektif Teori Dalam Islam	35
C. Kerangka Berpikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III	41

METODE PENELITIAN.....	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Variabel Penelitian.....	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
E. Data dan Sumber Data.....	43
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	45
H. Teknik Pengumpulan Data.....	47
I. Analisis Data.....	47
J. Prosedur Penelitian.....	50
BAB IV.....	52
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	52
A. Paparan Data.....	52
B. Deskripsi Data.....	55
C. Analisa Data.....	58
BAB V.....	63
PEMBAHASAN.....	63
BAB VI.....	73
PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	74
D. Keterbatasan penelitian.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	82
RIWAYAT HIDUP.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3. 1 Desain Rancangan Penelitian.....	41
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Minat Belajar	44
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Instrumen.....	45
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas	46
Tabel 3. 5 Kriteria N-gain	48
Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4. 2 Hasil Uji Homogenitas.....	60
Tabel 4. 3 Hasil Independent Samples Test	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Ruang Pamer 1	26
Gambar 2. 2 Tampilan Ruang Pamer 2.....	27
Gambar 2. 3 Tampilan Ruang Pamer 3.....	27
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	39
Gambar 4. 1 Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol.....	56
Gambar 4. 2 Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	82
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian	84
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Instrumen	85
Lampiran 5 Bukti Validasi	86
Lampiran 6 Angket Minat Belajar	89
Lampiran 7 Modul Ajar	91
Lampiran 8 Lembar Kerja Peserta Didik	97
Lampiran 9 Data Mentah Uji Coba Angket Minat Belajar	99
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas dan reliabilitas.....	101
Lampiran 11 Hasil Pretest Kelas Kontrol	109
Lampiran 12 Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	110
Lampiran 13 Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	111
Lampiran 14 Hasil Posttest Kelas Eksperimen	112
Lampiran 15 Data N-Gain Pada Kelas Kontrol	112
Lampiran 16 Data N-Gain Pada Kelas Eksperimen.....	114
Lampiran 17 Hasil Uji Analisis Data	115
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	117

ABSTRAK

Prameswari, Anandayu Gita. 2025. *Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture Berbantuan Media Virtual Tour Museum Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam materi sejarah. Penyebabnya dominasi oleh metode pembelajaran yang cenderung berorientasi pada hafalan, pengerjaan tugas, dan aktivitas yang bersifat monoton. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *picture and picture* yang berbasis kerja sama dan berbantuan media Virtual Museum diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *cooperative learning* tipe *Picture and Picture* berbantuan media *virtual tour museum* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen berupa *pretest-posttest non-equivalent control group design*. Pemilihan subjek penelitian dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, yang melibatkan 2 kelas, yaitu kelas VII C dan VII D yang masing-masing berjumlah 24 siswa. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan (*treatment*) dan *posttest* setelah perlakuan diterapkan. Kelompok kontrol menerima perlakuan berupa metode ceramah, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa model *Cooperative Learning Tipe Picture and Picture* berbantuan *virtual tour museum*. Untuk mengukur minat belajar siswa, digunakan instrumen berupa kuesioner, dan data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-test*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini juga ditunjukkan dengan nilai rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *Picture and Picture* berbantuan media *virtual tour museum* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar ini dilihat dari empat indikator, dengan perasaan senang sebagai indikator yang paling dominan, diikuti oleh perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPS. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan kontekstual, sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Cooperative Learning, Virtual Museum, Minat Belajar.

ABSTRACT

Prameswari, Anandayu Gita. 2025. The Effectiveness of the Picture and Picture Type Cooperative Learning Model Assisted by Museum Virtual Tour Media in Increasing Students' Learning Interest. Thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

This research is motivated by the problem of low student interest in learning history. The cause is the dominance of teaching methods that tend to focus on memorization, task completion, and monotonous activities. This condition causes students to be less interested and less actively engaged in the learning process. Therefore, the implementation of the cooperative learning model Picture and Picture, which is based on collaboration and assisted by Virtual Museum media, is expected to create a more engaging, interactive, and contextual learning atmosphere, thereby increasing students' interest in learning. This study aims to determine the effectiveness of the Picture and Picture type cooperative learning model aided by virtual museum tours in increasing student interest in learning in social studies subjects.

This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a non-equivalent control group pretest-posttest design. The selection of research subjects was carried out using purposive sampling techniques, involving 2 classes, namely class VII C and VII D, each consisting of 24 students. Both groups were given a pretest before the treatment and a posttest after the treatment was applied. The control group received treatment in the form of the lecture method, while the experimental group received treatment in the form of the Picture and Picture Type Cooperative Learning model assisted by a virtual museum tour. To measure students' learning interest, an instrument in the form of a questionnaire was used, and the data obtained were analyzed using the Independent Sample t-test.

The results of the analysis showed that there was a significant difference between students' learning interests in the control class and the experimental class. This was also indicated by the higher average posttest score of the experimental class compared to the control class. This finding indicates that the application of the Picture and Picture cooperative learning model assisted by virtual museum tour media is effective in increasing students' learning interests. This increase in learning interests can be seen from four indicators, with feelings of pleasure as the most dominant indicator, followed by attention, interest, and student involvement during the social studies learning process. This model is able to create an interactive, interesting, and contextual learning atmosphere, so that it can encourage students' active involvement in social studies learning.

Keywords: Cooperative Learning, Virtual Museum, Learning Interest.

ملخص

براميسواري، أناندايو غيتا. 2025. فعالية نموذج التعلم التعاوني من نوع الصورة والصورة بمساعدة جولة برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، أطروحة. افتراضية في المتحف في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم كلية العلوم التربوية والتعليم، جامعة إسلامية الدولة مولانا مالك إبراهيم مالانج، مشرف الرسالة: د. لثفية فتحى بوسوساري، ماجستير في التربية

تستند هذه الدراسة إلى مشكلة انخفاض اهتمام الطلاب في مادة التاريخ. السبب هو هيمنة أساليب التعليم التي تميل إلى التركيز على الحفظ، وإنجاز الواجبات، والأنشطة التي تتسم بالرتابة. تسبب هذه الحالة في قلة اهتمام الطلاب وقلة مشاركتهم النشطة في عملية التعلم. لذلك، يُتوقع أن يُسهم تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع Picture and Picture القائم على التعاون والمساعد بوسائط المتحف الافتراضي في خلق بيئة تعليمية أكثر جذبًا وتفاعلية وسياقية، مما يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة فعالية نموذج التعلم التعاوني من نوع Picture and Picture المدعوم بجولة افتراضية في المتحف في زيادة اهتمام الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية.

تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي على شكل تصميم مجموعة تحكم غير متكافئة قبل-بعد. تم اختيار موضوعات البحث باستخدام تقنية العينة الهادفة، التي تشمل فصلين دراسيين، وهما الفصل السابع ج والفصل السابع د، حيث يضم كل منهما 24 طالبًا. تم إعطاء كلا المجموعتين اختبارًا قبليًا قبل المعاملة (العلاج) واختبارًا بعديًا بعد تطبيق المعاملة. تلقت مجموعة التحكم العلاج بطريقة المحاضرة، بينما حصلت مجموعة التجربة على العلاج باستخدام نموذج التعلم التعاوني من نوع Picture and Picture بمساعدة جولة افتراضية في المتحف. لقياس اهتمام الطلاب بالتعلم، تم استخدام أداة استبيان، وتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام اختبار t-test للعينة المستقلة.

أظهرت نتائج التحليل وجود فرق كبير بين اهتمامات الطلاب بالتعلم في الفصل الضابط والفصل التجريبي. كما تجلّى ذلك في ارتفاع متوسط درجات الاختبار البعدي للفصل التجريبي مقارنةً بالفصل الضابط. وتشير هذه النتيجة إلى فعالية تطبيق نموذج التعلم التعاوني "الصورة والصورة" بمساعدة وسائط جولات المتاحف الافتراضية في زيادة اهتمامات الطلاب بالتعلم. ويمكن ملاحظة هذه الزيادة في اهتمامات الطلاب بالتعلم من خلال أربعة مؤشرات، أبرزها الشعور بالمتعة، يليه الانتباه والاهتمام وانخراط الطلاب في عملية تعلم الدراسات الاجتماعية. ويساهم هذا النموذج في خلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة وسياقية، مما يشجع الطلاب على المشاركة الفعالة في تعلم الدراسات الاجتماعية.

كلمات مفتاحية: التعلم التعاوني، المتحف الافتراضي، اهتمام التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = ḥ	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = `	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

ؤ = û

إي = î

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu seperti sejarah, sering kali dianggap rendah. Materi sejarah sering kali dianggap kurang menarik oleh sebagian besar siswa. Metode pembelajaran yang cenderung konvensional, seperti ceramah, hafalan dan tugas merangkum, membuat siswa sulit terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, banyak siswa yang merasa bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan.¹ Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Herdin Muhtarom yang mengatakan bahwa paradigma pembelajaran sejarah abad 21 cenderung membosankan, dan mengedepankan metode menghafal.²

Salah satu faktor terjadinya rasa bosan disebabkan kurang tepatnya guru dalam memilih strategi, seperti penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Permasalahan demikian dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran interaktif seperti diskusi dan sejenisnya, sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan Via dan Luthfiya yang menyatakan bahwa

¹ Nasta Ayundra Oktavian Mahardi and Iham Putra Pratama, "Pembelajaran Sejarah Lokal Di SMA Dengan Media Virtual Tour Berbasis Team-Based Project," 2024, 404–27; M. Bashoirul W Sinambela, Yerry Soepriyanto, and Eka Pramono Adi, "Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Reality," *JKTP : Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 7–12, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/2816/2176>.

² Herdin Muhtarom, Abduloh Arif Robin, and Andi, "Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah Di Era Digitalisasi," *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah* 8, no. 2 (2022): 111–18, <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10715>.

pembelajaran IPS menggunakan metode diskusi hasilnya tergolong tinggi dengan persentase 72%.³ Salah satu model pembelajaran yang menggunakan diskusi kelompok yaitu *cooperative learning*.

Rusman menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dan belajar dalam kelompok yang berbeda yang terdiri dari empat hingga enam orang. Model ini didasarkan pada teori konstruktivis. Pembelajaran ini berasal dari gagasan yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam pemahaman konsep yang sulit.⁴ Model *cooperative learning* memiliki banyak macam, salah satunya adalah *picture and picture*. Tipe pembelajaran ini menggunakan gambar untuk menjelaskan materi dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Pembelajaran ini bercirikan aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.⁵ Suprijono dalam bukunya juga menyatakan bahwa model *cooperative learning* tipe *picture and picture* menggunakan gambar sebagai komponen utama, dimana media gambar tersebut dipasang atau diurutkan menjadi urutan yang logis.⁶

Model *cooperative learning* tipe *picture and picture* yang dijelaskan Istarani memiliki sintaks: a) Guru menyampaikan kompetensi atau tujuan pembelajaran; b) Membentuk kelompok; c) Memberikan materi pengantar sebelum pelajaran dimulai; d) Menyediakan beberapa gambar; e) Memberikan

³ Via Yuliana and Luthfiya Fathi Pusposari, "Pengaruh Metode Diskusi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS," *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, no. 4 (2022): 412–25, <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/dsjpips>.

⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana, 2010).

⁵ Daswati, "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture," *JESS (Journal of Education on Social Science)* 4, no. 2 (2020): 197, <https://doi.org/10.24036/jess.v4i2.281>.

⁶ Agus Suprijono, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

kesempatan kepada siswa untuk memasang dan mengurutkan gambar-gambar yang tersedia; f) Menanyakan mengapa siswa memilih urutan gambar tersebut; g) Kesimpulan dan rangkuman.⁷ Penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan sangat pesat, sebagaimana penelitian yang dihasilkan oleh Pangestu, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan penerapan *cooperative learning* tipe *Picture and picture* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah.⁸

Penelitian Pamungkas menjelaskan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *picture and picture*, siswa mampu mengurutkan peristiwa sejarah dengan baik, dapat menganalisa suatu kejadian dan lebih fokus dalam menerima materi. Peserta didik diminta berkelompok untuk mengurutkan gambar kerajaan yang telah dijelaskan sebelumnya dan ditempelkan di kertas karton. Dimana dalam pengurutan gambar tersebut siswa terlihat berdiskusi dengan baik dan menjadi lebih aktif. Saat presentasi hasil diskusinya, terlihat bahwa siswa mampu mengurutkan gambar dengan baik, mendefinisikan gambar serta menceritakan kejadian terkait materi dengan tepat.⁹ Hal ini selaras dengan pernyataan Pratomo bahwa output model *cooperative learning* tipe

⁷ Istarani, *58 Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2014).

⁸ G Pangestu, S Ali Nasution, and I Efendi, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Minat Belajar IPS Siswa," *AL-KAFF: Jurnal Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2019).

⁹ Sukma Aji Pamungkas, Agus Rustamana, and Ana Nurhasanah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X RPL Di SMKN 4 Kota Tangerang," *Journal of Human And Education* 4, no. 1 (2024): 492–99, <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/660>.

picture and picture yaitu siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menghubungkan peristiwa berdasarkan urutan waktu.¹⁰

Ada beberapa kelebihan dari model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dalam pembelajaran sejarah. Salah satunya yaitu mendorong siswa berdiskusi dan berinteraksi yang melibatkan berbagai perspektif dalam memahami dan menyusun rangkaian peristiwa sejarah. Hal ini memungkinkan siswa berbagi pengetahuan, saling melengkapi, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang urutan waktu peristiwa sejarah. Selain itu, model pembelajaran ini memungkinkan siswa memvisualisasikan urutan waktu peristiwa sejarah secara konkret melalui penggunaan gambar.¹¹ Hal ini selaras dengan penelitian Luthfiya mengenai gaya belajar mahasiswa, hasilnya menunjukkan gaya belajar visual memiliki pengaruh lebih dibandingkan dengan gaya belajar lainnya.¹² Melalui penggunaan gambar juga dapat mendorong pemikiran kronologis mereka dan membantu mereka menghubungkan data sejarah secara terstruktur.

Disamping penggunaan model pembelajaran yang tepat, pembelajaran juga akan semakin efektif apabila menggunakan media yang mendukung. Media pembelajaran merupakan segala jenis alat komunikasi yang dapat

¹⁰ Noer Hadi Pratomo, Erlina Wiyanarti, and Yeni Kurniawati, "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah," *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2017): 243–52, <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9981>.

¹¹ Pamungkas, Rustamana, and Nurhasanah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X RPL Di SMKN 4 Kota Tangerang."

¹² Luthfiya Fathi Pusposari, "Pengaruh Gaya Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Pada Matakuliah Teori Ekonomi Mikro Jurusan Pips Uin Maulana Malik Ibrahim Malang," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 3, no. 2 (2017): 139, <https://doi.org/10.18860/jpips.v3i2.6861>.

digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa dengan tujuan merangsang pikiran, minat, perasaan serta perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.¹³ Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memvisualkan sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata serta tidak terbatas ruang dan waktu. Pembahasan mengenai media visual dalam pembelajaran, juga tidak akan pernah lepas dari teknologi.¹⁴

Penggunaan teknologi seperti media digital dapat membuat proses penyampaian materi menjadi lebih menyenangkan karena di dalamnya terdapat audio dan visual yang menarik. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu *Virtual tour museum*.¹⁵ Dalam *virtual tour*, memungkinkan siswa melihat dan mengamati museum dan ruangan sekeliling secara 360 derajat. Fitur yang tersedia di dalamnya juga sangat membantu siswa dalam memahami suatu peristiwa. Beberapa diantaranya yaitu menu informasi, yang menampilkan tulisan tentang benda-benda di museum dan membantu siswa memahami makna, sejarah, manfaat, serta fungsi dari koleksi tersebut. Menu foto, berisikan kumpulan gambar terkait dengan koleksi yang ada di museum. Sedangkan pada menu video disajikan *tour guide* yang menjelaskan mengenai museum.¹⁶ Semua fitur tersebut dapat mendukung pembelajaran yang tidak membosankan.

¹³ Sukma Perdana Prasetya, *Media Pembelajaran Geografi* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014).

¹⁴ Sa'idah and Imam Hambali, "Pengaruh Penggunaan Museum Virtual Di Google Arts and Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajari SKI Di MTS Darussalam Kota Lubuk Linggau," *Tekno Ulama: Jurnal Pendidikan Teknologi Islam* 1, no. 2 (2021): 139–49, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/Balai>.

¹⁵ Muhtarom, Robin, and Andi, "Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah Di Era Digitalisasi."

¹⁶ Alkurnia Rohmatul Fatimah and Riyadi, "Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti – Gresik," *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah Volume* 10, no. 3 (2021): 1–

Hal ini selaras dengan hasil penelitian Abduloh Arif, yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah menggunakan *Virtual tour museum* jauh lebih menyenangkan. Hal ini juga dapat mempermudah pemahaman siswa dalam belajar sejarah.¹⁷ Selain itu, *Virtual tour museum* juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil penelitian Sri Aulia yang menjelaskan bahwa penggunaan media museum virtual berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penggunaan media ini terbukti sangat efektif digunakan karena pada saat pembelajaran siswa dituntut untuk mampu mencari informasi melalui penyusuran museum virtual.¹⁸ Hasil penelitian yang dilakukan Hambali juga menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan museum virtual dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.¹⁹

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru IPS di MTsN 7 Malang menunjukkan bahwa guru menggunakan metode ceramah bervariasi dengan menggunakan power point, gambar serta video. Video yang digunakan masih menggunakan youtube yang bersifat 2D dan belum memungkinkan pengguna melihat dari berbagai sudut ruang secara 360 derajat seolah-olah berada pada tempat tersebut. Sehubungan dengan materi sejarah, akan lebih baik jika siswa

26,

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/40966%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/40966/35369>.

¹⁷ Abduloh Arif Robin and Jumardi, "Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah," *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 8, no. 3 (2023): 629, <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1437>.

¹⁸ Sri Aulia Rahma, "Pengaruh Media Museum Perumusan Naskah Proklamasi Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Wajib Materi Persiapan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Singapura Tahun Ajaran 2021/2022" (Universitas Siliwangi, 2022).

¹⁹ Sa'idah and Hambali, "Pengaruh Penggunaan Museum Virtual Di Google Arts and Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajari SKI Di MTS Darussalam Kota Lubuk Linggau."

dapat mengamati secara langsung ke tempat bersejarah. Namun, pembelajaran diluar kelas banyak mengalami kendala seperti jarak tempuh, waktu, biaya, bahkan perizinan. Mengatasi hal tersebut, maka diperlukan bantuan media yang tepat seperti *virtual tour museum*. Maka diharapkan dengan penggunaan media ini minat belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian mengenai penggunaan media *virtual tour museum* ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya yaitu Rosmah²⁰ dan Jeremi Hutapea²¹. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *virtual tour museum* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Sedangkan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran tipe *picture and picture* juga telah dilakukan oleh Pangestu²² dan Fitri²³. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran *picture and picture* ini sangat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran IPS. Melalui berbagai studi yang telah dilakukan, penelitian ini mencoba untuk mengkombinasikan antara penggunaan model pembelajaran dengan media pembelajaran. Dalam hal ini yaitu *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *virtual tour museum*.

²⁰ Rosmah, Suparman, and Veni Rori Setiawan, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 161–66, <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374>.

²¹ Jeremi Hutapea, "Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Museum Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA N 11 MEDAN TP. 2022/2023" (Universitas Negeri Medan, 2023).

²² Pangestu, Nasution, and Efendi, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Minat Belajar IPS Siswa."

²³ Fitri Alia, Saktian Dwi Hartantri, and Sri Haryati, "Pengaruh Metode Picture and Picture Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Jelambar 01 Pagi Jakarta Barat," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 1790–96.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu apakah model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan media *virtual tour museum* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penarikan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan bukti empiris terkait efektivitas model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan media *virtual tour museum* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disampaikan, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan terlaksananya penelitian ini diharap pengaplikasian media pembelajaran sejarah semakin variatif dan tidak monoton. Sehingga minat belajar sejarah pada siswa semakin meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

- 1) Mengembangkan variasi media pembelajaran di sekolah
- 2) Meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga nantinya berdampak pada kualitas dan juga mutu sekolah.

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam menerangkan materi sejarah pada masa praaksara
- 2) Membantu memberikan alternatif model pembelajaran dengan bantuan media visual pada pembelajaran sejarah
- 3) Membantu guru menciptakan kelas yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi

c. Bagi peneliti

- 1) Meningkatkan kemampuan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan teknologi
- 2) Menjadi pengalaman dan wawasan untuk penerapan mengajar di kemudian hari.

d. Bagi peneliti lain

- 1) Menjadi referensi dan dapat mengkaji lebih dalam dengan permasalahan yang berbeda
- 2) Memperoleh perbandingan temuan dan memperkaya penelitian di bidang pendidikan.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penelitian melalui perbandingan dengan penelitian sebelumnya. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah mengeksplorasi penggunaan model *Cooperative Learning* dan media *virtual tour museum* dalam berbagai konteks. Penelitian mengenai penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *picture and picture* dalam pembelajaran IPS telah digunakan oleh beberapa penelitian.

Pertama, penelitian Pangestu menunjukkan bahwa penerapan model *picture and picture* sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $74,28 > 67,63$ dimana kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dan siswa yang menggunakan metode ceramah.²⁴ Kedua, penelitian yang dilakukan Fitri memperoleh hasil $8,06 > 2,00$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_0 ditolak. Artinya, tipe pembelajaran *picture and picture* ini sangat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran IPS.²⁵

Selain menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *picture and picture*, mata pelajaran IPS materi sejarah juga dapat menggunakan media *virtual tour museum*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rosmah, bahwa pembelajaran sejarah menggunakan *virtual museum* berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Menurut hasil angket, 99% menjawab sangat setuju dan setuju atas kehadiran *virtual tour museum* saat pembelajaran di kelas. Tidak hanya itu, penggunaan *virtual tour museum* juga berdampak pada hasil belajar siswa dengan rerata sebesar 86,7 dengan KKM 70.²⁶ Penelitian ini juga senada dengan penelitian Jeremi tentang penggunaan *virtual museum* pada mata pelajaran sejarah. Hasil menunjukkan bahwa analisis uji t $10,53 > 1,66$ ($t_{hitung} >$

²⁴ Pangestu, Nasution, and Efendi, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Minat Belajar IPS Siswa."

²⁵ Alia, Hartantri, and Haryati, "Pengaruh Metode Picture and Picture Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Jelambar 01 Pagi Jakarta Barat."

²⁶ Rosmah, Suparman, and Setiawan, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik."

tabel), yang berarti terdapat pengaruh antara *museum virtual* dengan minat belajar siswa.²⁷

Penelitian lainnya yang menggunakan penggabungan antara model dan media pembelajaran juga telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian oleh Amiril yang menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *virtual museum*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model CTL berbantuan *virtual museum* mempengaruhi minat belajar siswa sebesar 58,8%, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.²⁸ Kedua, penelitian Fina menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *virtual museum* menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional, kelas yang menerima pembelajaran jigsaw berbantuan *virtual museum* menghasilkan motivasi yang lebih tinggi dalam belajar. Hal ini juga diperkuat dengan hasil rata-rata post-test yang menunjukkan signifikansi antara kelas yang diberikan treatment dengan kelas konvensional.²⁹ Untuk mempermudah melihat hasil penelitian terdahulu, dapat dipaparkan pada tabel berikut ini:

²⁷ Hutapea, "Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Museum Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA N 11 MEDAN TP. 2022/2023."

²⁸ Amiril Ikma Namuza et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Museum Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro," *Dialektika Pendidikan Ips* 3, no. 1 (2023): 36–44.

²⁹ Fina Fauziah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di MTS Mambaul Ulum" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis /Jurnal/dll)	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	G Pangestu, dkk. (2019). “Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Minat Belajar IPS Siswa”, Jurnal.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>picture and picture</i> 2) Penelitian menguji terhadap minat belajar siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penelitian dilakukan di jenjang SD 2) Menggunakan materi keragaman sosial dan budaya 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penelitian menggunakan model <i>cooperative learning</i> tipe <i>picture and picture</i> 2) Menggunakan bantuan media <i>virtual tour museum</i>
2.	Fitri Alia, dkk. (2022). “Pengaruh Metode Picture and Picture terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Jelambar 01 Pagi Jakarta Barat”, Jurnal.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>picture and picture</i> 2) Penelitian menguji terhadap minat belajar siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penelitian dilakukan di jenjang SD 2) Menggunakan materi kenampakan alam buatan dan Fauna di Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 3) Menggunakan Materi IPS pada materi Masa Praaksara 4) Penelitian menguji terhadap minat belajar siswa 5) Penelitian dilakukan di jenjang SMP/ MTs
3.	Rosmah, dkk. (2023). “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Virtual Tour Museum</i> Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik”, Jurnal.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan media <i>virtual tour museum</i> 2) Penelitian menguji terhadap minat belajar siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penelitian dilakukan di jenjang SMA 2) Menggunakan metode penelitian <i>mix method</i> 3) Menggunakan <i>Virtual Tour Museum</i> dari <i>iHeritage</i> 	

4.	Jeremi Hutapea. (2023). “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Virtual Tour</i> Berbasis <i>Museum Virtual</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah SMAN 11 Medan”, Skripsi.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan media <i>virtual tour museum</i> 2) Penelitian menguji terhadap minat belajar siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penelitian dilakukan di jenjang SMA 	
5.	Amiril Ikma Namuza, dkk. (2023). “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) Berbantuan Media <i>Museum Virtual</i> Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro”, Jurnal.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan media <i>virtual tour museum</i> sangiran 2) Penelitian menguji terhadap minat belajar siswa 3) Penelitian dilakukan di jenjang SMP/MTs 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan model <i>Contextual Teaching and Learning</i> 2) Penelitian dilakukan saat pandemi covid-19 	
6.	Fina Fauziyah, (2024), “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan model pembelajaran kooperatif 2) Menggunakan media <i>virtual tour museum</i>. 3) Penelitian dilakukan di 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw 2) Menguji terhadap motivasi belajar siswa. 	

Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum”, Skripsi.	jenjang SMP/ MTs	3) Menggunakan virtual museum Sumpah Pemuda 4) Menggunakan Materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan	
---	------------------	---	--

Berdasarkan studi yang telah dilakukan, penelitian ini mencoba untuk mengkombinasikan antara penggunaan model pembelajaran dengan media pembelajaran. Dalam hal ini yaitu *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *virtual tour museum*. Lokasi museum virtual yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Museum Manusia Purba Sangiran. Pemilihan lokasi museum tersebut dipilih karena selaras dengan materi sejarah, yaitu pada masa praaksara.

F. Definisi Operasional

1. Model *cooperative learning*

Model *cooperative learning* merupakan suatu pendekatan dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil secara terstruktur untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Model *cooperative learning* disini menggunakan tipe *picture and picture*, yakni sebuah model yang memakai gambar sebagai media utama untuk menyajikan materi. Siswa disini diminta untuk mengamati, mengurutkan, dan menganalisis berbagai gambar yang disediakan oleh guru untuk memahami konsep atau materi pelajaran tertentu.

2. Media *virtual tour museum*

Virtual tour museum adalah platform digital yang memberikan pengalaman kepada pengguna seolah sedang berada dalam museum secara fisik, karena dapat dilihat secara 360°. Media ini menyajikan tampilan ruang-ruang museum, artefak, pameran, dan informasi sejarah atau budaya yang dapat diakses secara visual dan auditori.

3. Minat belajar

Minat belajar yaitu sebuah ketertarikan atau keinginan seseorang terhadap suatu aktivitas belajar, yang mendorong siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Minat belajar pada penelitian ini dilihat dari tingkat motivasi, perhatian, serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS khususnya materi sejarah. Selain itu juga diukur melalui perilaku, keterlibatan, dan respons siswa terhadap materi sejarah serta metode pembelajaran yang digunakan. Minat belajar pada penelitian ini diukur dengan menggunakan kuesioner/angket.

G. Sistematika Penulisan

Pada bagian ini akan dijelaskan terkait sistematika penulisan agar dapat mempermudah dan memberikan gambaran yang jelas mengenai isi penelitian, yakni:

BAB I : Bagian pertama skripsi ini Pendahuluan yang tersusun atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

- BAB II** : Bagian kedua skripsi ini Kajian Pustaka yang tersusun atas kajian teori, perspektif teori dalam islam, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.
- BAB III** : Bagian ketiga skripsi ini Metode Penelitian yang tersusun atas Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Validitas dan Reliabilitas Instrumen, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, dan Prosedur Penelitian.
- BAB IV** : Bagian keempat skripsi ini yakni Hasil dari penelitian yang dilakukan setelah melakukan analisis data.
- BAB V** : Bagian kelima skripsi ini Pembahasan yang menjelaskan hasil dari analisis data dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah.
- BAB VI** : Bagian keenam skripsi ini Penutup yang tersusun atas simpulan hasil penelitian dan saran.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Cooperative Learning*

a) Pengertian *cooperative learning*

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang beranggotakan empat hingga lima orang. Struktur kelompoknya heterogen, dimana konsep heterogen mengacu pada latar belakang, gender, ras, bahkan etnis yang berbeda. Hal ini dilakukan guna melatih kerja sama siswa dan menerima perbedaan dengan teman yang memiliki latar belakang berbeda.³⁰

Menurut Kasihani, model *cooperative learning* adalah pendekatan pembelajaran secara berkelompok dimana siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dan belajar dengan sesamanya. Hal ini menekankan bahwa keberhasilan kelompok menentukan keberhasilan siswa itu sendiri.³¹ Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran belum dikatakan berhasil jika hanya sebagian siswa saja yang dapat memahami dan menyerap materi yang dirancang oleh guru.

Pembelajaran kooperatif sebenarnya mirip dengan kerja kelompok. Adanya makna tersebut, banyak guru mengartikan pembelajaran kooperatif sudah tidak asing karena mereka telah terbiasa dengan penggunaan *cooperative learning* dalam bentuk kerja kelompok.

³⁰ Nurdyansyah and Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran (Sesuai Kurikulum 2013)*, 1st ed. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016).

³¹ Kasihani K.E. Suyanto, *Model Pembelajaran* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2009).

Namun, Rusman menjelaskan bahwa *cooperative learning* dilakukan melalui proses sharing antar peserta didik, sehingga bisa menghasilkan kesepakatan pemahaman antar anggota.³²

Cooperative learning memiliki perbedaan dengan kerja kelompok biasa. Ada beberapa prinsip dasar yang membedakan *cooperative learning* dari pembelajaran kelompok biasa. Menerapkan prinsip-prinsip dasar kooperatif secara tepat akan memungkinkan pendidik menjalankan kelas dengan baik. *Cooperative learning* juga memungkinkan siswa untuk belajar satu sama lain dan tidak hanya dari guru.³³

b) Karakteristik *cooperative learning*

Terdapat beberapa karakteristik yang dimiliki *Cooperative learning*, diantaranya sebagai berikut:

1) Pembelajaran Secara Tim

Model kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara grup, dimana setiap anggota grup harus saling membantu agar tujuan dapat tercapai. Oleh sebab itu, semua anggota tim harus belajar dan memahami materi yang diberikan.

2) Pembelajaran Berdasarkan Manajemen Kooperatif

Manajemen dalam pembelajaran kooperatif memiliki tiga fungsi. Fungsi pertama adalah perencanaan pelaksanaan, yang menunjukkan bahwa *cooperative learning* dilakukan sesuai dengan

³² Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*.

³³ Nurdyansyah and Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran (Sesuai Kurikulum 2013)*.

perencanaan dan sintaks pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Seperti, tujuan yang harus dicapai, cara mencapainya, dan lain-lain. Fungsi kedua adalah sebagai organisasi, yang menunjukkan bahwa *cooperative learning* membutuhkan perencanaan yang cukup agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Fungsi ketiga sebagai kontrol, dimana standar keberhasilannya *cooperative learning*, yakni berupa tes atau non tes.

3) Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif ini juga dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, prinsip kerja sama sangat penting dalam pembelajaran kooperatif karena untuk mencapai hasil yang diinginkan diperlukan kerja sama yang baik.

4) Kemampuan Bekerja Sama

Dalam kegiatan pembelajaran berkelompok, kemampuan bekerja sama dilatih. Siswa didorong untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁴

c) Prinsip-prinsip *cooperative learning*

Menurut Lie, dalam pembelajaran kooperatif terdapat lima komponen utama:³⁵

1) Prinsip *positive interdependence* (ketergantungan positif)

³⁴ Nurdyansyah and Fahyuni.

³⁵ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: PT Grasindo, 2008).

Dalam *cooperative learning*, keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas bergantung pada usaha siswa. Kinerja individu dalam grup menentukan keberhasilan kerja kelompok. Oleh sebab itu, setiap anggota grup akan memiliki rasa ketergantungan antar satu dan lainnya.

2) Prinsip *individual accountability* (tanggung jawab perseorangan)

Tanggung jawab perseorang berarti setiap orang dalam kelompok tersebut bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Hal ini membuat setiap personil grup mempunyai tanggung jawab dan tugas yang wajib dipenuhi.

3) *Participation communication* (partisipasi dan komunikasi)

Dalam pelaksanaan *cooperative learning*, partisipasi serta komunikasi melatih murid untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berkomunikasi secara aktif. Dalam hal ini anggota kelompok dapat menyampaikan gagasan serta ide yang dimilikinya.

4) *Face to face interaction* (Interaksi tatap muka)

Interaksi tatap muka menunjukkan bahwa setiap anggota grup memiliki kesempatan yang sama untuk mengutarakan pendapat dan berbagi informasi dengan anggota kelompok lain.

5) *Group debriefing* (Evaluasi proses kelompok)

Evaluasi memberikan kesempatan bagi kelompok untuk menilai dan memeriksa proses dan hasil kerja sama mereka. Hal ini membantu kelompok agar mampu bekerja sama dengan lebih baik di lain waktu.

d) Jenis-jenis pembelajaran kooperatif

Menurut Hamdani dalam sistem pengembangan pembelajaran terdapat beberapa model pembelajaran diantaranya:³⁶

- Model role playing
- Picture and picture
- Group Investigation
- Cooperative script
- Model Jigsaw
- Number head together
- Metode team games tournament
- Model lesson study, dll.

2. Model *cooperative learning* tipe *picture and picture*

a) Pengertian pembelajaran *picture and picture*

Tipe *picture and picture* menurut Suprijono yaitu jenis pembelajaran aktif yang memakai gambar kemudian dicocokkan dan disusun menjadi urutan yang logis. Penyusunan yang maksud seperti mengurutkan gambar secara sistematis, lalu menyajikan gambar, serta menyampaikan beberapa informasi terkait gambar.³⁷

Menurut Kurniasih dan Berlin, pembelajaran *picture and picture* adalah ragam model *cooperative learning*, dimana pembelajarannya memakai bantuan gambar yang dipasangkan atau disusun menjadi susunan kejadian yang runtut dan dilakukan secara

³⁶ Sri Wahyuningsih, *Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran Animalia*, 1st ed. (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022).

³⁷ Suprijono, *Model Pembelajaran Kooperatif*.

berkelompok.³⁸ Sejalan dengan pendapat tersebut, Fauzi menyatakan jika pembelajaran tipe *picture and picture* memakai gambar sebagai alat untuk menarik perhatian murid sehingga dapat membangun motivasi belajarnya.

Cooperative learning dengan tipe *picture and picture* didasarkan pada teori konstruktivis, yang memiliki tujuan untuk mempermudah murid saat pemahaman materi yang rumit dan bekerja secara kolaboratif. Metode gambar sangat penting untuk memecahkan masalah, membantu siswa memahami pertanyaan yang belum terjawab, meningkatkan efektivitas guru, dan membuat pembelajaran lebih menarik dan jelas.³⁹ Model *cooperative learning* juga bercirikan aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.⁴⁰

b) Langkah-langkah tipe *picture and picture*

Menurut Suprijono sintaks tipe pembelajaran *picture and picture* terbagi menjadi tujuh bagian, seperti berikut:

1. Penyajian kompetensi yang ingin dicapai
2. Pemberian materi pengantar
3. Menyajikan berbagai gambar aktivitas yang sesuai materi
4. Guru secara bergantian memanggil murid menyusun dan memasang gambar yang acak menjadi susunan yang tepat.
5. Menanyakan alasan dari susunan gambar yang telah diurutkan siswa.

³⁸ Kurniasih and Berlin, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Pendidik* (Bandung: Kata Pena, 2017).

³⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: ar-ruzz media, 2016).

⁴⁰ Istarani, *58 Pembelajaran Inovatif*.

6. Memberikan penegasan terkait alasan siswa dan menyampaikan konsep sesuai capaian kompetensi
7. Guru menyampaikan kesimpulan terhadap aktivitas yang sudah dikerjakan oleh siswa.⁴¹

Sedangkan menurut Istarani, sintaks model *cooperative learning* tipe *picture and picture* terdiri dari:

1. Penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Penyajian materi pengantar sebelum pembelajaran dimulai
3. Memberikan gambar terkait materi yang dibahas
4. Menginstruksikan siswa untuk menyusun dan memasang beberapa gambar yang telah disediakan sebelumnya
5. Siswa diminta mengutarakan alasannya dalam memilih urutan gambar
6. Menegaskan konsep pembahasan sesuai capaian kompetensi
7. Menyimpulkan tentang materi yang dipelajari.⁴²

c) Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tipe *picture and picture*

a. Kelebihan penggunaan tipe *picture and picture*:

1. Memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kemampuan setiap murid.
2. Mengasah kemampuan murid dalam berpikir logis serta sistematis.
3. Memberikan kebebasan kepada murid untuk belajar berpikir dari perspektif suatu topik bahasan

⁴¹ Jumailatus Sa'adah, "Metode Pembelajaran 'Picture and Picture' Dalam Menulis Teks Cerita Fiksi Novel Pada Buku Teks Bahasa Indonesia Ekspresi Diri Dan Akademik SMA/MA/ SMK/MAK Kelas XII Semester 2 Kurikulum 2013," *BAHASTRA* 37, no. 1 (2017): 45–48.

⁴² Istarani, *58 Pembelajaran Inovatif*.

4. Dapat menumbuhkan motivasi yang lebih baik untuk belajar.
 5. Dapat merencanakan dan mengelola kelas dengan melibatkan siswa.
- b. Kekurangan penggunaan tipe *picture and picture*:
1. Membutuhkan banyak waktu
 2. Dikhawatirkan terjadinya kekacauan di kelas;
 3. Adanya murid yang kurang suka berkolaborasi dengan temannya.
 4. Diperlukan dukungan yang memadai mulai dari fasilitas, peralatan, dan biaya.⁴³

3. *Virtual tour museum*

a) Pengertian *Virtual tour museum*

Virtual tour museum adalah penggabungan konsep museum konvensional dengan teknologi multimedia computer yang diperkuat oleh kemajuan dalam teknologi komunikasi.⁴⁴ Museum virtual ini merupakan kombinasi teknologi audio dan visual 3D disertai dengan teknologi canggih yang memungkinkan pengunjung mengamati ruangan sekelilingnya. Beberapa unsur multimedia yang terdapat di dalamnya yaitu efek suara narasi, music, foto, video, serta bacaan.⁴⁵

Virtual tour adalah teknologi yang memungkinkan pengguna mengalami dan berinteraksi dengan lingkungan seolah-olah mereka hadir

⁴³ Hera Hindriawati, *Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Pembelajaran Ips Di Smp* (Indramayu: Adanu Abitama, 2020).

⁴⁴ Yulianti Fajar Wulandari et al., "Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19," *Media Penyiaran* 1, no. 1 (2021).

⁴⁵ Leni Marpelina and Rahmat Fajar Asrofin, "Eksistensi Museum Virtual Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya* 8, no. 1 (2022): 45–66, <https://doi.org/10.36424/jpsb.v8i1.282>.

secara fisik. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah yaitu untuk merekonstruksi peristiwa sejarah. *Virtual tour museum* adalah alternatif untuk dapat mengunjungi tempat bersejarah tanpa harus pergi ke tempat sebenarnya, sehingga siswa dapat lebih memahaminya.⁴⁶

Laman *virtual museum* yang digunakan pada penelitian ini yaitu virtual museum purba sangiran. Peneliti tidak mengembangkan media *virtual tour museum*, melainkan menggunakan laman *virtual tour museum* purba sangiran yang merupakan bentuk kerjasama Kemdikbud dengan beberapa museum.

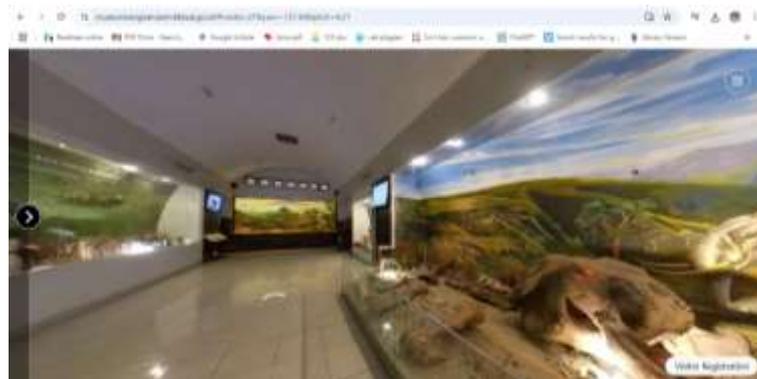
b) Museum Purba Sangiran

Museum purba sangiran terletak di Jawa Tengah, lebih tepatnya yaitu di Kabupaten Sragen. Lokasi museum ini merupakan sebuah situs tempat ditemukannya fosil manusia purba seperti *pithecanthropus*, *meganthropus* dan sebagainya. Situs manusia purba sangiran tahun 1996, telah ditetapkan UNESCO sebagai salah satu warisan budaya dunia dengan Nomor 593. Lalu pada tahun 1977, ditetapkan sebagai wilayah cagar budaya nasional. Setelah itu sebagai keperluan pelestarian tahun 2004 disusunlah Master Plan Rencana Induk Pelestarian dan Pengembangan Museum Manusia Purba Sangiran (Klaster Krikilan) dan berdiri pada tahun 2011. Dalam museum purba sangiran terdapat area luar museum dan 3 ruang pameran.⁴⁷

⁴⁶ Umafagur Fadli, Steven R. Sentinuwo, and Brave A. Sugiarto, "Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Kota Manado)," *Jurnal Teknik Informatika* 9, no. 1 (2016).

⁴⁷ BP SMP Sangiran, "Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan," kemdikbud, 2019, <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/museum-manusia-purba-sangiran-klaster-krikilan/>.

Ruang pameran pertama bernama "Kekayaan Sangiran", yang berisi berbagai temuan fosil dan replika tengkorak manusia purba yang ditemukan pada lokasi museum. Beberapa fosil yang ditemukan adalah fosil tengkorak gajah purba, gading gajah, kepala kerbau, harimau, buaya, banteng, badak, dan tengkorak manusia. Untuk mendukung penyajian, fosil-fosil tersebut diletakkan dalam diorama-diorama. Adapun beberapa diorama yang lain berisikan kehidupan homo erectus di daerah sangiran. Selain itu, ada vitrin dan panel yang menampilkan jenis alat-alat batu, metode membuat serta cara pemakaian alat batu.



Gambar 2. 1 Tampilan Ruang Pamer 1

Ruang pameran kedua bernama "Langkah-Langkah Kemanusiaan". Ruang pameran kedua ini berisi ruang audio visual tentang pembabakan zaman dari waktu ke waktu serta pengetahuan tentang evolusi manusia, sejarah, tokoh teori evolusi, proses berpindahnya kehidupan manusia dari satu tempat ke tempat yang lain, hingga sistem tata surya dan planet bumi. Selain itu, pada ruang pameran kedua ini memiliki gambar-gambar yang menarik seperti figur penemu fosil Eugene Dubois, dan sebagainya serta terdapat diorama penggalian arkeologis dan pemburuan binatang Homo erectus.



Gambar 2. 2 Tampilan Ruang Pamer 2

Ruang pameran ketiga bernama “Masa keemasan Homo erectus 500.000 tahun yang lalu”. Pada ruangan ini menunjukkan bagaimana keadaan Sangiran pada masa keemasannya. Diantaranya terdapat manekin rekonstruksi Homo floresiensis dan Homo erectus S17 yang juga dapat dilihat secara virtual oleh pengunjung. Di ruang pameran ini juga terdapat film mengenai rekonstruksi patung Homo erectus dan Homo floresiensis, serta berbagai informasi tentang sejarah temuan, lokasi, ciri morfologi fosil, serta aspek kehidupan mereka.⁴⁸



Gambar 2. 3 Tampilan Ruang Pamer 3

c) Fitur *Virtual tour museum* Purba Sangiran

a. Tombol start

⁴⁸ Muhammad Mujibur Rohman, “Virtual Museum Manusia Purba Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Masa Pandemi Covid-19,” *Sangiran* 10 (2021): 114–19.

Fitur ini muncul pada saat awal membuka laman museum purba sangiran.

b. Ikon navigasi

Setelah menekan tombol start, pengunjung akan diarahkan dengan arah navigasi yang akan membawa ke ruang pameran secara urut.

c. Ikon informasi

Ikon ini dapat dijumpai di setiap ruang pameran yang dapat berupa informasi ruangan, maupun benda. Informasi yang disajikan berupa teks, foto, dan video.⁴⁹

d) Kelebihan dan Kekurangan *Virtual tour museum*

a. Kelebihan *virtual tour museum* adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan data dan gambar dari berbagai sudut secara 360°
2. Akses yang lebih mudah melalui smartphone, tablet, laptop dan perangkat lainnya
3. Dapat menjadi solusi ketika mengalami keterbatasan waktu dan biaya untuk mengunjungi museum
4. Proses belajar yang jauh lebih menyenangkan bagi siswa untuk berinteraksi secara bebas dengan objek virtual

b. Kekurangan media berbasis *virtual tour museum* adalah sebagai berikut:

1. Harus memastikan bahwa jaringannya stabil dan paket internet yang cukup.

⁴⁹ Fauziah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di MTS Mambaul Ulum."

2. Keterbatasan siswa dalam mengamati objek museum secara langsung

3. Kurang berkontribusi dalam membantu pengalaman belajar yang nyata.⁵⁰

4. Minat Belajar

a) Pengertian minat belajar

Tidjan menjelaskan bahwa, “minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan pemusatan perhatian terhadap suatu objek, sebab ada perasaan senang”. Dalam definisi ini menunjukkan minat adalah ketika perhatian seseorang tertuju pada suatu objek tertentu karena perasaan senang atau ketertarikannya. Minat mengindikasikan kecenderungan seseorang untuk memilih dan memperhatikan sesuatu secara berkesinambungan karena memunculkan rasa puas atau senang.⁵¹

Besar atau kecilnya minat tergantung pada penerimaan hubungan antara sesuatu yang di luar dirinya dan dirinya sendiri, karena Slameto menjelaskan jika minat merupakan suatu rasa lebih suka dan suatu rasa yang berkelanjutan pada suatu objek atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.⁵² Apabila seseorang tertarik pada sesuatu, mereka pasti akan lebih memperhatikan saat mereka merasa senang tanpa tekanan.

⁵⁰ Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo et al., “Pemanfaatan Virtual Tour Museum (Vtm) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 3, no. 1 (2020): 402–8, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

⁵¹ Dharsono Sony kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004).

⁵² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 6th ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

Terdapat dua aspek yang terdapat dalam minat, yaitu aspek kognitif dan afektif. Menurut aspek kognitif, minat berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan pemikiran seseorang terhadap objek atau kegiatan. Ketika individu memiliki minat terhadap sesuatu, mereka cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dan menginginkan informasi lebih lanjut tentang hal tersebut. Sedangkan dalam aspek afektif berkaitan dengan perasaan atau emosional, seperti perasaan senang atau antusias yang mendorong individu untuk terus terlibat dan berinteraksi dengan objek minat mereka. Pembelajaran yang dikombinasikan dengan minat belajar yang kuat akan menjadi dasar terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Selain itu juga dapat memenuhi keinginan dan perhatian murid dalam belajar.⁵³

b) Indikator minat belajar

Menurut Slameto, terdapat 4 indikator minat, yakni sebagai berikut:⁵⁴

- a. Perasaan senang, murid yang menyukai suatu mata pelajaran akan terus mempelajarinya tanpa merasa terpaksa untuk melakukannya. Adanya perasaan senang ini mengakibatkan murid lebih mudah dalam menerima materi saat pembelajaran di kelas.
- b. Keterlibatan siswa, berarti bahwa siswa terlibat dalam proses pembelajaran melalui tanya jawab, diskusi dan kerja sama kelompok.

⁵³ Andi Achru, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarrah* 3, no. 2 (2019): 205–15.

⁵⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

- c. Ketertarikan siswa, didefinisikan sebagai jenis gerakan yang membuat seseorang merasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan tertentu. Ketertarikan ini menimbulkan adanya keinginan siswa untuk mencari informasi tambahan dan memperdalam pengetahuannya.
- d. Perhatian siswa, didefinisikan sebagai aktivitas atau konsentrasi mental terhadap apa yang diamati dan dipahami tanpa memperhatikan orang lain. Siswa dengan sendirinya akan memperhatikan sesuatu yang mereka minati tanpa terpengaruh keadaan sekitarnya.

5. Sejarah-Masa Praaksara

a) Kompetensi Materi Sejarah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan dari beberapa ilmu sosial untuk kebutuhan sekolah dasar dan menengah.⁵⁵ Salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial ini adalah sejarah.⁵⁶ Sejarah adalah ilmu yang mempelajari tentang proses perubahan kehidupan manusia.⁵⁷ Pengajaran IPS sejarah di sekolah berfungsi untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana perubahan dan perkembangan masyarakat yang terjadi sepanjang waktu. Selain itu juga dapat memberikan kesadaran sejarah dan perspektif untuk memahami, menemukan, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, sekarang, dan masa depan.⁵⁸ Artinya pembelajaran materi sejarah di sekolah

⁵⁵ Toni Nasution and Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018).

⁵⁶ Ida Bagus Made Astawa, *Pengantar Ilmu Sosial*, 1st ed. (Depok: Rajawali Pers, 2017).

⁵⁷ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Yogyakarta: PT Benteng Budaya, 1999).

⁵⁸ Depdiknas, *Materi Latihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pendidikan lanjutan pertama, 2005).

diharapkan dapat membantu siswa memperoleh sikap yang lebih baik melalui peristiwa di masa lalu.

Sejarah dalam penelitian ini membahas mengenai materi masa praaksara pada tema 2 kelas 7. Tujuan Pembelajaran pada materi ini yaitu siswa mampu mengidentifikasi dan memahami perkembangan kehidupan manusia zaman praaksara, serta menghubungkan dengan aspek sosial dan ekonomi. Sedangkan, Capaian Pembelajarannya adalah peserta didik mampu memahami hubungan ruang dan waktu antara kondisi sosial dan lingkungan alam secara lokal dan regional serta dampaknya terhadap aktivitas sosial, dan ekonomi. Hal ini dapat dijabarkan dengan elemen berikut:

a. Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran

- Hubungan antar ruang dan waktu: Materi ini meliputi pemahaman tentang kondisi sosial, lingkungan alam, dan aspek sejarah dalam konteks lokal dan nasional. Selain itu, materi ini juga mencakup pemahaman tentang kondisi geografis Indonesia dan dampaknya terhadap aktivitas sosial dan ekonomi.
- Perkembangan masyarakat Indonesia: mulai dari masa praaksara, hingga topik yang berhubungan dengan pembentukan identitas diri serta refleksi individu terhadap keberadaannya di tengah keragaman kelompok.
- Aktivitas manusia pemenuhan kebutuhan: membahas peran individu, masyarakat dan negara dalam pemenuhan kebutuhan

bersama. Siswa diajak untuk menganalisis sejarah manusia dalam upaya pemenuhan kebutuhan hidupnya.⁵⁹

b. Elemen keterampilan proses

- Murid berpartisipasi dalam beragam kegiatan yang membantu dalam ketercapaian pembelajaran IPS kelas 7 seperti: menganalisis, berdiskusi, mengamati, menyelidiki, menggambar, merencanakan, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.⁶⁰

b) Masa Praaksara

Masa praaksara juga dikenal sebagai masa *nirleka*, dimana “*nir*” artinya tidak ada, “*leka*” artinya tulisan. Sehingga dapat diartikan sebagai masa dimana tidak ada tulisan atau belum mengenal tulisan. Zaman praaksara berdasarkan pembabakan arkeologis dibagi menjadi dua zaman, yakni:

a. Zaman batu

- Paleolitikum (zaman batu tua), hasil kebudayaan masa ini adalah kebudayaan pacitan dan ngandong. Peralatan batu yang ditemukan di pacitan ini berupa kapak perimbas dan chopper (kapak genggam). Sedangkan pada kebudayaan ngandong ditemukan alat-alat dari tulang dan tanduk, flakes serta kapak genggam.

⁵⁹ *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D Untuk Kelas VII – IX SMP/MTs/Program Paket B* (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022).

⁶⁰ *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D Untuk Kelas VII – IX SMP/MTs/Program Paket B*.

- Mesolithikum (zaman batu madya), memiliki kebudayaan khas yaitu kjoekkenmoddinger dan abris sous roche. Kjoekkenmoddinger artinya sampah rumah tangga, atau timbunan cangkang siput dan kerang yang menumpuk sekitar 7 meter. Temuan pada zaman ini adalah kapak Sumatra (pebble). Sedangkan abris sous roche adalah goa yang menjadi tempat tinggal manusia kala itu. Alat yang ditemukan pada goa ini adalah flakes, ujung panah, alat-alat tulang, batu pipisan, dan tanduk rusa.
- Neolithikum (zaman batu muda), masa ini menghasilkan alat batu yang lebih sempurna dan lebih halus dibandingkan zaman sebelumnya, karena telah disesuaikan dengan fungsinya. Peralatan yang terkenal pada masa ini yaitu jenis kapak lonjong dan kapak persegi.
- Megalithikum (zaman batu besar), pada masa ini alat yang dihasilkan berbentuk bangunan besar, seperti untuk tempat untuk pemujaan nenek moyang. Beberapa temuan pada zaman ini adalah waruga, menhir, arca patung, kubur batu, punden berundak, dolmen dan sarkofagus.

b. Zaman logam

- Zaman perunggu, contoh temuan masa ini adalah kapak corong, moko, nekara, bejana perunggu, arca perunggu, candrasa, perhiasan perunggu, dan lain sebagainya.

Sedangkan berdasarkan pembabakan perkembangan kehidupan manusia praaksara, dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. Masa berburu dan mengumpulkan makanan, adalah waktu ketika manusia masih hidup di alam terbuka layaknya gua, lembah, tepi sungai, hutan, maupun gunung. Mereka masih belum menetap, tetapi berpindah-pindah tempat (nomaden) menyesuaikan alam yang memberi mereka makanan, seperti berbagai binatang buruan.
- b. Masa bercocok tanam, dimana masyarakat sudah tidak lagi berpindah-pindah tempat, mereka telah membangun perkampungan tetap dan mulai mengembangkan teknik bercocok tanam sederhana atau dikenal dengan food producing.
- c. Masa perundagian, ditandai dengan kemajuan dalam keahlian khusus seperti pembuatan logam. Masyarakat juga mulai terbagi menjadi beberapa keahlian, seperti pandai besi, tukang, dan pengrajin.⁶¹

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Model Pembelajaran Dalam Perspektif Islam

Model pembelajaran juga dijelaskan dalam Al-Qur'an. Sebagaimana dalam QS. An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:⁶²

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (١٢٥)

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

⁶¹ Tri Worosetyaningsih, *Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara, Masa Hindu Budha, Dan Masa Islam*, ed. Funky, 1st ed. (Ponorogo: Myria Publisher, 2019).

⁶² Nuraisyah et al., “Analisis Metode Picture and Picture Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI),” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2023).

Menurut Quraish Shihab, ayat diatas memuat tiga metode dakwah yang harus disesuaikan dengan tujuan dakwah. Dakwah *hikmah* dimaksudkan untuk cendekiawan yang berpengetahuan tinggi, dengan penyampaian kata-kata yang bijak sesuai dengan kapasitas mereka. Sedangkan penerapan *mau'izhah* untuk kaum awam, seperti pemberian nasihat dan perumpamaan yang menyentuh hati sesuai dengan tarap pengetahuan dasar. Selain itu, penerapan *jidat ahsan* dimaksudkan untuk ahl kitab dan penganut agama lain, yaitu penyampaian dengan menggunakan logika dan retorika yang halus, tanpa kata umpatan dan kekerasan.⁶³

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, QS. An-Nahl mengandung nilai-nilai pendidikan. Dalam hal ini umat manusia diajarkan bahwa dalam proses pendidikan dan pengajaran sangat membutuhkan metode atau cara yang sesuai guna mencapai tujuan pendidikan.⁶⁴ Dengan demikian, untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif seorang pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang tepat seperti menggunakan model cooperative learning pada materi sejarah.

2. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual diartikan sebagai alat bantu yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya benda asli. Dalam Alquran surah Al-Baqarah ayat 31:

⁶³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah, Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, IV, 6 (Jakarta: Lentera Hati, 2011).

⁶⁴ Nasaruddin and Fathani Mubarak, "Metode Pengajaran Dalam Perspektif Al-Quran (Tinjauan Q.S. An-Nahl Ayat 125)," *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 2 (2022): 135–48.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (٣١)

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Menurut ayat di atas, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama semua benda yang terdapat di bumi, lalu Allah memerintahkan para malaikat untuk menyebutkan nama-nama yang belum diketahui oleh para malaikat. Maka dari itu, setiap benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. yang diperintahkan oleh Allah Swt. tentu telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt.⁶⁵

Ayat diatas ada hubungannya dengan penggunaan media visual, karena dalam ayat tersebut Allah menunjukkan benda-benda kepada para malaikat dan meminta mereka menebak nama bendanya. Namun hanya nabi adam yang dapat menjawab nama benda tersebut karena Allah yang mengajarnya. Maksud dari siratan ini adalah sesungguhnya Allah memakai media berupa “benda” agar dapat dipelajari oleh para malaikat. Media yang dimaksud adalah Nabi Adam itu sendiri. Jika diterapkan dalam proses pembelajaran, pendidik dapat menggunakan media visual yang mampu memberi contoh atau ilustrasi kepada siswa. Salah satu media visual yang

⁶⁵ Adul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117.

dapat dimanfaatkan dalam belajar materi sejarah yaitu dengan menggunakan virtual museum.⁶⁶

3. Minat Belajar

Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara faktor internal dengan faktor eksternal. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar juga minat. Minat yang ada pada manusia memungkinkan untuk mendapatkan apa yang diinginkan, sesuai dengan Firman Allah SWT dalam surat An-Najm ayat 39-40 yang berbunyi:⁶⁷

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (٣٩) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ (٤٠)

Artinya: “bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)”

Maksud dari ayat diatas yaitu seorang manusia tidak memperoleh selain apa yang telah diusahakannya yaitu berupa mendapat kebaikan dari usahanya yang baik, maka dia tidak akan memperoleh kebaikan sedikitpun dari apa yang telah diusahakan orang lain. Sehingga usaha itu kelak akan diperlihatkan kepadanya diakhirat.

Sebagaimana ayat diatas menunjukkan bahwa perlu adanya usaha untuk melakukan sesuatu agar mendapatkan hasil yang maksimal pula. Dalam bidang pendidikan, hal tersebut relevan dengan proses pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal. Suatu keberhasilan dapat dicapai ketika seseorang memiliki niat dan kemauan yang ikhlas untuk belajar. Seperti

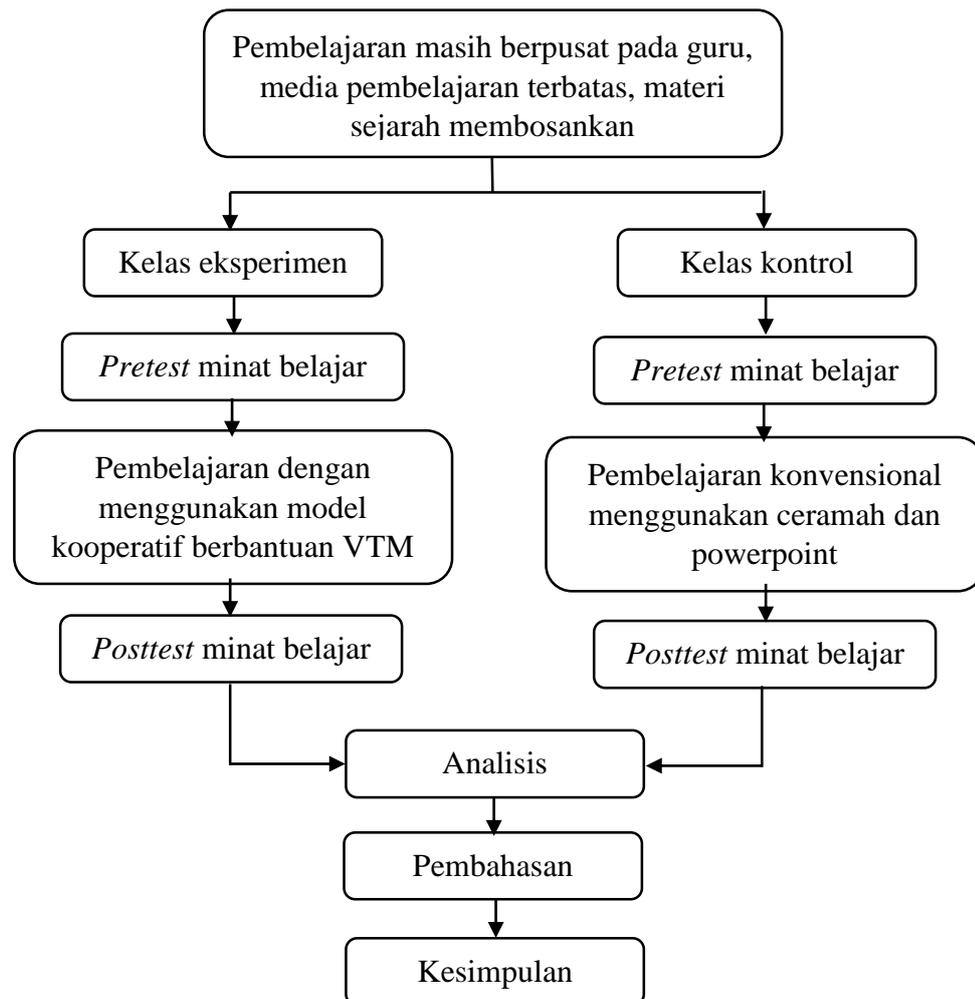
⁶⁶ Ani Cahyadi and Ahmad Riyadh Maulidi, “Legitimasi Al-Qur’an Terhadap Kriteria Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 8, no. 2 (2022): 225–37.

⁶⁷ Robiatul Adawiyah, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Mahasiswa Melalui Kompetensi Profesional Dosen Dan Minat Belajar Mahasiswa,” *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2019): 131–48.

kalimat yang menyatakan barang siapa yang berniat maka ia akan berhasil dalam usahanya.⁶⁸

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dijabarkan, maka dapat digambarkan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

⁶⁸ Veliana Apriliyani, "Pengaruh Self Efficacy Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Survei Pada Siswa Kelas X IPS Di SMAN 2 Indramayu)" (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS, 2022).

H_0 : model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan *virtual tour museum* tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

H_a : model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan *virtual tour museum* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Tabel 3. 1 Desain Rancangan Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Bentuk penelitian ini menggunakan *pretest-posttest non-equivalent control group desain* dengan memberikan tes sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan *virtual tour museum*, sedangkan kelompok kontrol memakai pembelajaran konvensional. Penggunaan pretest diberikan untuk mengetahui kondisi awal kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan dan posttest dilakukan guna mengukur tingkat minat belajar siswa. Berikut adalah desain penelitian yang akan digunakan dalam studi ini:

<i>Kelompok</i>	<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
<i>Eksperimen</i>	O ₁	X	O ₂
<i>Kontrol</i>	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pretest kelompok eksperimen

X : Pembelajaran dengan model kooperatif berbantuan virtual tour museum

O₂ : Posttest kelompok eksperimen

O₃ : Pretest kelompok kontrol

- : Pembelajaran dengan model konvensional

O₄ : Posttest kelompok kontrol

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 7 Malang yang bertempat di Jl. Raya Pandanajeng No.25, Bletok, Pandanajeng, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pengambilan lokasi didasari oleh adanya minat belajar sejarah siswa yang perlu ditingkatkan dan perlu mendapatkan perhatian khusus. Selain itu, adanya karakteristik siswa yang relevan, yakni telah melek teknologi serta tersedianya fasilitas sekolah yang mendukung seperti wifi dan proyektor, tetapi dalam pemanfaatannya belum maksimal.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor atau aspek yang dapat diukur, diamati, atau diobservasi dalam suatu penelitian. Variabel penelitian ini dapat berupa atribut, sifat atau nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu.⁶⁹ Pada penelitian ini menggunakan dua variabel, yang terdiri dari variabel *independen* (X) dan variabel *dependen* (Y) yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Variabel *independen* (variabel bebas)

Variabel independen dari penelitian yaitu model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan *virtual tour museum*. Variabel independen atau dapat juga diartikan variabel bebas, merupakan variabel yang mempunyai kecenderungan untuk mempengaruhi variabel lain. Dalam penelitian kuantitatif variabel ini merupakan variabel yang mendefinisikan subjek penelitian.

2) Variabel *dependen* (variabel terikat)

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014).

Variabel dependen dari penelitian ini yaitu minat belajar siswa. Variabel dependen atau biasa diartikan sebagai variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel bebas (variabel independen).⁷⁰

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Subjek penelitian ini menggunakan siswa-siswi kelas VII MTsN 7 Malang. Pada penelitian ini menggunakan *Non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *Non probability sampling* berarti pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan atau peluang yang sama kepada setiap komponen populasi atau individu untuk dipilih sebagai sampel. Sedangkan *purposive sampling* merupakan metode pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan khusus.⁷¹ Sehingga pengambilan sampel pada penelitian ini mengambil kelas VII dengan kriteria seperti kelas yang memiliki kemampuan yang sebanding. Hasil wawancara guru IPS saat survey menunjukkan bahwa kelas C dan D memiliki tingkat kemampuan yang sepadan. Sehingga jumlah total sampel pada penelitian ini berjumlah 48 siswa. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara random, dengan menetapkan kelas C sebagai kelompok eksperimen dan kelas D sebagai kelompok kontrol.

E. Data dan Sumber Data

Pada penelitian ini data bersumber dari data primer serta data sekunder. Data primer merupakan data statistik yang berasal dari sumber langsung, yaitu

⁷⁰ Sugiyono.

⁷¹ Sugiyono.

sumber yang benar-benar mewakili atau memiliki otoritas untuk memberikan informasi data.⁷² Data primer pada studi ini berasal dari kuesioner yang dibagikan kepada kelas kontrol dan eksperimen.

Sedangkan data sekunder berasal dari observasi tentang penggunaan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan berbantuan *virtual tour museum* dan dokumentasi tentang foto penggunaan model pembelajaran tersebut. Data sekunder juga diperoleh dari guru kelas VII dan tata usaha MTsN 7 Malang.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa. Perhitungan skor dalam kuesioner berdasarkan skala *likert* dengan 4 pilihan, yakni 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat tidak setuju). Berikut merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner yang akan digunakan:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sub indikator	Nomor pertanyaan	Jumlah item
Minat belajar	Perasaan senang	Partisipasi dalam mengikuti pelajaran IPS	1,2,3	3
		Persepsi tentang pelajaran IPS	4,5,6	3
	Keterlibatan Siswa	Keterlibatan saat proses pembelajaran	7,8,9	3
		Antusiasme dalam proses pembelajaran	10,11,12	3
	Ketertarikan Siswa	Ketertarikan terhadap pembelajaran IPS	13,14,15	3

⁷² Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006).

		Kemampuan siswa menerima materi pelajaran	16,17,18	3
	Perhatian	Memperhatikan selama proses pembelajaran	19,10,21	3
		Semangat dalam mengikuti pembelajaran	22,23,24	3

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Validitas

Validitas merupakan alat ukuran yang digunakan untuk menguji kebenaran instrumen yang digunakan dalam penelitian.⁷³ Uji validitas dilakukan guna mengetahui kelayakan instrument, sehingga dilakukan sebelum penyebaran kuesioner. Pada penelitian ini memakai uji validitas *pearson correlation*. Instrumen memiliki tingkat kebenaran tinggi dianggap valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Sedangkan instrumen dengan tingkat kebenaran rendah dianggap tidak valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Validitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 26. Uji validitas dilakukan kepada kelas VIII yang telah menerima materi tentang masa praaksara yang berjumlah 48 orang.

Tabel 3. 3 Hasil Validasi Instrumen

No.	Pearson Correlation	Keterangan	No.	Pearson Correlation	Keterangan
1.	0.560	Valid	13.	0.636	Valid
2.	0.613	Valid	14.	0.575	Valid
3.	0.200	Tidak Valid	15.	0.304	Valid
4.	0.339	Valid	16.	0.634	Valid
5.	0.303	Valid	17.	0.371	Valid

⁷³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Dee Publisher, 2014).

6.	0.298	Valid	18.	0.228	Tidak Valid
7.	0.453	Valid	19.	0.433	Valid
8.	0.357	Valid	20.	0.510	Valid
9.	0.473	Valid	21.	0.700	Valid
10.	0.398	Valid	22.	0.454	Valid
11.	0.342	Valid	23.	0.586	Valid
12.	0.356	Valid	24.	0.266	Tidak Valid

Sumber: Hasil penelitian, diolah 2025

Berdasarkan hasil uji validitas di atas menunjukkan terdapat 3 item tidak valid atau kurang dari 0,28 (r_{tabel}). Sehingga 3 item tersebut tidak digunakan dalam penelitian, sehingga instrumen yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 21 item.

2) Reliabilitas

Ketika instrumen dapat dipakai secara berulang kali pada objek yang sama dan menghasilkan data yang serupa, instrumen tersebut dianggap reliabel. Selain itu, ketika data yang dihasilkan konsisten atau stabil, instrumen tersebut dianggap reliabel.⁷⁴ Pada penelitian ini memakai uji *Cronbach Alpha*. Suatu instrumen dianggap reliabel jika nilai signifikansi (α) lebih dari 0,7. Sedangkan suatu instrumen dikatakan tidak reliabel jika nilai signifikansi kurang dari 0,7.⁷⁵

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.813	24

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

⁷⁵ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*, 8th ed. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016).

Sumber: SPSS 26 for windows (2025)

Menurut hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* senilai 0,813 dimana nilai tersebut lebih dari 0,7. Sehingga instrument dalam penelitian ini dianggap reliabel dan dapat digunakan dalam pengujian selanjutnya.

H. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini memakai kuesioner serta dokumentasi untuk mengumpulkan data. Kuesioner digunakan untuk mengukur minat belajar siswa yang diukur memakai Skala Likert. Skala ini digunakan untuk menilai sikap, persepsi, dan pandangan seseorang maupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial.⁷⁶ Kuesioner pada penelitian ini memakai *google form* yang nantinya akan disebarakan melalui link.

Selain kuesioner, teknik pengumpulan data juga dilengkapi menggunakan observasi dan dokumentasi. Data observasi digunakan untuk mengetahui karakter siswa, kondisi sekolah, fasilitas sekolah, peraturan sekolah dan untuk menggambarkan bagaimana penggunaan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan *virtual tour museum*. Sedangkan dokumentasi dilakukan guna mendapat informasi tentang profil sekolah, buku pegangan siswa dan foto yang diambil selama kegiatan penelitian.

I. Analisis Data

a) Uji N-gain

Uji N-Gain (Normalized Gain) adalah metode statistik yang digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode dalam penelitian *one*

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

group pretest posttest design maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen. Gain score merupakan selisih antara nilai posttest dan pretest.⁷⁷ Sementara dalam penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, uji n-gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen dengan nilai posttest kelompok kontrol melalui uji independent sample t-test. Berikut merupakan rumus untuk menghitung gain score:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3. 5 Kriteria N-gain

Presentase	Klasifikasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

b) Uji Prasyarat

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi suatu data mengikuti atau bahkan mendekati distribusi normal. Data yang dianggap berdistribusi normal dapat dipakai sebagai dasar untuk beberapa pengujian statistik. Namun, tidak semua data harus berdistribusi normal. Uji normalitas yang dipakai dalam penelitian ini yaitu Shapiro-Wilk melalui aplikasi SPSS 26. Uji normalitas ini menggunakan kriteria keputusan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal. Jika nilai signifikansi

⁷⁷ Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretestposttest* (Yogyakarta: Surya Cahaya, 2024).

data $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, jika $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.⁷⁸

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna menguji perbedaan antara sampel dari kelompok yang berbeda tetapi dalam populasi yang sama. Penelitian ini menggunakan uji *levene* dengan menggunakan SPSS 26. Nilai signifikansi di atas 0,05 menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama atau homogen. Sebaliknya, nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan bahwa kelompok data tidak berasal dari populasi dengan varian yang sama atau tidak homogen.⁷⁹

Uji Homogenitas bukan merupakan syarat mutlak untuk melakukan uji statistik parametrik seperti Uji-T (*independent sample t-test*). Artinya walaupun varians data tidak sama atau tidak homogen, *uji independent sample t-test* masih tetap dapat dilakukan, akan tetapi pengambilan keputusan mengacu pada hasil *equal variance not assumed*.⁸⁰

c) Uji hipotesis

Uji hipotesis berguna untuk menguji kebenaran statistik suatu pernyataan dan menarik kesimpulan apakah pernyataan hipotesis dapat diterima atau tidak.⁸¹ Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan Uji-t independen yang didasarkan pada kriteria berikut:

- Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

⁷⁸ Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020).

⁷⁹ Usmadi.

⁸⁰ Joko Widiyanto, *SPSS For Windows Untuk Analisis Data Statistik Dan Penelitian* (Surakarta: BP-FKIP UMS, 2010).

⁸¹ Johar Arifin, *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017).

- Nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Program SPSS 26 digunakan untuk menjalankan uji-t independen. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji ini untuk menentukan apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* berbantuan *virtual tour museum* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Jika hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan, maka model pembelajaran kooperatif berbantuan *virtual tour museum* akan efektif pada minat belajar siswa.

J. Prosedur Penelitian

a) Tahap sebelum penelitian

1. Melakukan survey ke sekolah
2. Bertemu dengan waka kurikulum untuk meminta persetujuan melakukan penelitian
3. Bertemu dengan guru IPS untuk bertanya terkait pembelajaran di kelas
4. Menentukan populasi dan sampel serta kelompok yang akan diberikan treatment model *cooperative learning* berbantuan *virtual tour museum* dengan kelompok kontrol yang tidak menerima model tersebut
5. Membuat perangkat pembelajaran dan kuesioner
6. Melakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran butir soal dan instrumen
7. Menyusun butir soal yang layak digunakan untuk penelitian.

b) Tahap penelitian

1. Sebelum diberi perlakuan, terlebih dulu memberikan kuesioner kepada kelompok eksperimen dan kontrol guna mengetahui tingkat minat belajar siswa di awal
 2. Memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen berupa penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan *virtual tour museum*, dan pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol
 3. Setelah diberi perlakuan, siswa diberikan kuesioner guna mengetahui tingkat minat belajar siswa.
- c) Tahap setelah penelitian
1. Melakukan pengolahan data hasil penelitian yang dilakukan memakai aplikasi SPSS 26
 2. Menganalisis dan menginterpretasikan data
 3. Membuat kesimpulan dari data yang telah dijabarkan sebelumnya.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Sekolah

MTsN 7 Malang atau dahulu bernama MTs Negeri Tumpang beralamat di desa Pandanajeng, 6 km sebelah barat kota Kecamatan Tumpang, tepatnya berlokasi di Jl. Raya Pandanajeng No. 25, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, Jawa Timur. MTsN 7 Malang merupakan madrasah negeri termuda di kabupaten Malang. MTsN 7 Malang ini berdiri sejak tahun 1997. Walaupun masih tergolong baru, MTsN 7 Malang berusaha menjadi madrasah terbaik. Hal ini terbukti dari banyaknya prestasi yang dicapai siswa/siswi baik di tingkat kabupaten, provinsi maupun nasional. Semua itu bermula dari keinginan kepala madrasah untuk menjadikan MTsN 7 Malang sebagai madrasah unggulan walaupun secara geografis terletak di daerah pedesaan.

Berawal dari keinginan yang kuat dari para tokoh NU untuk membangun sebuah Lembaga Pendidikan Islam, maka pada tahun 1984 didirikanlah Madrasah Tsanawiyah Mambaul Ulum yang kala itu berada dibawah pengawasan dari Pondok Pesantren Mambaul Ulum yang diasuh oleh Bapak K. Zainal Arifin (Alm). Keberadaan Madrasah ini mendapatkan respon positif dari warga sekitar, yang terbukti dengan jumlah pendaftar peserta didik baru yang mencapai 120 orang.

Setahun setelah berdiri, pada tahun 1985, Madrasah Tsanawiyah Mambaul Ulum mengalami perubahan status menjadi MTs Negeri Malang

II Filial II. Perubahan ini sedikit meringankan beban pengelola dalam hal pendanaan. Namun, proses perubahan status dari filial menjadi madrasah negeri penuh tidak berjalan lancar. Kendala muncul akibat belum adanya kesepakatan antara tokoh masyarakat dan pemerintah, dalam hal ini Departemen Agama Kabupaten Malang, terkait lahan untuk pembangunan gedung MTs. Setelah berbagai upaya dilakukan, terbitlah nota kesepahaman mengenai pertukaran lahan petok D MTsN Malang II Filial II dengan Balai Desa Pandanajeng atas dasar hibah. Pada tahun 1997, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI nomor 107 tahun 1997, MTs Malang II Filial II resmi menjadi MTsN dengan nama MTs Negeri Tumpang, yang kini dikenal sebagai MTsN 7 Malang.

2. Visi dan Misi Sekolah

Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang memiliki Visi, Misi sebagai berikut:

a. Visi MTsN 7 Malang

Menjadi Madrasah Berstandar Nasional, Unggul dan Kompetitif
Atas Dasar Nilai-Nilai Keislaman dan Pancasila.

b. Misi MTsN 7 Malang

- 1) Mengembangkan standar madrasah berdasarkan standar nasional pendidikan secara optimal;
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran yang kontekstual, aktif, kreatif, berbasis ICT, sehingga dapat mengembangkan kompetensi peserta didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi;

- 3) Memfasilitasi, dan menumbuhkembangkan kemampuan, bakat dan minat peserta didik sehingga peserta didik dapat berkembang secara optimal;
- 4) Mengembangkan dan menguatkan ciri khas Islam dalam struktur dan kultur penyelenggaraan pendidikan;
- 5) Menumbuhkembangkan kesadaran beribadah bagi seluruh warga madrasah sesuai dengan ajaran Islam;
- 6) Menumbuhkembangkan sikap dan perilaku islami sesuai dengan budaya bangsa. bagi seluruh warga madrasah sehingga terbentuk akhlakul karimah;
- 7) Menumbuhkembangkan sikap dan kepekaan terhadap lingkungan madrasah baik fisik maupun non fisik sehingga tercipta lingkungan madrasah yang harmonis, kondusif untuk penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, bersih, sehat, indah dan nyaman;
- 8) Menumbuhkembangkan budaya mutu dalam setiap penyelenggaraan kegiatan madrasah.

c. Tujuan Sekolah

Mengacu pada visi dan misi madrasah, serta tujuan umum pendidikan menengah, maka tujuan madrasah ini dalam mengembangkan pendidikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Terwujudnya standar madrasah sesuai dengan standar nasional pendidikan yang optimal
- 2) Tercapainya prestasi dalam bidang akademik
- 3) Tercapainya prestasi dalam bidang non-akademik

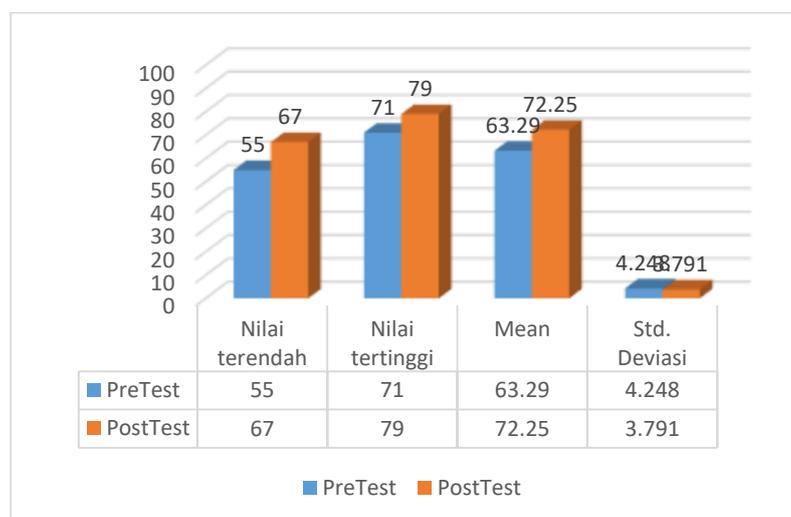
- 4) Terwujudnya ciri khas Islam baik secara struktur maupun kultur sesuai dengan budaya bangsa
- 5) Terciptanya lingkungan madrasah baik, fisik maupun non fisik yang harmonis, kondusif untuk penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran, bersih, sehat, indah dan nyaman.
- 6) Terwujudnya kebanggaan terhadap prestasi bagi seluruh warga madrasah dan tumbuhkembangnya budaya kerja yang bermutu.

B. Deskripsi Data

Data variabel minat belajar didapatkan dari hasil kuesioner yang disebar sebelum dan sesudah pemberian perlakuan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol sebagai kelas yang menerima pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan media *virtual tour museum*. Berikut merupakan pemaparan hasil pada kelas kontrol dan eksperimen:

1. Minat Belajar Kelas Kontrol

Hasil data pretest dan posttest minat belajar kelas kontrol disajikan pada gambar di bawah ini:



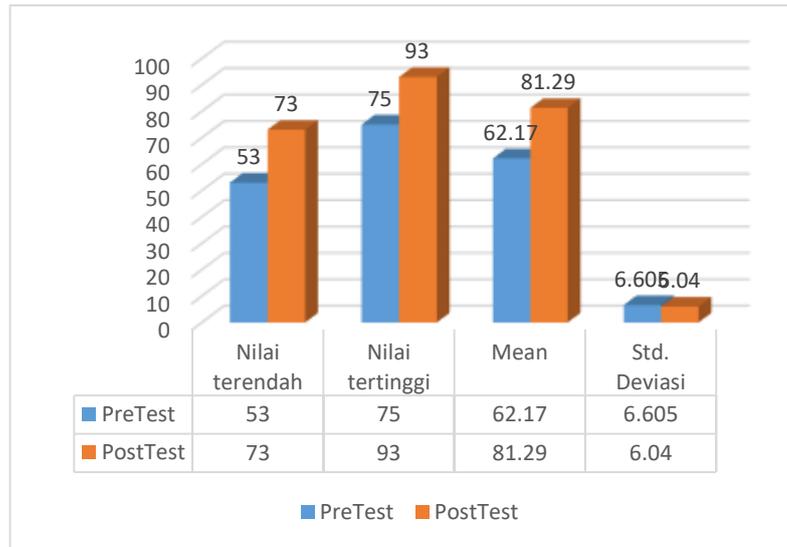
Gambar 4. 1 Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol

Sumber: Hasil penelitian, diolah 2025

Berdasarkan gambar 4.1, diperoleh hasil rata-rata pretest siswa adalah 63,29 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 71. Kemudian dilakukan penerapan model konvensional berbasis ceramah dengan power point menghasilkan rata-rata posttest minat belajar siswa sebesar 72,25 dengan nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 79. Hal ini menunjukkan rata-rata nilai kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 8,9. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional berbasis ceramah memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peningkatan yang tidak terlalu besar ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam mengoptimalkan pengembangan minat belajar siswa. Oleh karena itu, implikasi dari hasil ini menegaskan pentingnya bagi pendidik untuk mengintegrasikan model pembelajaran atau media yang lebih inovatif dan interaktif, guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara lebih signifikan.

2. Minat Belajar Kelas Eksperimen

Hasil data pretest dan posttest minat belajar kelas eksperimen disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 2 Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen

Sumber: Hasil penelitian, diolah 2025

Berdasarkan gambar 4.2, diperoleh hasil rata-rata pretest siswa adalah 62,17 dengan nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 75. Kemudian dilakukan penerapan model *cooperative learning* yang dipadukan dengan *virtual tour museum* menghasilkan rata-rata posttest minat belajar siswa sebesar 81,29 dengan nilai terendah 73 dan nilai tertinggi 93. Dengan demikian menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 19,1. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi model *cooperative learning* berbantuan media *virtual tour museum* efektif dalam mendorong peningkatan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata antara pretest kelas kontrol dan eksperimen tidak ada perbedaan signifikan, yakni hanya selisih 1 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa antara kelas kontrol dan eksperimen sama. Hal ini karena pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya menggunakan metode, media, dan guru yang sama. Sedangkan untuk nilai posttest rata-rata kelas

kontrol 72,25 dan kelas eksperimen 81,29 dimana nilai tersebut selisih 9 poin. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan media *virtual tour museum* dengan pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen cenderung mempunyai minat lebih dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini memperkuat pemahaman bahwa kombinasi antara model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dan media *virtual tour museum* memiliki relevansi yang tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS.

C. Analisa Data

1. Uji N-gain

Nilai N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Berikut adalah hasil analisis data N-Gain Score pada kedua kelas:

Tabel 4. 1 Hasil Gain Score

No.	Gain Score Kelas Kontrol	Gain Score Kelas Eksperimen
1.	34	45
2.	30	50
3.	26	61
4.	29	80
5.	23	41
6.	26	46
7.	21	49
8.	28	55
9.	27	56
10.	22	67
11.	28	52
12.	17	55
13.	29	39

14.	20	49
15.	33	66
16.	19	57
17.	21	57
18.	36	70
19.	15	53
20.	30	62
21.	33	83
22.	39	70
23.	23	86
24.	47	51
Jumlah	656	1400
Mean	27,33	58,30
Min	15,15	39,47
Max	46,88	85,71

Sumber: SPSS, diolah 2025

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score, diketahui bahwa rata-rata peningkatan minat belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 58,30, sedangkan di kelas kontrol hanya sebesar 27,33. Nilai maksimum di kelas eksperimen mencapai 85,71, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 46,88. Begitu pula nilai minimum pada kelas eksperimen, yaitu 39,47, masih lebih tinggi dari kelas kontrol yang terendah pada 15,15. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *Picture and Picture* berbantuan media *virtual tour museum* memberikan peningkatan yang lebih signifikan terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Normalitas data diuji dengan uji Shapiro-Wilk dengan nilai signifikansi (sig) > 0,05. Penelitian menggunakan uji Shapiro-wilk karena sample dibawah < 50. Data yang diuji yaitu data minat belajar dari kelas

eksperimen dan kontrol. Hasil uji normalitas dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Kelas Kontrol	.968	24	.617
Siswa	Kelas Eksperimen	.940	24	.166

Sumber: SPSS 26 for windows (2025)

Sebagaimana hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada tabel 4.1, semua data menunjukkan distribusi yang normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05.⁸²

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varians populasi dalam hasil penelitian homogen. Pada penelitian ini, homogenitas menggunakan uji *Levene* dengan taraf signifikansi 0.05. Jika nilai data < 0.05, data dianggap tidak homogen, dan jika nilainya > 0.05, data dianggap homogen. Hasil uji homogenitas dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Minat	Based on Mean	5.819	1	46	.020
Belajar	Based on Median	3.998	1	46	.051
Siswa	Based on Median and with adjusted df	3.998	1	35.857	.053
	Based on trimmed mean	5.313	1	46	.026

Sumber: SPSS 26 for windows (2025)

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada data minat belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,020. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,020 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa

⁸² Usmani, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)."

varian data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak homogen atau terjadi perbedaan varians secara signifikan antara kedua kelompok. Maka dari itu, dalam analisis lanjutan melalui uji independent sample t-test, pendekatan yang digunakan adalah *Equal variances not assumed (Welch's t-test)* untuk mengakomodasi ketidakhomogenan data tersebut agar hasil analisis tetap valid dan akurat.⁸³

3. Uji Hipotesis

a. Uji Independent Sample T-Test

Dalam penelitian ini, uji independent sample t-test digunakan untuk menguji hipotesis. Sampel penelitian ini berjumlah seimbang, yaitu 24 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol. Uji independent sample t-test digunakan untuk menentukan apakah data penelitian menunjukkan perbedaan rata-rata antara dua sampel yang tidak berpasangan dengan ketentuan tingkat sig.(2-tailed) < 0,05.

Tabel 4. 4 Hasil Independent Samples Test

		Independent Samples Test						
		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	-10.363	46	.000	-30.975	2.989	-36.991	-24.958
	Equal variances not assumed	-10.363	37.231	.000	-30.975	2.989	-37.030	-24.920

Sumber: SPSS 26 for windows (2025)

⁸³ Widiyanto, *SPSS For Windows Untuk Analisis Data Statistik Dan Penelitian*.

Berdasarkan hasil analisis uji *independent sample t-test*, penelitian ini menggunakan *equal variances not assumed*. Pengambilan keputusan ini karena pada uji homogenitas data tidak homogen, tetapi data berdistribusi normal. Perolehan rata-rata perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah -30.975 menunjukkan bahwa rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 30.975 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai negatif menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol. Nilai t adalah -10.363. Derajat bebas (df) adalah 37.231 . Interval kepercayaan 95%. Untuk perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah dari -37.030 hingga -24.920. Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperkirakan antara -37.030 hingga -24.920, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar.

Sedangkan untuk nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Dimana 0,000 mempunyai nilai yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media *virtual tour museum* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 7 Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Efektivitas Model *Cooperative Learning* Tipe *Picture and Picture* Berbantuan Media *Virtual Tour Museum* Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII MTsN 7 Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan bantuan media *virtual tour museum* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan model tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil uji hipotesis mendukung bahwa terdapat perbedaan yang berarti antara kelompok yang menggunakan model ini dan kelompok yang tidak menggunakannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa pada tahap awal pembelajaran, minat belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada tingkat yang relatif setara, sehingga tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Namun, setelah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture* yang didukung oleh media *virtual tour museum*, terjadi peningkatan minat belajar yang lebih menonjol pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan model *cooperative learning* berbantuan *virtual tour museum* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan pada keempat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil analisa didapatkan bahwa indikator perasaan senang memiliki peningkatan paling tinggi. Perasaan senang disini dilihat dari partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS serta persepsi mereka terhadap mata pelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa antusias, nyaman, dan menikmati proses pembelajaran, sehingga mereka lebih terlibat secara emosional dan memiliki pandangan yang baik terhadap pelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan temuan Faiqotus bahwa integrasi teknologi dan visualisasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa senang dan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran tanpa rasa terpaksa.⁸⁴

Indikator berikutnya yang juga mengalami peningkatan signifikan adalah perhatian siswa. Peningkatan ini tercermin dari bagaimana siswa memperhatikan selama proses pembelajaran dan semangat yang tinggi dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Siswa tampak fokus, tidak mudah terdistraksi, dan menunjukkan antusiasme saat menerima materi maupun saat berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini juga sesuai dengan hasil riset dari Mercan dan Valenda yang menegaskan bahwa penggunaan media digital dan visual dapat

⁸⁴ Faiqotus Saidah et al., "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 3567–78, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6739>.

meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁸⁵

Peningkatan selanjutnya juga ditunjukkan pada ketertarikan siswa, yang dapat dilihat melalui ketertarikan terhadap pembelajaran IPS dan kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran. Melalui media *virtual museum*, siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi IPS dan lebih mudah memahami serta menerima materi yang disampaikan. Ketertarikan ini muncul karena siswa dapat melihat langsung objek-objek bersejarah dan memahami konteksnya secara nyata, bukan hanya dari buku teks. Ketertarikan yang tinggi membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.⁸⁶

Indikator terakhir yang juga mengalami peningkatan adalah keterlibatan siswa. Peningkatan pada aspek ini terlihat dari keterlibatan siswa saat proses pembelajaran dan antusiasme yang mereka tunjukkan selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, bertanya, serta menunjukkan semangat belajar, meskipun tingkat keterlibatan ini masih berada di bawah tiga indikator sebelumnya. Hal ini didukung oleh media pembelajaran yang digunakan, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun bersama teman, sehingga mendorong partisipasi dan

⁸⁵ Gamze Mercan, Zümrüt Varol Selçuk, and Melike Özer Keskin, "The Impact of Virtual Museum on Learning Achievement: A Meta-Synthesis Study," *Journal of Human and Social Sciences (JOHASS)* 6, no. 2 (2023): 520–44, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/johass>; R Valenda and H Muhtarom, "Perspektif Generasi Milenial Terhadap Efektivitas Pembelajaran Sejarah Di Era Pandemi Covid-19," *Chronologia* 3, no. 3 (2022): 151–61.

⁸⁶ Wibowo et al., "Pemanfaatan Virtual Tour Museum (Vtm) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19."

keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif ini juga didukung oleh suasana belajar yang kolaboratif dan interaktif.⁸⁷

Peningkatan minat belajar siswa juga tidak terlepas dari penggunaan model *cooperative learning*. *Cooperative learning* sendiri merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang beranggotakan empat hingga lima orang.⁸⁸ Model *cooperative learning* ini mendorong interaksi antar siswa melalui diskusi kelompok, berbagi pendapat, dan pemecahan masalah bersama. Keterlibatan aktif ini juga didukung oleh suasana belajar yang kolaboratif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menyatakan bahwa interaksi sosial dapat memperkaya proses kognitif siswa.⁸⁹

Pada beberapa penelitian, seperti yang dilakukan Sulfemi terbukti bahwa penggunaan model *cooperative learning* dapat meningkatkan minat, motivasi, bahkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.⁹⁰ Hal ini sejalan dengan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam QS. An-Nahl ayat 125, yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik.

⁸⁷ Saidah et al., “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar.”

⁸⁸ Nurdyansyah and Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran (Sesuai Kurikulum 2013)*.

⁸⁹ L. S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Harvard University Press, 1978).

⁹⁰ Wahyu Bagja Sulfemi, “Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS,” *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 4, no. 1 (2019): 13–19.

Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalannya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Berdasarkan ayat di atas, mengandung nilai-nilai pendidikan. Dalam hal ini umat manusia diajarkan bahwa dalam proses pendidikan dan pengajaran sangat membutuhkan metode atau cara yang sesuai guna mencapai tujuan pendidikan.⁹¹ Dengan demikian, untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif seorang pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang tepat, seperti menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*.

Model *cooperative learning* pada penelitian ini menggunakan tipe *Picture and Picture*. Tipe ini merupakan strategi yang memanfaatkan gambar sebagai media utama untuk membantu siswa memahami konsep secara visual dan mengingat informasi dengan lebih baik.⁹² Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun urutan gambar secara logis, kemudian mendiskusikan dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa, melatih keterampilan berpikir kritis dan komunikasi. Hal ini sesuai dengan hasil riset Tyas yang menyatakan bahwa siswa mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan membuat, menggabungkan, atau mengurutkan gambar-gambar sesuai dengan urutannya. Sehingga hal ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan menggunakan kreativitas mereka untuk membuat gambar-gambar tersebut.⁹³

⁹¹ Nasaruddin and Mubarak, “Metode Pengajaran Dalam Perspektif Al-Quran (Tinjauan Q.S. An-Nahl Ayat 125).”

⁹² Nuraisyah et al., “Analisis Metode Picture and Picture Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).”

⁹³ L Tyas, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Picture and Picture” 1 (2021): 1–10.

Melalui aspek visual dan kolaboratif, model *cooperative* tipe *picture and picture* tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik tetapi juga membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam materi yang memerlukan pemahaman urutan peristiwa atau proses, seperti sejarah di IPS. Pernyataan tersebut mendukung hasil riset yang dilakukan oleh Pangestu, menurut analisis yang dilakukan peneliti, penggunaan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* mampu meningkatkan minat belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan oleh siswa yang terlihat sangat tertarik untuk mempelajari topik yang awalnya tidak mereka sukai. Siswa juga mampu untuk bertukar pikiran, berdiskusi, dan bekerja sama dengan baik bersama teman kelompoknya.⁹⁴

Dukungan yang sama juga diberikan oleh Kaharuddin dan Hajeniati, model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki beberapa keunggulan yang mendukung efektivitas pembelajaran. Model ini memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih efektif karena guru dapat menjelaskan kompetensi dan materi secara jelas di awal pembelajaran, didukung oleh penggunaan gambar yang relevan dan menarik. Visualisasi melalui gambar membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, model ini mendorong siswa untuk berpikir analitis dan logis saat menyusun urutan gambar. Pembelajaran juga menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena keterlibatan siswa dalam aktivitas visual yang menarik.⁹⁵ Oleh karena itu, model *Picture and Picture* dinilai sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS, khususnya materi sejarah, karena mampu meningkatkan

⁹⁴ Pangestu, Nasution, and Efendi, "Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa."

⁹⁵ A Kaharuddin and Hajeniati N, *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman Untuk Penelitian PTK Dan Eksperimen* (Gowa: Pusaka Almada, 2020).

pemahaman konsep sekaligus menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan melalui kegiatan penyusunan gambar secara logis.

Selain model pembelajaran, peneliti juga menggunakan media *virtual tour museum* yang memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. *Virtual tour museum* adalah penggabungan konsep museum konvensional dengan teknologi multimedia computer yang diperkuat oleh kemajuan dalam teknologi komunikasi.⁹⁶ Laman *virtual museum* yang digunakan pada penelitian ini adalah museum manusia purba Sangiran, yang dapat diakses melalui link: <https://museumsangiran.kemdikbud.go.id/> . Penggunaan media ini dimaksudkan untuk memberi gambaran secara nyata kepada siswa terkait evolusi manusia serta perkembangan kehidupan manusia. Di museum ini, siswa dapat mengakses ruang pameran secara 360 derajat dan menemukan berbagai koleksi menarik. Beberapa diantaranya yaitu fosil manusia purba berupa homo erectus, fosil hewan purba seperti gajah purba, beberapa alat batu berupa alat serpih, kapak genggam, maupun alat dari tulang. Selain itu juga terdapat penjelasan mengenai lapisan tanah (geologi) di lingkungan museum yang berusia jutaan tahun, serta diorama kehidupan manusia purba seperti aktivitas berburu dan mengumpulkan makanan.⁹⁷

Virtual tour museum ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti video, audio, narasi, arah panah, zoom, bahkan augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) yang membuat siswa seakan-akan sedang memegang koleksi secara langsung.⁹⁸ Visualisasi yang menarik dan kemudahan akses inilah yang

⁹⁶ Wulandari et al., "Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19."

⁹⁷ Sangiran, "Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan."

⁹⁸ Muhtarom, Robin, and Andi, "Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah Di Era Digitalisasi."

membuat siswa memiliki minat dan rasa ingin tahu yang semakin meningkat. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Mercan yang juga menegaskan bahwa teknologi VR/AR di museum mampu meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik secara signifikan.⁹⁹ Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Ariesta yang menunjukkan bahwa penggunaan *virtual tour museum* memberikan skor keterlibatan siswa yang jauh lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional, dengan n-gain score pada kategori cukup efektif.¹⁰⁰

Penggunaan *virtual tour museum* juga banyak digunakan pada penelitian sebelumnya dan menghasilkan temuan yang berbeda. Seperti pada riset Saidah dan Hambali dengan menggunakan museum di platform *google art and cultural*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *virtual museum* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.¹⁰¹ Temuan yang serupa juga ditunjukkan oleh Fatimah dan Riyadi yang menunjukkan adanya korelasi positif dan kuat antara penggunaan *virtual tour museum* sebagai media pembelajaran dengan pencapaian kognitif siswa.¹⁰²

Dalam penelitian lainnya, *virtual tour museum* juga terbukti dapat meningkatkan kolaborasi dan keterampilan berpikir kritis siswa, sebagaimana

⁹⁹ Mercan, Selçuk, and Keskin, "The Impact of Virtual Museum on Learning Achievement: A Meta-Synthesis Study."

¹⁰⁰ Freddy Widya Ariesta et al., "The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2024): 45–53, <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67726>.

¹⁰¹ Sa'idah and Hambali, "Pengaruh Penggunaan Museum Virtual Di Google Arts and Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajari SKI Di MTS Darussalam Kota Lubuk Linggau."

¹⁰² Fatimah and Riyadi, "Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti – Gresik."

ditunjukkan dalam riset yang dilakukan oleh Ariestya, dkk. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa *virtual tour museum* berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mampu meningkatkan kapasitas berpikir kritis siswa.¹⁰³ Sejalan dengan temuan tersebut, Yulianto dalam penelitiannya menyatakan bahwa *virtual tour museum* dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang sejarah dan budaya. Dimana siswa dapat mengakses koleksi dan informasi dari berbagai museum di seluruh dunia yang mungkin sulit dijangkau secara langsung.¹⁰⁴ Melalui penggunaan *virtual tour museum* tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *cooperative* tipe *picture and picture* berbantuan media *virtual tour museum* pada materi manusia purba di kelas VII MTsN 7 Malang berjalan dengan baik. Minat belajar siswa tentang materi sejarah dapat meningkat sesuai harapan. Efektivitas pada penelitian ini dilihat dari indikator minat belajar yaitu meningkatnya perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa selama pembelajaran. Penggunaan model *cooperative learning*, yang melibatkan siswa dalam kegiatan berkelompok secara unik dan kolaboratif, sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Penggunaan bantuan media *virtual tour museum* berdampak positif terhadap materi sejarah dan dapat menghilangkan paradigma pembelajaran sejarah yang hanya berbasis ceramah hafalan dan membosankan. Kombinasi antara keduanya tidak hanya membuat pembelajaran

¹⁰³ Ariesta et al., "The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools."

¹⁰⁴ Nugroho Yulianto and Ani Olivia, *Belajar Sejarah Di Luar Kelas* (Ponorogo: Uwais inspirasi indonesia, 2023).

lebih menarik dan bermakna, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam memahami materi pelajaran.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, model *cooperative learning* tipe *picture and picture* berbantuan media *virtual tour museum* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa MTsN 7 Malang. Peningkatan minat belajar ini dilihat dari empat indikator, dengan perasaan senang sebagai indikator yang paling dominan, diikuti oleh perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPS. Model *cooperative learning* tipe *picture and picture* membuat siswa lebih interaktif, kolaboratif dan konsentrasi. Sementara media *virtual tour museum* memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton dan lebih menyenangkan. Kombinasi ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam dan meningkatkan minat mereka dalam belajar IPS.

B. Implikasi

Hasil kombinasi dari model *picture and picture* dengan *virtual tour museum* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, beberapa implikasi yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan adalah:

1. Guru dapat mengadaptasi pembelajaran berbasis gambar dan eksplorasi visual sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS perlu dikembangkan agar siswa tidak hanya membaca teori tetapi juga mengalami pengalaman belajar yang lebih mendalam.
3. Sekolah perlu menyediakan dukungan terhadap penggunaan media interaktif seperti *virtual tour museum* untuk memperkaya sumber belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran-saran yang dapat dilakukan, yaitu:

1. Diharapkan guru mampu menerapkan model pembelajaran serta media pembelajaran yang lebih menarik dan memanfaatkan fasilitas sekolah dengan sebaik mungkin seperti penggunaan teknologi.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan atau mengombinasikan media pembelajaran lain yang inovatif. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah *escape room digital* atau *game* berbasis sejarah yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

D. Keterbatasan penelitian

Meskipun penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, namun terdapat beberapa keterbatasan yakni:

1. Penggunaan *virtual tour museum* hanya bisa digunakan pada materi-materi tertentu yang relevan dan hanya berifat satu arah tanpa interaksi langsung.
2. Penggunaan media *virtual tour museum* sangat bergantung pada ketersediaan dan kestabilan akses internet serta perangkat teknologi yang memadai. Di beberapa kondisi, keterbatasan infrastruktur dapat

menghambat kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, belum semua guru maupun siswa memiliki kemampuan yang optimal dalam mengoperasikan media berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, Andi. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran." *Idarah* 3, no. 2 (2019): 205–15.
- Adawiyah, Robiatul. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Mahasiswa Melalui Kompetensi Profesional Dosen Dan Minat Belajar Mahasiswa." *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2019): 131–48.
- Alia, Fitri, Saktian Dwi Hartantri, and Sri Haryati. "Pengaruh Metode Picture and Picture Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Jelambar 01 Pagi Jakarta Barat." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 1790–96.
- Apriliyani, Veliana. "Pengaruh Self Efficacy Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Survei Pada Siswa Kelas X IPS Di SMAN 2 Indramayu)." Doctoral dissertation, FKIP UNPAS, 2022.
- Ariesta, Freddy Widya, Bunyamin Maftuh, Sapriya, and Ernawulan Syaodih. "The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2024): 45–53. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67726>.
- Arifin, Johar. *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- Astawa, Ida Bagus Made. *Pengantar Ilmu Sosial*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Bungin, Burhan. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Cahyadi, Ani, and Ahmad Riyadh Maulidi. "Legitimasi Al-Qur'an Terhadap Kriteria Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 8, no. 2 (2022): 225–37.
- Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D Untuk Kelas VII – IX SMP/MTs/Program Paket B*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.
- Daswati. "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture." *JESS (Journal of Education on Social Science)* 4, no. 2 (2020): 197. <https://doi.org/10.24036/jess.v4i2.281>.
- Depdiknas. *Materi Latihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pendidikan lanjutan pertama, 2005.
- Fadli, Umafagur, Steven R. Sentinuwo, and Brave A. Sugiarto. "Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Kota Manado)." *Jurnal Teknik Informatika* 9, no. 1 (2016).

- Fatimah, Alkurnia Rohmatul, and Riyadi. "Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti – Gresik." *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah Volume 10*, no. 3 (2021): 1–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/40966%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/40966/35369>.
- Fauziah, Fina. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di MTS Mambaul Ulum." UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. 8th ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016.
- Hindriawati, Hera. *Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Pembelajaran Ips Di Smp*. Indramayu: Adanu Abitama, 2020.
- Hutapea, Jeremi. "Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Berbasis Museum Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA N 11 MEDAN TP. 2022/2023." Universitas Negeri Medan, 2023.
- Istarani. *58 Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2014.
- Kaharuddin, A, and Hajeniati N. *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman Untuk Penelitian PTK Dan Eksperimen*. Gowa: Pusaka Almada, 2020.
- kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Kuntowijoyo. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: PT Bentang Budaya, 1999.
- Kurniasih, and Berlin. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Pendidik*. Bandung: Kata Pena, 2017.
- Lie, Anita. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo, 2008.
- M. Quraish Shihab. *Tafsir Al-Mishbah, Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an, IV, 6*. Jakarta: Lentera Hati, 2011.
- Mahardi, Nasta Ayundra Oktavian, and lham Putra Pratama. "Pembelajaran Sejarah Lokal Di SMA Dengan Media Virtual Tour Berbasis Team-Based Project," 2024, 404–27.
- Marpelina, Leni, and Rahmat Fajar Asrofin. "Eksistensi Museum Virtual Masa Pandemi Covid- 19." *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya* 8, no. 1 (2022): 45–66. <https://doi.org/10.36424/jpsb.v8i1.282>.
- Mercan, Gamze, Zümürüt Varol Selçuk, and Melike Özer Keskin. "The Impact of Virtual Museum on Learning Achievement: A Meta-Synthesis Study." *Journal of Human and Social Sciences (JOHASS)* 6, no. 2 (2023): 520–44. <https://dergipark.org.tr/pub/johass>.
- Muhtarom, Herdin, Abduloh Arif Robin, and Andi. "Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah Di Era Digitalisasi."

- Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah* 8, no. 2 (2022): 111–18. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10715>.
- Namuza, Amiril Ikma, Riyadi, Nasution, and Agung Stiawan. “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Museum Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro.” *Dialektika Pendidikan Ips* 3, no. 1 (2023): 36–44.
- Nasaruddin, and Fathani Mubarak. “Metode Pengajaran Dalam Perspektif Al-Quran (Tinjauan Q.S. An-Nahl Ayat 125).” *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 2 (2022): 135–48.
- Nasution, Toni, and Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Nuraisyah, Ijudin, Chica Marliyana Pratama, and Wanti Nurlaeni. “Analisis Metode Picture and Picture Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2023).
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran (Sesuai Kurikulum 2013)*. 1st ed. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Pamungkas, Sukma Aji, Agus Rustamana, and Ana Nurhasanah. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X RPL Di SMKN 4 Kota Tangerang.” *Journal of Human And Education* 4, no. 1 (2024): 492–99. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/660>.
- Pangestu, G, S Ali Nasution, and I Efendi. “Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Minat Belajar IPS Siswa.” *AL-KAFF: Jurnal Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2019).
- Pito, Adul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117.
- Prasetya, Sukma Perdana. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014.
- Pratomo, Noer Hadi, Erlina Wiyanarti, and Yeni Kurniawati. “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah.” *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2017): 243–52. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9981>.
- Pusposari, Luthfiya Fathi. “Pengaruh Gaya Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Pada Matakuliah Teori Ekonomi Mikro Jurusan Pips Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.” *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 3, no. 2 (2017): 139. <https://doi.org/10.18860/jpips.v3i2.6861>.
- Rahma, Sri Aulia. “Pengaruh Media Museum Perumusan Naskah Proklamasi Virtual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Wajib Materi Persiapan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2021/2022.” Universitas Siliwangi, 2022.

- Robin, Abduloh Arif, and Jumardi. "Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah." *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 8, no. 3 (2023): 629. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1437>.
- Rohman, Muhammad Mujibur. "Virtual Museum Manusia Purba Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Masa Pandemi Covid-19." *Sangiran* 10 (2021): 114–19.
- Rosmah, Suparman, and Veni Rori Setiawan. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 161–66. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374>.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. 2nd ed. Jakarta: Kencana, 2010.
- Sa'adah, Jumailatus. "Metode Pembelajaran 'Picture and Picture' Dalam Menulis Teks Cerita Fiksi Novel Pada Buku Teks Bahasa Indonesia Ekspresi Diri Dan Akademik SMA/MA/ SMK/MAK Kelas XII Semester 2 Kurikulum 2013." *BAHA STRA* 37, no. 1 (2017): 45–48.
- Sa'idah, and Imam Hambali. "Pengaruh Penggunaan Museum Virtual Di Google Arts and Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajari SKI Di MTS Darussalam Kota Lubuk Linggau." *Tekno Ulama: Jurnal Pendidikan Teknologi Islam* 1, no. 2 (2021): 139–49. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/Balai>.
- Saidah, Faiqotus, Muslimin Ibrahim, Thamrin Hidayat, and Asmaul Lutfauziah. "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 3567–78. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6739>.
- Sangiran, BP SMP. "Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan." kemdikbud, 2019. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/museum-manusia-purba-sangiran-klaster-krikilan/>.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ar-ruzz media, 2016.
- Sinambela, M. Bashoirul W, Yerry Soepriyanto, and Eka Pramono Adi. "Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Reality." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 7–12. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/2816/2176>.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. 6th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Sukardi. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Dee Publisher, 2014.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretestposttest*. Yogyakarta: Surya Cahaya, 2024.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. "Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 4, no. 1 (2019): 13–19.
- Suprijono, Agus. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Suyanto, Kasihani K.E. *Model Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2009.
- Tyas, L. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Picture and Picture" 1 (2021): 1–10.
- Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020).
- Valenda, R, and H Muhtarom. "Perspektif Generasi Milenial Terhadap Efektivitas Pembelajaran Sejarah Di Era Pandemi Covid-19." *Chronologia* 3, no. 3 (2022): 151–61.
- Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
- Wahyuningsih, Sri. *Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran Animalia*. 1st ed. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.
- Wibowo, Tubagus Umar Syarif Hadi, Yuni Maryuni, Ana Nurhasanah, and Dheka Willdianti. "Pemanfaatan Virtual Tour Museum (Vtm) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 3, no. 1 (2020): 402–8. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Widiyanto, Joko. *SPSS For Windows Untuk Analisis Data Statistik Dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS, 2010.
- Worosetyaningsih, Tri. *Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara, Masa Hindu Budha, Dan Masa Islam*. Edited by Funky. 1st ed. Ponorogo: Myria Publisher, 2019.
- Wulandari, Yulianti Fajar, Lymbarski Caesariano, Murtiadi Murtiadi, and Yan Bastian. "Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19." *Media Penyiaran* 1, no. 1 (2021).
- Yuliana, Via, and Luthfiya Fathi Pusposari. "Pengaruh Metode Diskusi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS." *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, no. 4 (2022): 412–25.

<http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/dsjpips>.

Yulianto, Nugroho, and Ani Olivia. *Belajar Sejarah Di Luar Kelas*. Ponorogo: Uwais inspirasi indonesia, 2023.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi

	<p style="text-align: center;">KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id</p>	
Nomor	: 3155/Un.03.1/TL.00.1/10/2024	04 Oktober 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
<p style="text-align: center;">Kepada</p> <p>Yth. Kepala MTsN 7 Malang di Malang</p> <p><i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p> <p>Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p> <p>Nama : Anandayu Gita Prameswari NIM : 210102110075 Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Virtual Tour Museum Terhadap Minat Belajar Siswa</p> <p>Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p>		
<p>an Dekan, Dekan Bidang Akademi</p> <p> Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002</p> <p></p>		
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PIPS		
2. Arsip		

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 4584/Un.03.1/TL.00.1/12/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

17 Desember 2024

Kepada

Yth. Kepala MTsN 7 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Anandayu Gita Prameswari
NIM : 210102110075
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025
Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Model Cooperative Learning Berbantuan Media Virtual Tour Muesum dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Lama Penelitian : Januari 2025 sampai dengan Maret 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Sekran,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 MALANG**

Alamat : Jl. Raya Pandanajeng No. 25 Tumpang Telp. 0341-8561108

Website : <http://www.mtsn7malang.sch.id>

Email : mtsntumpang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 245/Mts.13.35.7/PP.00.5/03/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang, menerangkan bahwa:

Nama : Anandayu Gita Prameswari
NIM : 210102110075
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Asal Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Semester – Tahun Akademik : Ganjil – 2024/2025

Telah melaksanakan penelitian di lembaga kami sebagai bahan untuk penyelesaian skripsi, yang dilaksanakan pada bulan Januari s.d. Maret 2025, sesuai permohonan izin penelitian nomor : 4584/UN.03.1/TL.00.1/12/2024, tanggal 17 Desember 2024.

Adapun judul penelitian tersebut adalah **Efektivitas Penerapan Model Cooperatif Learning Berbantuan Media Virtual Tour Museum dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Malang, 19 Maret 2025
Kepala,

SAWAD ALI

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Instrumen



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : **B487**/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

17 Desember 2024

Kepada Yth.
Lusty Firmantika, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Anandayu Gita Prameswari
NIM : 210102110075
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Virtual Tour Museum Terhadap Minat Belajar Siswa
Dosen Pembimbing : Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 5 Biodata Validator

BIODATA VALIDATOR

Nama : Lusty Firmantika, M.Pd
NIP : 198701292019032010
Tempat, tanggal lahir : Kebumen, 29 Januari 1987
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Riwayat Pendidikan :

1. S1 Pendidikan Geografi UNY
2. S2 Pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta
3. Primadipa English Course Kebumen
4. Pelatihan Pembuatan media pembelajaran dengan Bantuan Komputer
5. Parenting dan Pembinaan yang tepat bakat dan minat anak di Froggy Edutography BSD, Tangerang Selatan

Pengalaman pekerjaan :

1. Guru Bimbingan Belajar di Delta Assosiation Yogyakarta
2. Kepala Sekolah merangkap guru di TK Az-Zumar Tangerang Selatan
3. Membantu mengajar mata kuliah Budi Pekerti di Program Studi DIII dan DIV Analis Kesehatan Poltekes Kemenkes Yogyakarta tahun 2015 dan 2017
4. Membantu mengajar di MTS Sunan Pandanaran Yogyakarta
5. Mengajar di Bimbingan Belajar Nurul Fikri Yogyakarta
6. Membantu mengajar mata kuliah Ilmu Sosial dan Budaya Dasar di Program Studi DIII Analis Kesehatan Poltekes Kemenkes Yogyakarta tahun 2017
7. Dosen Tetap IAIN Salatiga Tahun 2018
8. Dosen Tetap UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sejak 2019

Publikasi ilmiah:

1. Pengembangan Media pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan bagi Siswa SMP, yang dimuat dalam Jurnal Harmoni sosial Vol. 1, No. 2, Tahun 2014
2. Learning media in the perspective of elementary school/madrasah ibtdaiyah teachers. MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam 12 (2), 124-136
3. Kerusakan lingkungan dan alternatif solusinya studi di pantai selatan kabupaten Kebumen. Jurnal Spasial 7 (3), 84-89

Lampiran 6 Bukti Validasi

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

A. INFORMASI UMUM

Peneliti : Anandayu Gita Prameswari

Judul Penelitian : Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture Berbantuan Media Virtual Tour Museum Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Nama Validator : Lusty Firmantika, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian
2. Lembar penilaian ini terdiri dari indikator dan skala penilaian
3. Mohon untuk memberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.

Rentang skala penilaian:

1 = tidak baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

C. PENILAIAN INSTRUMEN

No	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk angket					√
2.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				√	
3.	Kejelasan butir pernyataan					√
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan					√
5.	Ketetapan skala ukur yang digunakan					√
6.	Pernyataan dalam angket tidak memiliki makna ganda					√
7.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				√	
8.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				√	
9.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				√	
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
11.	Bahasa yang digunakan efektif				√	
12.	Penulisan sesuai dengan EYD				√	

D. KRITIK DAN SARAN

Perlu dilakukan perbaikan redaksi kalimat dalam angket agar lebih sesuai dengan indikator yang digunakan.

E. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan dalam penelitian di MTsN 7 Malang tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dalam penelitian di MTsN 7 Malang sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian di MTsN 7 Malang

Malang, Januari 2025
Validator



Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Lampiran 7 Angket Minat Belajar

Angket Minat Belajar Siswa

A. Identitas Responden

Nama :
Jenis kelamin :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulis identitas sebelum mengisi angket
2. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan cermat dan teliti.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaanmu, lalu beri tanda "ceklist" (√) pada kotak yang tersedia.
4. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	URAIAN PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
	Perasaan senang				
1.	Saya antusias ketika mengikuti pembelajaran IPS				
2.	Saya mempelajari IPS karena gurunya menyenangkan				
3.	Saya tidak takut untuk bertanya ketika ada penjelasan yang kurang dimengerti				
4.	Saya belajar IPS karena materi di dalamnya dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari				
5.	Saya merasa senang ketika mampu memahami materi yang dijelaskan				
6.	Saya merasa senang pembelajaran IPS menggunakan bantuan media visual dari pada hanya menggunakan buku				
	Keterlibatan Siswa				
7.	Saya ikut berpartisipasi aktif saat diskusi kelompok				
8.	Saya menerima hasil keputusan kelompok walaupun tidak sesuai dengan pendapat				
9.	Saya berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru				
10.	Sebelum pembelajaran IPS dimulai, saya mempersiapkan diri dengan mempelajari materinya				

11.	Saya terus belajar IPS untuk meningkatkan pengetahuan				
12.	Saya berusaha bertanya kepada guru maupun teman mengenai hal yang kurang dipahami saat pelajaran IPS				
Ketertarikan Siswa					
13.	Saya bersemangat belajar IPS karena guru menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan				
14.	Saya tidak merasa bosan ketika pembelajaran IPS berlangsung				
15.	Saya tetap semangat belajar walaupun guru sedang berhalangan hadir				
16.	Saya tertarik mempelajari IPS karena dapat menambah wawasan yang lebih luas				
17.	Saya tidak menunda -nunda dalam menyelesaikan tugas				
18.	Saya terus berusaha untuk menyelesaikan tugas IPS				
Perhatian					
19.	Saya memperhatikan dengan seksama saat guru menyampaikan materi				
20.	Saya mencatat materi yang dijelaskan oleh guru				
21.	Saya cepat memahami setiap materi yang diberikan oleh guru				
22.	Saya selalu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu				
23.	Saya memperhatikan setiap catatan yang diberikan oleh guru terkait nilai/hasil belajar yang diperoleh				
24.	Saya ingin belajar lebih dalam tentang materi IPS				

Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR IPS FASE D KELAS VII

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Anandayu Gita Prameswari
Instansi	: MTsN 7 Malang
Tahun Penyusunan	: 2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: VII/Genap
Tema	: Keberagaman Lingkungan Sekitar
Materi	: Pembiasaan Manusia Zaman Praaksara
Capaian pembelajaran	
Peserta didik mampu memahami keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam dalam konteks lokal dan regional serta pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi, dan politik	
Kompetensi awal	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik belum mampu mengidentifikasi perkembangan manusia pada zaman praaksara• Peserta didik belum mampu menganalisis kehidupan masyarakat masa praaksara ditinjau dari aspek sosial ekonomi	
Profil pelajar pancasila	
<ul style="list-style-type: none">• Imtaq kepada Tuhan YME serta memiliki akhlak mulia.• Mandiri (mempunyai inisiatif yang tinggi dan dapat mengandalakan dirinya sendiri tanpa bergantung pada orang lain, kepercayaan diri yang tinggi, mampu mengendalikan diri dan disiplin)• Gotong royong (dapat dan mampu secara suka rela melakukan aktivitas bersama-sama)• Kreatif (dapat meningkatkan dan memunculkan sesuatu yang orisinal, bermakna, berguna, dan berkelanjutan)• Bernalar kritis (dapat mengolah informasi dan pendapat, melakukan introspeksi terhadap sesuatu yang dijalankan, mengevaluasi dan merefleksi pemikiran).	
Sarana dan prasarana	
Laptop, LCD projector, Buku siswa, Papan tulis dan spidol.	
Target peserta didik	
Siswa Reguler	
Metode pembelajaran	
Ceramah	
KOMPONEN INTI	
Alur Tujuan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mampu mengidentifikasi perkembangan manusia pada zaman praaksara• Peserta didik mampu menganalisis kehidupan masyarakat masa praaksara ditinjau dari aspek sosial ekonomi	

Pemahaman Bermakna
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami proses kehidupan manusia, sehingga dapat menambah wawasan mengenai pola hidup manusia zaman Praaksara untuk direfleksikan pada kehidupan zaman sekarang.
Pertanyaan Pemantik
<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu ketahui tentang masa praaksara? • Apa saja peninggalan perkembangan kebudayaan pada masa praaksara?
Kegiatan Pembelajaran
<p>A. Kegiatan pembuka (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru meminta perwakilan kelas untuk memimpin doa. 3. Guru melakukan presensi kehadiran. 4. Guru menanyakan materi yang dipelajari sebelumnya. 5. Guru menyampaikan apersepsi mengenai perkembangan manusia masa praaksara dan memberikan sedikit <i>ice breaking</i>. 6. Guru memberikan pre-test minat belajar kepada siswa <p>B. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian kompetensi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran. 2. Penyajian materi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan periodisasi masa praaksara berdasarkan geologi dan arkeologi. • Guru memberikan gambaran terhadap siswa terkait corak kehidupan manusia purba. • Guru menyampaikan materi tentang benda peninggalan manusia purba. • Guru menjelaskan jenis dan ciri-ciri manusia purba. • Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang tidak dipahami. <p>C. Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan post-test minat belajar kepada siswa 2. Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang materi yang diajarkan 3. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif dan memberi motivasi untuk yang lain 4. Guru mengajak peserta didik berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam

Lampiran 9 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR IPS FASE D KELAS VII

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Anandayu Gita Prameswari
Instansi	: MTsN 7 Malang
Tahun Penyusunan	: 2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: VII/Genap
Tema	: Keberagaman Lingkungan Sekitar
Materi	: Pembiasaan Manusia Zaman Praaksara
Capaian pembelajaran	
Peserta didik mampu memahami keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam dalam konteks lokal dan regional serta pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi, dan politik	
Kompetensi awal	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik belum mampu mengidentifikasi perkembangan manusia pada zaman praaksara• Peserta didik belum mampu menganalisis kehidupan masyarakat masa praaksara ditinjau dari aspek sosial ekonomi	
Profil pelajar pancasila	
<ul style="list-style-type: none">• Imtaq kepada Tuhan YME serta memiliki akhlak mulia.• Mandiri (mempunyai inisiatif yang tinggi dan dapat mengandalakan dirinya sendiri tanpa bergantung pada orang lain, kepercayaan diri yang tinggi, mampu mengendalikan diri dan disiplin)• Gotong royong (dapat dan mampu secara suka rela melakukan aktivitas bersama-sama)• Kreatif (dapat meningkatkan dan memunculkan sesuatu yang orisinal, bermakna, berguna, dan berkelanjutan)• Bernalar kritis (dapat mengolah informasi dan pendapat, melakukan introspeksi terhadap sesuatu yang dijalankan, mengevaluasi dan merefleksi pemikiran).	
Sarana dan prasarana	
Laptop, Handphone, LCD projector, Jaringan internet, Buku siswa, Papan tulis, kertas manila, lem, dan spidol.	
Target peserta didik	
Siswa Reguler	
Model pembelajaran	
Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Picture and Picture</i>	
KOMPONEN INTI	
Alur Tujuan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mampu mengidentifikasi perkembangan manusia pada zaman praaksara	

<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menganalisis kehidupan masyarakat masa praaksara ditinjau dari aspek sosial ekonomi
<p>Pemahaman Bermakna</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami proses kehidupan manusia, sehingga dapat menambah wawasan mengenai pola hidup manusia zaman Praaksara untuk direfleksikan pada kehidupan zaman sekarang.
<p>Pertanyaan Pemantik</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu ketahui tentang masa praaksara? • Apa saja peninggalan perkembangan kebudayaan pada masa praaksara?
<p>Kegiatan Pembelajaran</p>
<p>Pertemuan 1</p> <p>A. Kegiatan pembuka (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. 8. Guru meminta perwakilan kelas untuk memimpin doa. 9. Guru melakukan presensi kehadiran. 10. Guru menanyakan materi yang dipelajari sebelumnya. 11. Guru menyampaikan apersepsi mengenai perkembangan manusia masa praaksara dan memberikan sedikit <i>ice breaking</i>. 12. Guru memberikan pre-test minat belajar kepada siswa <p>B. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Penyampaian kompetensi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran. 4. Penyajian materi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai zaman praaksara. Peserta didik menyimak, memahami dan menanggapi secara kritis 5. Penyajian gambar sesuai materi <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil sejumlah 4-5 orang • Guru menyediakan gambar secara acak • Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang telah disediakan. 6. Mengurutkan gambar secara logis <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan beberapa gambar acak kepada masing-masing kelompok • Setiap kelompok bekerja sama mengurutkan gambar menjadi urutan yang logis dan benar. 7. Menanyakan alasan <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil kerja kelompoknya • Guru bertanya kepada setiap kelompok mengenai alasan pemikiran dari urutan gambar yang sudah di urutkan. 8. Penanaman kompetensi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanamkan konsep sesuai dengan alasan atau dasar pemikiran yang sudah disebutkan oleh siswa, agar siswa dapat lebih paham tentang materi tersebut. 9. Menyimpulkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan hasil dari materi yang telah dipelajari. <p>C. Kegiatan Penutup (10 menit)</p>

6. Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang materi yang diajarkan
7. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif dan memberi motivasi untuk yang lain
8. Guru mengajak peserta didik berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran
9. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam

Pertemuan 2

A. Kegiatan pembuka (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
2. Guru meminta perwakilan kelas untuk memimpin doa.
3. Guru melakukan presensi kehadiran.
4. Guru menanyakan materi yang dipelajari sebelumnya.
5. Guru menyampaikan apersepsi mengenai perkembangan manusia masa praaksara dan memberikan sedikit *ice breaking*.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

1. Penyampaian kompetensi
 - Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
2. Penyajian materi
 - Guru menyampaikan materi lanjutan mengenai zaman praaksara.
 - Guru bersama siswa mengeksplor *virtual tour museum* sangiran. Link: <https://museumsangiran.kemdikbud.go.id/#media=27&yaw=-157.60&pitch=4.21>
 - Guru meminta siswa untuk mengamati berbagai ruang pameran dan beberapa koleksi museum yang relevan dengan materi.
3. Penyajian gambar sesuai materi
 - Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil sejumlah 4-5 orang
 - Guru menyediakan gambar secara acak di meja depan.
4. Mengurutkan gambar secara logis
 - Perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan untuk mengambil satu gambar
 - Siswa menempelkan gambar yang telah dipilih ke papan tulis sesuai urutan perkembangan sosial dan ekonomi pada zaman praaksara.
 - Lakukan sampai gambar habis
5. Menanyakan alasan
 - Guru bertanya kepada siswa mengenai alasan memilih penempatan gambar
6. Penanaman kompetensi
 - Guru menanamkan konsep sesuai dengan alasan atau dasar pemikiran yang sudah disebutkan oleh siswa, agar siswa dapat lebih paham tentang materi tersebut.
7. Menyimpulkan
 - Guru bersama siswa menyimpulkan hasil dari materi yang telah dipelajari.

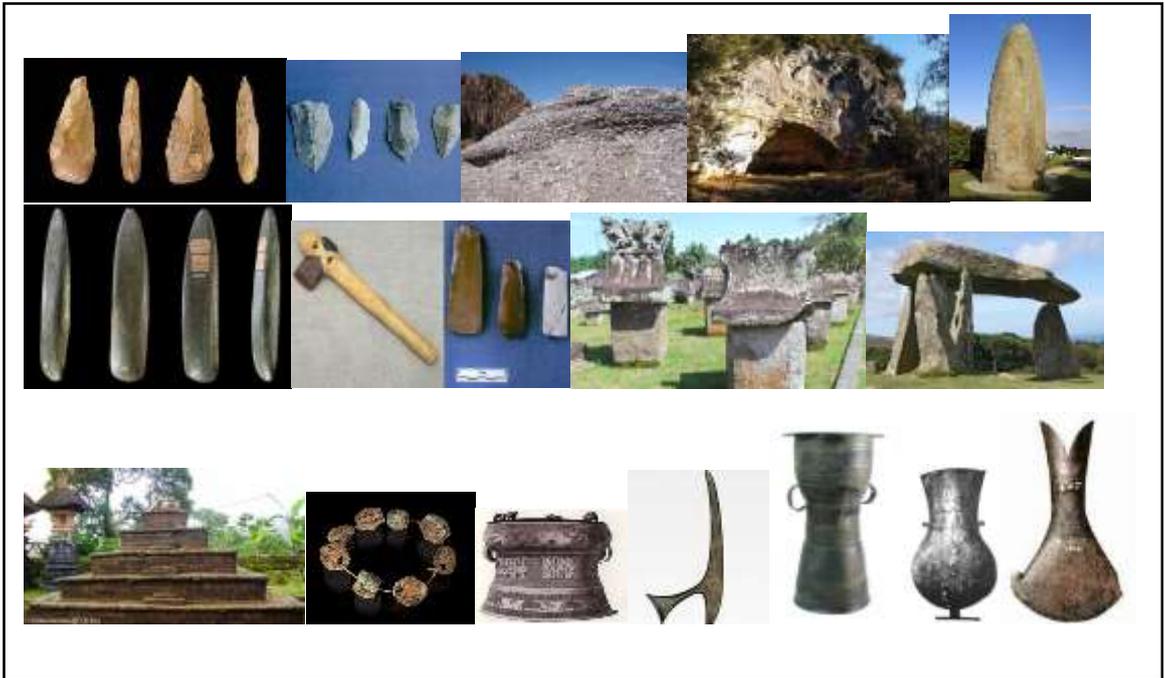
C. Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru memberikan post-test minat belajar kepada siswa
2. Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang materi yang diajarkan

3. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif dan memberi motivasi untuk yang lain
4. Guru mengajak peserta didik berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran
5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam

Lampiran 10 Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik



Petunjuk mengerjakan :

1. Buatlah kelompok yang beranggotakan 5 atau 6 orang!
2. Setiap kelompok mengurutkan gambar yang telah disediakan untuk melengkapi tabel berikut:

No.	Tahapan Kehidupan Manusia Masa Praaksara	Temuan Peninggalan	Ciri-ciri
1.	Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana	1. (gambar kapak perimbas) 2. (gambar flakes)	

2.	Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut		
3.	Masa bercocok tanam		
4.	Masa perundagian		

Lampiran 11 Data Mentah Uji Coba Angket Minat Belajar

Rspndn	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	total
1	4	3	2	2	4	3	1	4	2	4	3	4	3	1	2	4	2	3	1	4	2	4	1	4	67
2	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	3	2	57
3	4	3	4	3	2	4	1	4	1	4	2	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	70
4	3	3	2	3	3	1	3	2	4	3	3	3	2	3	2	4	3	4	3	2	3	4	4	4	71
5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	79
6	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	4	3	77
7	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	76
8	3	3	4	2	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	74
9	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	67
10	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	66
11	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	70
12	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	77
13	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	85
14	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	3	3	4	2	4	4	1	72
15	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	75
16	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	2	3	4	72
17	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	79
18	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	3	76
19	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	80
20	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	79
21	3	4	3	2	3	4	4	3	3	2	2	4	3	2	1	3	2	3	4	4	3	2	4	2	70
22	3	3	4	3	4	4	3	3	2	1	2	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	2	3	2	69
23	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	76
24	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	1	3	2	3	1	2	2	3	62
25	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	1	4	1	4	3	2	3	1	2	2	2	62

26	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	63
27	3	2	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	1	1	1	2	3	4	3	3	2	4	4	2	69
28	3	4	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	66
29	3	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	71
30	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	2	4	3	3	2	3	4	2	75
31	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	2	4	3	3	2	3	4	2	74
32	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	78
33	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	77
34	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	2	4	4	3	2	2	3	4	74
35	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	2	4	4	3	2	2	3	4	74
36	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	78
37	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	77
38	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	78
39	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	70
40	4	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	2	3	4	3	1	1	1	4	64
41	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	80
42	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	84
43	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	83
44	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	75
45	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	85
46	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	90
47	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	87
48	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	88

Lampiran 12 Hasil Uji Validitas dan reliabilitas

Correlations																											
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	TOTAL	
P01	Pearson Correlation	1	.421**	0.058	0.000	0.277	0.156	-0.016	0.249	0.040	0.259	0.164	0.192	.369**	.361*	0.011	.572**	0.119	0.068	0.223	.382**	.440**	.304*	0.087	0.280	.560**	
	Sig. (2-tailed)		0.003	0.697	1.000	0.056	0.289	0.913	0.088	0.785	0.075	0.266	0.192	0.010	0.012	0.943	0.000	0.419	0.648	0.127	0.007	0.002	0.036	0.559	0.054	0.000	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P02	Pearson Correlation	.421**	1	-0.214	0.276	0.028	0.129	0.095	0.079	.385**	0.126	0.046	0.102	.523**	.570**	0.134	.469**	-0.046	0.096	.430**	.296*	.452**	0.073	.413**	.322'	.613**	
	Sig. (2-tailed)	0.003		0.143	0.058	0.850	0.380	0.522	0.593	0.007	0.394	0.754	0.489	0.000	0.000	0.362	0.001	0.758	0.517	0.002	0.041	0.001	0.624	0.004	0.026	0.000	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P03	Pearson Correlation	0.058	-0.214	1	-0.090	0.035	.430**	.316*	.347*	-0.060	-0.190	-0.063	0.249	-0.004	0.102	-0.161	-0.120	.329*	0.156	0.102	0.111	0.089	0.117	0.184	-0.213	0.200	
	Sig. (2-tailed)	0.697	0.143		0.545	0.815	0.002	0.029	0.016	0.688	0.196	0.671	0.088	0.976	0.489	0.275	0.415	0.023	0.290	0.488	0.451	0.548	0.427	0.209	0.147	0.173	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P04	Pearson Correlation	0.000	0.276	-0.090	1	0.129	-0.066	0.165	0.099	0.238	-0.096	0.030	-0.211	0.196	0.246	0.206	0.279	-0.136	.314*	.364*	0.118	0.198	0.026	0.173	0.162	.339*	

	Sig. (2-tailed)	1.000	0.058	0.045		0.382	0.655	0.262	0.502	0.103	0.514	0.837	0.150	0.181	0.092	0.160	0.055	0.357	0.029	0.011	0.423	0.176	0.862	0.241	0.273	0.018	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P05	Pearson Correlation	0.277	0.028	0.035	0.129	1	-0.077	0.204	0.064	0.121	-0.047	0.236	0.157	.333*	0.000	-0.057	0.246	0.215	-0.041	0.101	0.229	0.179	0.050	0.111	-0.072	.303*	
	Sig. (2-tailed)	0.056	0.850	0.815	0.382		0.604	0.165	0.666	0.411	0.753	0.106	0.286	0.021	1.000	0.700	0.093	0.142	0.784	0.496	0.117	0.223	0.737	0.451	0.626	0.036	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P06	Pearson Correlation	0.156	0.129	.430**	-0.066	-0.077	1	0.277	0.282	0.032	0.077	0.042	.300*	0.127	-0.049	0.154	-0.096	0.076	-0.245	0.186	.317*	0.118	-0.097	0.011	0.096	.298*	
	Sig. (2-tailed)	0.289	0.380	0.002	0.655	0.604		0.057	0.052	0.827	0.605	0.775	0.039	0.391	0.742	0.297	0.518	0.608	0.093	0.206	0.028	0.424	0.513	0.939	0.516	0.040	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P07	Pearson Correlation	-0.016	0.095	.316*	0.165	0.204	0.277	1	-0.037	.383**	-0.145	0.121	-0.011	.335*	0.066	0.210	-0.002	0.264	0.049	.617**	0.147	.372**	-0.017	.524**	-0.219	.453**	
	Sig. (2-tailed)	0.913	0.522	0.029	0.262	0.165	0.057		0.802	0.007	0.326	0.411	0.941	0.020	0.658	0.152	0.990	0.069	0.742	0.000	0.320	0.009	0.907	0.000	0.134	0.001	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P08	Pearson Correlation	0.249	0.079	.347*	0.099	0.064	0.282	-0.037	1	0.019	0.000	0.076	.411**	0.170	0.078	-0.073	0.138	0.153	0.114	-0.103	.441**	0.282	0.242	-0.074	0.203	.357*	

	Sig. (2-tailed)	0.088	0.593	0.016	0.502	0.666	0.052	0.802		0.900	1.000	0.609	0.004	0.247	0.600	0.622	0.348	0.299	0.439	0.486	0.002	0.052	0.097	0.616	0.166	0.013	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P09	Pearson Correlation	0.040	.385**	-0.060	0.238	0.121	0.032	.383**	0.019	1	-0.012	.377**	-0.009	.391**	0.223	-0.002	.304*	-0.040	0.167	0.280	0.123	0.231	-0.015	.403**	0.266	.473**	
	Sig. (2-tailed)	0.785	0.007	0.688	0.103	0.411	0.827	0.007	0.900		0.935	0.008	0.951	0.006	0.127	0.990	0.036	0.790	0.257	0.054	0.406	0.113	0.922	0.004	0.068	0.001	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P10	Pearson Correlation	0.259	0.126	-0.190	-0.096	-0.047	0.077	-0.145	0.000	-0.012	1	.324*	0.235	0.154	0.227	.312*	.452**	0.179	0.081	-0.238	0.214	0.115	.520**	0.078	0.204	.398**	
	Sig. (2-tailed)	0.075	0.394	0.196	0.514	0.753	0.605	0.326	1.000	0.935		0.025	0.108	0.296	0.121	0.031	0.001	0.224	0.585	0.103	0.144	0.437	0.000	0.600	0.165	0.005	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P11	Pearson Correlation	0.164	0.046	-0.063	0.030	0.236	0.042	0.121	0.076	.377**	.324*	1	0.052	0.187	0.072	0.130	0.159	0.254	0.042	-0.032	-0.027	-0.006	0.082	0.149	0.135	.342*	
	Sig. (2-tailed)	0.266	0.754	0.671	0.837	0.106	0.775	0.411	0.609	0.008	0.025		0.726	0.203	0.628	0.378	0.282	0.081	0.779	0.831	0.855	0.967	0.578	0.312	0.362	0.017	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P12	Pearson Correlation	0.192	0.102	0.249	-0.211	0.157	.300*	-0.011	.411**	-0.009	-0.01**	1	0.035	0.052	0.071	-0.117	0.031	.334*	0.026	-0.228	0.274	.403**	.432**	0.238	-0.027	.356*	

	Sig. (2-tailed)	0.192	0.489	0.088	0.150	0.286	0.039	0.941	0.004	0.951	0.108	0.726		0.687	0.632	0.428	0.835	0.020	0.863	0.119	0.059	0.005	0.002	0.103	0.854	0.013
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P13	Pearson Correlation	.369**	.523**	-0.004	0.196	.333*	0.127	.335*	0.170	.391**	0.154	0.187	0.060	1	.445**	0.282	.417**	0.173	-0.129	.319*	.305*	.399**	0.095	.302*	-0.034	.636**
	Sig. (2-tailed)	0.010	0.000	0.976	0.181	0.021	0.391	0.020	0.247	0.006	0.296	0.203	0.687		0.002	0.052	0.003	0.240	0.384	0.027	0.035	0.005	0.523	0.037	0.821	0.000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P14	Pearson Correlation	.361*	.570**	0.102	0.246	0.000	-0.049	0.066	0.078	0.223	0.227	0.072	0.071	.445**	1	0.181	.349*	0.129	0.204	0.210	0.139	.484**	0.250	.359*	0.063	.575**
	Sig. (2-tailed)	0.012	0.000	0.489	0.092	1.000	0.742	0.658	0.600	0.127	0.121	0.628	0.632	0.002		0.218	0.015	0.384	0.164	0.153	0.345	0.000	0.086	0.012	0.673	0.000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P15	Pearson Correlation	0.011	0.134	-0.161	0.206	-0.057	0.154	0.210	-0.073	-0.002	.312*	0.130	-0.117	0.282	0.181	1	0.026	0.184	-0.176	0.107	-0.061	0.154	0.026	0.039	0.053	.304*
	Sig. (2-tailed)	0.943	0.362	0.275	0.160	0.700	0.297	0.152	0.622	0.990	0.031	0.378	0.428	0.052	0.218		0.860	0.212	0.232	0.469	0.680	0.297	0.858	0.793	0.720	0.036
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P16	Pearson Correlation	.572**	.469**	-0.120	0.279	0.246	-0.096	-0.002	0.138	.304*	.452**	0.159	0.031	.417**	.349*	0.026	1	-0.042	0.210	0.211	.428**	.387**	.440**	.290*	.424**	.634**

	Sig. (2-tailed)	0.000	0.001	0.415	0.055	0.093	0.518	0.990	0.348	0.036	0.001	0.282	0.835	0.003	0.015	0.860		0.775	0.152	0.150	0.002	0.007	0.002	0.045	0.003	0.000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P17	Pearson Correlation	0.119	-0.046	.329*	-0.136	0.215	0.076	0.264	0.153	-0.040	0.179	0.254	.334*	0.173	0.129	0.184	-0.042	1	-0.097	0.058	0.011	0.272	.300*	0.254	-0.154	.371**
	Sig. (2-tailed)	0.419	0.758	0.023	0.357	0.142	0.608	0.069	0.299	0.790	0.224	0.081	0.020	0.240	0.384	0.212	0.775		0.511	0.696	0.941	0.061	0.038	0.082	0.295	0.009
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P18	Pearson Correlation	0.068	0.096	0.156	.314*	-0.041	-0.245	0.049	0.114	0.167	0.081	0.042	0.026	-0.129	0.204	-0.176	0.210	-0.097	1	0.120	0.056	0.087	0.234	.317*	0.142	0.228
	Sig. (2-tailed)	0.648	0.517	0.290	0.029	0.784	0.093	0.742	0.439	0.257	0.585	0.779	0.863	0.384	0.164	0.232	0.152	0.511		0.417	0.706	0.555	0.109	0.028	0.336	0.120
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P19	Pearson Correlation	0.223	.430**	0.102	.364*	0.101	0.186	.617**	-0.103	0.280	-0.238	-0.032	-0.228	.319*	0.210	0.107	0.211	0.058	0.120	1	0.092	.392**	-0.200	.389**	0.084	.433**
	Sig. (2-tailed)	0.127	0.002	0.488	0.011	0.496	0.206	0.000	0.486	0.054	0.103	0.831	0.119	0.027	0.153	0.469	0.150	0.696	0.417		0.532	0.006	0.172	0.006	0.570	0.002
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P20	Pearson Correlation	.382**	.296*	0.111	0.118	0.229	.317*	0.147	.441**	0.123	0.214	-0.027	0.274	.305*	0.139	-0.061	.428**	0.011	0.056	0.092	1	0.270	.297*	0.194	0.188	.510**

	Sig. (2-tailed)	0.007	0.041	0.451	0.423	0.117	0.028	0.320	0.002	0.406	0.144	0.855	0.059	0.035	0.345	0.680	0.002	0.941	0.706	0.532		0.063	0.041	0.186	0.201	0.000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P2 1	Pearson Correlation	.440**	.452**	0.089	0.198	0.179	0.118	.372**	0.282	0.231	0.115	-0.006	.403**	.399**	.484**	0.154	.387**	0.272	0.087	.392**	0.270	1	.352*	.486**	0.096	.700**
	Sig. (2-tailed)	0.002	0.001	0.548	0.176	0.223	0.424	0.009	0.052	0.113	0.437	0.967	0.005	0.005	0.000	0.297	0.007	0.061	0.555	0.006	0.063		0.014	0.000	0.516	0.000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P2 2	Pearson Correlation	.304*	0.073	0.117	0.026	0.050	-0.097	-0.017	0.242	-0.015	.520**	0.082	.432**	0.095	0.250	0.026	.440**	.300*	0.234	-0.200	.297*	.352*	1	.306*	-0.043	.454**
	Sig. (2-tailed)	0.036	0.624	0.427	0.862	0.737	0.513	0.907	0.097	0.922	0.000	0.578	0.002	0.523	0.086	0.858	0.002	0.038	0.109	0.172	0.041	0.014		0.034	0.771	0.001
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P2 3	Pearson Correlation	0.087	.413**	0.184	0.173	0.111	0.011	.524**	-0.074	.403**	0.078	0.149	0.238	.302*	.359*	0.039	.290*	0.254	.317*	.389**	0.194	.486**	.306*	1	-0.197	.586**
	Sig. (2-tailed)	0.559	0.004	0.209	0.241	0.451	0.939	0.000	0.616	0.004	0.600	0.312	0.103	0.037	0.012	0.793	0.045	0.082	0.028	0.006	0.186	0.000	0.034		0.180	0.000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
P2 4	Pearson Correlation	0.280	.322*	-0.213	0.162	-0.072	0.096	-0.219	0.203	0.266	0.204	0.135	-0.027	-0.034	0.063	0.053	.424**	-0.154	0.142	0.084	0.188	0.096	-0.043	-0.197	1	0.266

	Sig. (2-tailed)	0.054	0.026	0.147	0.273	0.626	0.516	0.134	0.166	0.068	0.165	0.362	0.854	0.821	0.673	0.720	0.003	0.295	0.336	0.570	0.201	0.516	0.771	0.180		0.068	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
TO TA L	Pearson Correlation	.560**	.613**	0.200	.339*	.303*	.298*	.453**	.357*	.473**	.398**	.342*	.356*	.636**	.575**	.304*	.634**	.371**	0.228	.433**	.510**	.700**	.454**	.586**	0.266	1	
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.173	0.018	0.036	0.040	0.001	0.013	0.001	0.005	0.017	0.013	0.000	0.000	0.036	0.000	0.009	0.120	0.002	0.000	0.000	0.001	0.000	0.068		
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																											
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																											

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,778	18

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P07	51,3333	32,482	0,353	0,769
P08	51,3125	33,539	0,233	0,776
P09	51,3333	31,546	0,390	0,766
P10	51,7708	31,670	0,355	0,768
P11	51,4792	33,063	0,275	0,773
P12	51,0000	33,319	0,261	0,774
P13	51,3542	30,361	0,526	0,755
P14	51,5625	30,336	0,470	0,759
P15	51,6250	32,495	0,181	0,786
P16	51,2292	30,308	0,555	0,753
P17	51,6250	32,367	0,283	0,774
P18	51,1667	34,270	0,177	0,778
P19	51,2708	32,627	0,272	0,774
P20	51,1875	32,241	0,382	0,767
P21	52,0000	29,957	0,634	0,748
P22	51,5625	31,485	0,411	0,764
P23	51,1667	30,099	0,516	0,755
P24	51,4583	33,615	0,138	0,784

Lampiran 13 Hasil Pretest Kelas Kontrol

Rspndn	P1	P2	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1.	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	67
2.	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	56
3.	2	3	3	3	1	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	62
4.	2	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	55
5.	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	65
6.	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	58
7.	3	2	3	4	3	3	2	3	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	62
8.	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	4	4	2	3	4	3	4	4	67
9.	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	1	4	3	2	3	3	2	4	4	66
10.	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	69
11.	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	71
12.	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	61
13.	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	68
14.	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	61
15.	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	63
16.	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	2	3	4	69
17.	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	4	63
18.	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	60
19.	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4	2	2	2	3	3	4	3	3	4	3	63
20.	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	66
21.	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	57
22.	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	65
23.	3	2	3	4	2	3	4	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3	4	61
24.	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	64

Lampiran 14 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Rspndn	P1	P2	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	58
2.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	60
3.	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	65
4.	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	71
5.	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	57
6.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	59
7.	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	55
8.	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	54
9.	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	4	64
10.	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	69
11.	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	63
12.	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	67
13.	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	58
14.	3	2	3	1	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	53
15.	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	55
16.	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	3	2	2	3	2	59
17.	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	2	2	3	2	61
18.	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	69
19.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	62
20.	2	1	4	3	1	4	3	3	2	4	4	1	4	1	2	2	2	2	3	3	3	54
21.	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	72
22.	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	73
23.	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	75
24.	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	59

Lampiran 15 Hasil Posttest Kelas Kontrol

Rspndn	P1	P2	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	77
2.	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	69
3.	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	71
4.	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	67
5.	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	72
6.	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	68
7.	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	69
8.	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	75
9.	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	74
10.	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	75
11.	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	78
12.	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	67
13.	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	76
14.	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	68
15.	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	74
16.	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	74
17.	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	70
18.	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	73
19.	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	68
20.	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	75
21.	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	70
22.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	77
23.	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	69
24.	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	79

Lampiran 16 Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Rspndn	P1	P2	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1.	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	75
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	78
3.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
4.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
5.	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	73
6.	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	76
7.	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	75
8.	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	77
9.	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	82
10.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87
11.	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	80
12.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	83
13.	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	73
14.	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	74
15.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	82
16.	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
17.	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
18.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
19.	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
20.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	80
21.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
22.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	89
23.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
24.	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	78

Lampiran 17 Data N-Gain Pada Kelas Kontrol

No.	Skor minat belajar		N-Gain persen	Interpretasi peningkatan N-Gain
	Pretest	Posttest		
1.	67	77	34	Tidak Efektif
2.	56	68	30	Tidak Efektif
3.	62	71	26	Tidak Efektif
4.	55	67	29	Tidak Efektif
5.	65	72	23	Tidak Efektif
6.	58	68	26	Tidak Efektif
7.	62	69	21	Tidak Efektif
8.	67	75	28	Tidak Efektif
9.	66	74	27	Tidak Efektif
10.	69	75	22	Tidak Efektif
11.	71	78	28	Tidak Efektif
12.	61	67	17	Tidak Efektif
13.	68	76	29	Tidak Efektif
14.	61	68	20	Tidak Efektif
15.	63	74	33	Tidak Efektif
16.	69	74	19	Tidak Efektif
17.	63	70	21	Tidak Efektif
18.	60	73	36	Tidak Efektif
19.	63	68	15	Tidak Efektif
20.	66	75	30	Tidak Efektif
21.	57	70	33	Tidak Efektif
22.	65	77	39	Tidak Efektif
23.	61	69	23	Tidak Efektif
24.	64	79	47	Kurang Efektif
Jumlah	1519	1734	656	
Mean	63,29	72,29	27,33	
Min	55	67	15,15	
Max	71	79	46,88	

Lampiran 18 Data N-Gain Pada Kelas Eksperimen

No.	Skor minat belajar		N-Gain persen	Interpretasi peningkatan N-Gain
	Pretest	Posttest		
1.	58	75	45	Kurang Efektif
2.	60	78	50	Kurang Efektif
3.	65	84	61	Cukup Efektif
4.	71	88	80	Efektif
5.	57	73	41	Kurang Efektif
6.	59	76	46	Kurang Efektif
7.	55	75	49	Kurang Efektif
8.	54	77	55	Kurang Efektif
9.	64	82	56	Cukup Efektif
10.	69	87	67	Cukup Efektif
11.	63	80	52	Kurang Efektif
12.	67	83	55	Kurang Efektif
13.	58	73	39	Tidak Efektif
14.	53	74	49	Kurang Efektif
15.	55	82	66	Cukup Efektif
16.	59	80	57	Cukup Efektif
17.	61	81	57	Cukup Efektif
18.	69	88	70	Cukup Efektif
19.	62	80	53	Kurang Efektif
20.	54	80	62	Cukup Efektif
21.	72	92	83	Efektif
22.	73	89	70	Cukup Efektif
23.	75	93	86	Efektif
24.	59	78	51	Kurang Efektif
Jumlah	1492	1948	1400	
Mean	62,16	81,16	58,30	
Min	53	73	39,47	
Max	75	93	85,71	

Lampiran 19 Hasil Uji Analisis Data

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain_persen	Kontrol	.110	24	.200*	.968	24	.617
	Eksperimen	.162	24	.105	.940	24	.166
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Hasil Uji Homogenitas

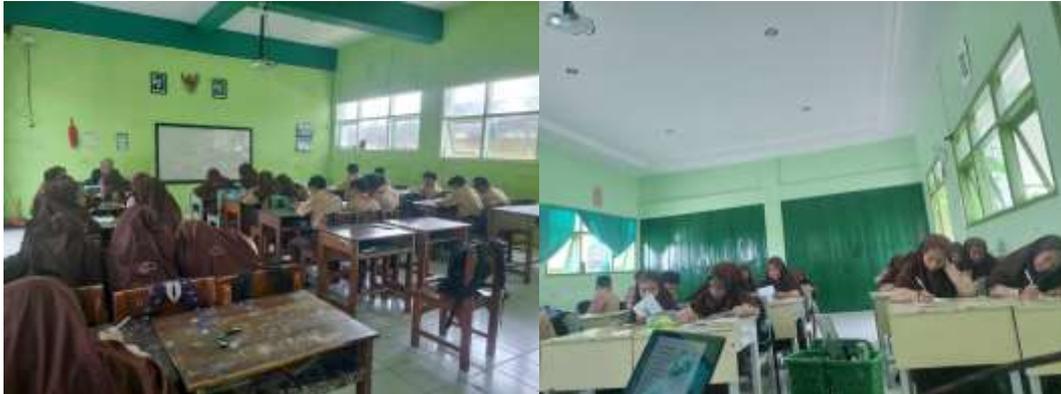
Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NGain_persen	Based on Mean	5.819	1	46	.020
	Based on Median	3.998	1	46	.051
	Based on Median and with adjusted df	3.998	1	35.857	.053
	Based on trimmed mean	5.313	1	46	.026

Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NGain_persen	Equal variances assumed	5.819	.020	-10.363	46	.000	-30.975	2.989	-36.991	-24.958
	Equal variances not assumed			-10.363	37.231	.000	-30.975	2.989	-37.030	-24.920

Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

1. Uji Coba Instrumen



(kelas uji coba mengerjakan angket)

2. Dokumentasi Kelas Kontrol



(penerapan model ceramah dengan power point)



(peserta didik mengerjakan angket)

3. Dokumentasi Kelas Eksperimen



(penerapan model *cooperative learning*)



(peserta didik mengakses *virtual tour museum*)



(peserta didik mengerjakan angket)

4. Dokumentasi Bersama Guru IPS



RIWAYAT HIDUP



Nama : Anandayu Gita Prameswari

NIM : 210102110075

Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 11 Maret 2002

Alamat : Jl. Soewoko No. 28 C, RT.02/RW.01, Kelurahan
Jetis, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/ Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan

No. Telp : 082132797970

E-mail : anandayugita11@gmail.com

Riwayat Pendidikan : TK Pembina
SDN Unggulan Jetis III Lamongan
SMPN 1 Lamongan
SMKN 1 Lamongan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang