

**PENGARUH PENGGUNAAN MUSIUM VIRTUAL  
DI GEOGLE ARTS AND CULTURE TERHADAP  
PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII PADA PELAJARAN SKI DI MTs DARUSSALAM  
KOTA LUBUKLINGGAU**

**Sa'idah**

Mahasiswa Program Studi Magister PAI IAI Al-Azhaar Lubuklinggau,  
Jalan Pelita Kelurahan Pelita Jaya Kec. Lubuklinggau Barat I Kota Lubuklinggau  
Saidah812@yahoo.com

**Imam Hambali**

Program Studi Magister PAI IAI Al-Azhaar Lubuklinggau  
Jalan Pelita Kelurahan Pelita Jaya Kec. Lubuklinggau Barat I Kota Lubuklinggau  
mbah.fafaihfaz73@gmail.com

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk 1). mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran museum virtual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VII MTs Darussalam Lubuklinggau, 2). mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran museum virtual terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VII MTs Darussalam Lubuklinggau secara bersama-sama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik MTs Darussalam Lubuklinggau yang berjumlah 151 peserta didik dengan teknik purposif sampling, yaitu kelas VII Abdullah bin Mas`ud dan Kelas VII Surabil bin Hasanah sebagai kelas eksperimen dan kelas VII sebagai kelas kontrol. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang dipakai adalah angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan museum virtual di geogle art and cultural terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Darussalam Lubuklinggau. Hal itu dibuktikan dengan hasil  $t_{hitung} = 4,278 > t_{tabel (53-1=52)} = 1,674$  dan nilai signifikanyang diperoleh  $0,000 < 0,05$ . 2). Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan museum virtual di geogle art and cultural terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Darussalam Lubuklinggau. Hal ini dibuktikan dengan hasil  $t_{hitung} = 5,112 > t_{tabel (53-1=52)} = 1,674$  dan nilai signifikan yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ .3) Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan museum virtual di geogle art and cultural terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Darussalam Lubuklinggau. Hal ini dibuktikan dengan hasil  $t_{hitung} = 5,680 > t_{tabel (53-1=52)} = 1,674$  dan nilai signifikan yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ .

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Museum Virtual, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, SKI.

## PENDAHULUAN

Sebagaimana diketahui bahwa perkembangan pendidikan akhir-akhir ini sangatlah pesat sehingga menuntut adanya daya saing yang ditopang dengan kualitas pendidik dan kesungguhan untuk mengabdikan demi menyiapkan generasi penerus yang tangguh, kompetitif, berkarakter mulia, jujur dan senantiasa mencintai bangsa dan negara ini. Guru mempunyai peran sebagai fasilitator dalam rangka mempersiapkan peserta didik yang berkualitas. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu tujuan pembelajaran adalah bagaimana proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai yang diharapkan bagi peserta didik, dimana peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menentukan dan mencari sebuah permasalahan dari pengetahuan tersebut.<sup>1</sup> Untuk itu dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah suatu pengalaman baru untuk menerima teori yang telah dipelajari. Peserta didik juga menjadi komponen utama dalam proses belajar mengajar. Peserta didik adalah seseorang yang belajar dalam sebuah interaksi sosial dalam bentuk proses belajar mengajar. Sebagaimana juga maffhum bahwa proses belajar mengajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Maka dari itu, belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja tanpa terikat dengan waktu. Dan salah satu pertanda bahwa seseorang dikatakan sedang dalam proses belajar adalah adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap atau akhlaknya.<sup>2</sup> Karena dalam belajar terdapat proses untuk mencapai tujuan belajar itu sendiri. Proses merupakan bagian yang terpenting dalam belajar, bukan sekedar hasil yang diperolehnya.

Maka dari itu dengan adanya media pembelajaran, tradisi lisan dan tulis dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran serta dapat menciptakan berbagai situasi kelas yang menarik minat peserta didik saat proses pembelajaran itu berlangsung dalam menentukan berbagai macam metode pengajaran dan menciptakan iklim atau lingkungan emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan sebuah media pembelajaran dapat membantu seorang guru membawa dunia luar ke dalam kelas dengan lebih mudah. Dengan hal tersebut, ide yang sifatnya abstrak dan asing bisa menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik atau siswa. Dengan memanfaatkan media, maka proses belajar mengajar di kelas menjadi menarik dan lebih menyenangkan, berbeda dengan pendekatan konvensional yang hanya mengadakan ceramah pasif. Jika media pembelajaran ini dapat difungsikan secara tepat, proporsional dan baik, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan lebih efektif dan cepat sampai ke tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran hakikatnya harus dilaksanakan secara kolektif dan kolaboratif antara pendidik sebagai penyampai pesan, dalam hal ini yaitu materi

---

<sup>1</sup>Hamzah B.Uno,Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. (Jakarta : PT Bumi Antariksa , 2012), hal. 26

<sup>2</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 1

pembelajaran, dan peserta didik sebagai penerima materi. Dalam prosesnya pelaksanaannya, antara pendidik dan peserta didik ini melaksanakan sebuah aktivitas yang biasa disebut dengan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Dalam proses kegiatan belajar mengajar, pendidik dan peserta didik harus saling melakukan interaksi satu sama lain dalam membantu jalannya proses tersebut, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai bisa tercapai dengan baik.

Ada empat 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu: (1) memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri; (2) memudahkan guru dalam memilih dan menyusun bahan ajar yang mau diajarkan; (3) membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran yang akan dipakai; (4) memudahkan guru mengadakan penilaian atau evaluasi. Dari keempat manfaat tersebut bisa dilihat bahwa proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan.<sup>3</sup>

Dalam salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah BAB I, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa dan Negara.<sup>4</sup> Titik sentral dari pembangunan Nasional adalah pembangunan sumber daya manusia. Salah satu strategi pembangunan sumber daya manusia agar lebih berhasil dan berdaya guna adalah melalui pendidikan formal, meliputi jenjang pendidikan dasar (SD, SMP), dan pendidikan menengah (SMA, SMK) serta pendidikan tinggi. Sementara itu kualitas masing-masing jenjang pendidikan dipengaruhi banyak faktor, salah satu faktor yang berpengaruh adalah kemampuan pendidik (Guru). Kemampuan yang tersebut adalah: 1) penguasaan materi ajar yang akan diajarkan, 2) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar, 3) melaksanakan proses pembelajaran, 4) melakukan refleksi dan evaluasi setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Karena pembelajaran merupakan sebuah proses dimana lingkungan seseorang yang secara sengaja dikelola sehingga memungkinkan pembelajar ikut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan situasi tertentu demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Karena prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa sangat diperlukan, selain berfokus pada pendidik dan peserta didik, kegiatan pembelajaran juga memiliki elemen-elemen lain yang juga merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Sehingga dapat dipahami bahwa dalam proses pembelajaran harus disertai dengan melakukan kolaborasi yang baik antar seluruh elemen-elemen yang ada sehingga proses pembelajaran

---

<sup>3</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.... hal. 21

<sup>4</sup>Muzazanah, *Orientasi Pelatihan Penilaian Pembelajaran 2020 Melalui E- Learning Interaktif*, [https://bdkjakarta.kemenag.go.id/Balai Diklat Keagamaan Jakarta Kementerian Agama RI 2020](https://bdkjakarta.kemenag.go.id/Balai%20Diklat%20Keagamaan%20Jakarta%20Kementerian%20Agama%20RI%202020)

dapat mewujudkan tujuan yang hendak dicapai bersama. Salah satu elemen yang penting dalam proses pembelajaran adalah media atau alat peraga.<sup>5</sup>

Karena media pada dasarnya merupakan sebuah perantara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi sehingga materi tersebut sampai dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media seringkali dimanfaatkan dalam beberapa kegiatan keseharian manusia karena sifatnya yang bisa memudahkan berbagai urusan termasuk dalam pembelajaran. Bahkan media pembelajaran dapat berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa pada materi yang diajarkan guru. Seperti hasil wawancara peneliti dengan Afandi, S.Pd.I yang menyampaikan bahwa anak-anak (siswa) lebih senang dan tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan media terutama yang baru dan canggih, dengan ketertarikan tersebut siswa lebih termotivasi dan hasil belajar dapat meningkat. Sesuai dengan sifat dan karakteristik yang dimiliki sebuah media terutama media pembelajaran adalah dapat mempermudah penyampaian materi sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru.

Karena media bisa membantu siswa dalam memvisualkan pemikiran atau sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata tanpa terkendala dengan keterbatasan ruang dan waktu sehingga lebih mudah dipahami. Dalam membahas lebih lanjut mengenai media pembelajaran, tidak akan pernah lepas dari teknologi, dan pada pembahasan ini peneliti mencoba menggunakan media museum virtual di *geogle arts and culture*.

Pada rumpun mata pelajaran "Pendidikan Agama Islam", khususnya "Sejarah Kebudayaan Islam" merupakan salah satu bidang studi yang paling diminati oleh peserta didik. Hal itu disebabkan karena "Sejarah Kebudayaan Islam" dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang peradaban Islam dimasa lalu dengan kongkrit. Selain itu, dari segi konten isinya, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berisi cerita-cerita Islam masa lalu yang membuat kagum para peserta didik. Dengan fungsinya yang demikian itu tidak mengherankan jika sejarah kebudayaan Islam termasuk ilmu yang diajarkan kepada anak-anak dari sejak di bangku Sekolah dasar sampai perkuliahan di Perguruan Tinggi.

Proses penyampaian materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Ketepatan memilih media pendidikan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar sangat besar pengaruhnya terhadap efektifitas tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran yang akan dicapai. selama proses pembelajaran sering terjadi tidak efektif dan efisien disebabkan oleh adanya kurang minat, monoton, tidak bervariasi dan sebagainya. Adanya media dalam pembelajaran mempunyai tujuan untuk memudahkan dalam penyampaian pesan pembelajaran itu sendiri, memudahkan pemahaman, mempunyai retensi (daya ingat) yang lama, serta dapat diaplikasikan dalam waktu dan kesempatan yang lain. Peneliti dalam hal ini akan mencoba penggunaan media museum virtual di *geogle arts and culture*.

---

<sup>5</sup>Muzazanah, *Orientasi Pelatihan Penilaian Pembelajaran 2020 Melalui E- Learning Interaktif*, [https://bdkjakarta.kemenag.go.id/Balai Diklat Keagamaan Jakarta Kementerian Agama RI 2020](https://bdkjakarta.kemenag.go.id/Balai%20Diklat%20Keagamaan%20Jakarta)

Beberapa penelitian yang ada relevansinya dengan penelitian ini antara lain adalah penelitian dengan judul "*Virtual Reality Museum Sunan Drajat Lamongan Berbasis Rulebased System untuk Pembelajaran Sejarah*". Dalam hasil pengujian aplikasi diketahui bahwa 95.8% responden sangat setuju dengan aplikasi ini dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil uji keefektifan aplikasi rata-rata nilai Report Score yang diperoleh pada menu evaluation yaitu 92% yang berarti aplikasi VR Museum Sunan Drajat sangat efektif digunakan sebagai pembelajaran sejarah.<sup>6</sup> Penelitian dengan judul Seminar "Diskusi Ilmiah Arkeologi IAAI". Dalam diskusi tersebut, dari Departemen Arkeologi FIB UGM hadir staf dan mahasiswa sebagai peserta. Sektiadi dalam makalahnya berjudul "*Museum Virtual untuk Generasi Milenial, sebuah Udarasa dari Generasi X*". Dalam makalah itu ia menyatakan bahwa perlunya generasi milenial mengelola museum untuk tetap survive dan mendatangkan manfaat. Museum virtual dianggap cukup menarik bagi generasi milenial karena berbasis teknologi informasi dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi.<sup>7</sup>

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan museum virtual di *google art and culture* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Darussalam Lubuklinggau.

#### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yang mana untuk memperoleh signifikansi antar variabel yang diteliti. Sementara pendekatan kuantitatif diartikan sebagai penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>8</sup> Jenis yang dipilih adalah quasi eksperimen design atau eksperimen semu dengan desain two group Posttest-Only Group Desain. mengetahui pengaruh penggunaan museum virtual di *google art and culture* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Darussalam Lubuklinggau, dengan mengambil dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan museum *virtual di google arts and culture* dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran yang konvensional yang biasa digunakan oleh guru saat proses pembelajaran. Selanjutnya kedua kelas tersebut diberi soal tes hasil belajar dan kuesioner untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik. Kemudian menghitung data yang diperoleh dari hasil tes belajar dan kuesioner peserta didik. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah 53 peserta didik kelas VII MTs Darussalam Lubuklinggau yang terdiri dari peserta didik kelas VII Abdullah bin Mas`ud berjumlah 27 peserta didik, dan kelas VII surabil bin Mas`ud berjumlah 26 peserta didik.

---

<sup>6</sup>Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK) Vol. 5, No. 4, September 2018, hlm. 473-482

<sup>7</sup>Seminar Diskusi Ilmiah Arkeologi IAAI, Perhimpunan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI) Komisariat Daerah DIY-Jateng menyelenggarakan Diskusi Ilmiah Arkeologi bekerjasama dengan Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman (PCBM) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 29 June 2019

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabet, 2011), hal. 45

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuisisioner yaitu peneliti menggunakan skala likert, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial yang ada pada peserta didik kelas VII MTs Darussalam Lubuklinggau. Adapun penjelasan skor jawaban dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut :

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber :<sup>9</sup>

Selanjutnya, dalam penelitian ini kuesioner terdiri atas pernyataan yang didasarkan pada indikator masing-masing variabel dan setiap item pernyataan diberikan alternatif jawaban berupa pernyataan. Instrument penelitian ini menggunakan 30 item pernyataan dapat dilihat pada Tabel berikut :

No.	Variabel	Jumlah Pertanyaan
1	Museum Virtual	10
2	Motivasi Belajar	10
3	Hasil Belajar	10
Jumlah		30

Teknik-teknik pengumpulan data penelitian<sup>10</sup> di antaranya sebagai berikut : Pengumpulan data melalui observasi ini dengan melakukan kunjungan dan pengamatan langsung ke “MTs Darussalam Lubuklinggau untuk memperoleh identifikasi atau permasalahan yang ada”. Kuisisioner, Pengumpulan data melalui kuisisioner ini dilakukan pada peserta didik kelas VII MTs Darussalam Lubuklinggau”. Dokumentasi, pengumpulan data melalui dokumentasi ini diperoleh melalui foto-foto kegiatan penelitian maupun data dokumentasi seperti profil/ gambaran umum organisasi, data pegawai, data absensi, dan lain sebagainya yang didapat dari “MTs Darussalam Lubuklinggau”.

Analisis data dilakukan dengan uji validitas. Sedangkan validitas adalah “kesahihan yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang diukur”<sup>11</sup>. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

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

<sup>9</sup>S. Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), hal.17

<sup>10</sup>S. Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, hal. 18

Keterangan :

- n = Jumlah responden
- x = Skor variabel (jawaban responden)
- y = Skor total dari variabel untuk responden ke-n

Dilanjutkan dengan uji reliabilitas yang bertujuan “untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apa bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula”<sup>12</sup> Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- $r_{11}$  = Koefisien reliabilitas instrumen
- k = Jumlah butir pertanyaan
- $\sigma_t^2$  = Varian total
- $\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian butir

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Sekolah

MTs Darussalam merupakan sekolah swasta islam yang terdapat di Lubuklinggau. MTs Darussalam Lubuklinggau ini Berazaskan Pendidikan Islam di bawah naungan Yayasan Pendidikan Darassalam. Selain MTs Darussalam Lubuklinggau, Yayasan Pendidikan Darussalam juga menaungi MI Darussalam dan RA Darussalam Lubuklinggau. MTs Darussalam Lubuklinggau berdiri atas prakarsa Bapak H. M. Zazili Taha, S.Ag, Bapak H. Zulfikar Ibnuzar, S.Ag dan ibu Hidayati, M.Pd . Dimana awal berdirinya MTs Darussalam Lubuklinggau ini hanya memiliki satu kelas pada tahun 2007. Tahun 2008 MTs Darussalam Lubuklinggau baru mendapat izin oposional dari Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Selatan.

### Penyajian Data

Hasil dari pernyataan yang ada dalam kuisioner dinyatakan valid, jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* ( $r_{hitung}$ ) >  $r_{tabel}$ . Nilai  $r_{tabel}$  untuk jumlah responden 20 atau (n = 20) dengan signifikan 0,05 atau (5%) adalah sebesar 0,444. Hasil uji validitas variabel Penggunaan Museum Virtual, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar dapat dilihat di tabel – tabel di bawah ini :

#### Hasil Uji Validitas Penggunaan Museum Virtual (X)

NO	Pernyataan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	$r_{tabel} n=20$ ( $\alpha=0,05$ )	Keterangan
----	------------	---	---------------------------------------	------------

<sup>12</sup>S. Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, hal. 19

1	Penggunaan Museum Virtual 1	0,699	0,444	Valid
2	Penggunaan Museum Virtual 2	0,760	0,444	Valid
3	Penggunaan Museum Virtual 3	0,777	0,444	Valid
4	Penggunaan Museum Virtual 4	0,616	0,444	Valid
5	Penggunaan Museum Virtual 5	0,777	0,444	Valid
6	Penggunaan Museum Virtual 6	0,551	0,444	Valid
7	Penggunaan Museum Virtual 7	0,759	0,444	Valid
8	Penggunaan Museum Virtual 8	0,672	0,444	Valid
9	Penggunaan Museum Virtual 9	0,656	0,444	Valid
10	Penggunaan Museum Virtual 10	0,679	0,444	Valid

Sumber : Hasil Olahan Data Tahun 2020.

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas hasil validitas terhadap 10 pernyataan yang diikuti oleh sebanyak 20 responden untuk variabel Penggunaan Museum Virtual (X) menunjukkan bahwa, semua nilai *Corrected Item-Total Correlation* ( $r_{hitung}$ ) yang diperoleh lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Untuk nilai tertinggi diperoleh  $r_{hitung} = 0,777 > r_{tabel} = 0,444$  dan nilai terendah diperoleh  $r_{hitung} = 0,551 > r_{tabel} = 0,444$ . Jadi, disimpulkan bahwa hasil validitas variabel Penggunaan Museum Virtual dari 10 pernyataan yang diuji coba, semua pernyataan valid dan pernyataan akan digunakan untuk pengumpulan data selanjutnya.

#### Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar (Y1)

NO	Pernyataan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	$r_{tabel} n=20$ ( $\alpha=0,05$ )	Keterangan
1	Motivasi Belajar 1	0,779	0,444	Valid
2	Motivasi Belajar 2	0,808	0,444	Valid
3	Motivasi Belajar 3	0,664	0,444	Valid
4	Motivasi Belajar 4	0,843	0,444	Valid
5	Motivasi Belajar 5	0,612	0,444	Valid
6	Motivasi Belajar 6	0,883	0,444	Valid
7	Motivasi Belajar 7	0,789	0,444	Valid
8	Motivasi Belajar 8	0,703	0,444	Valid
9	Motivasi Belajar 9	0,565	0,444	Valid

10	Motivasi Belajar 10	0,707	0,444	Valid
----	---------------------	-------	-------	-------

Sumber : Hasil Olahan Data Tahun 2020.

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas hasil validitas terhadap 10 pernyataan yang diikuti oleh sebanyak 20 responden untuk variabel Motivasi Belajar (Y1) menunjukkan bahwa, semua nilai *Corrected Item-Total Correlation* ( $r_{hitung}$ ) yang diperoleh lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Untuk nilai tertinggi diperoleh  $r_{hitung} = 0,883 > r_{tabel} = 0,444$  dan nilai terendah diperoleh  $r_{hitung} = 0,565 > r_{tabel} = 0,444$ . Jadi, disimpulkan bahwa hasil validitas variabel Motivasi Belajar dari 10 pernyataan yang diuji coba, semua pernyataan valid dan pernyataan akan digunakan untuk pengumpulan data selanjutnya.

### Hasil Uji Validitas Hasil Belajar (Y2)

NO	Pernyataan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	$r_{tabel} n=20$ ( $\alpha=0,05$ )	Keterangan
1	Hasil Belajar 1	0,868	0,444	Valid
2	Hasil Belajar 2	0,746	0,444	Valid
3	Hasil Belajar 3	0,719	0,444	Valid
4	Hasil Belajar 4	0,641	0,444	Valid
5	Hasil Belajar 5	0,648	0,444	Valid
6	Hasil Belajar 6	0,778	0,444	Valid
7	Hasil Belajar 7	0,848	0,444	Valid
8	Hasil Belajar 8	0,754	0,444	Valid
9	Hasil Belajar 9	0,694	0,444	Valid
10	Hasil Belajar 10	0,817	0,444	Valid

Sumber : Hasil Olahan Data Tahun 2020.

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas hasil validitas terhadap 10 pernyataan yang diikuti oleh sebanyak 20 responden untuk variabel Hasil Belajar (Y2) menunjukkan bahwa, semua nilai *Corrected Item-Total Correlation* ( $r_{hitung}$ ) yang diperoleh lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Untuk nilai tertinggi diperoleh  $r_{hitung} = 0,868 > r_{tabel} = 0,444$  dan nilai terendah diperoleh  $r_{hitung} = 0,641 > r_{tabel} = 0,444$ . Jadi, disimpulkan bahwa hasil validitas variabel Hasil Belajar dari 10 pernyataan yang diuji coba, semua pernyataan valid dan pernyataan akan digunakan untuk pengumpulan data selanjutnya.

### Hasil Uji Reliabilitas

Untuk melihat hasil reliabilitas dalam penelitian ini nilai  $r_{hitung}$  diwakili oleh nilai *Cronbach Alpha*. Hasil reliabilitas dikatakan reliabel apabila nilai  $r_{hitung}$  positif dan lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Hasil uji reliabilitas variabel Penggunaan

Museum Virtual, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar dapat dilihat di tabel – tabel di bawah ini :

**Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Museum Virtual (X)**

<i>Cronbach's Alpha</i>	$r_{\text{tabel } n=20 (\alpha=0,05)}$	<b>Keterangan</b>
0,917	0,444	Reliabel

Sumber : Hasil Olahan Data Tahun 2020.

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* hasil reliabilitas variabel Penggunaan Museum Virtual yaitu sebesar 0,917. Nilai tersebut lebih besar dari nilai  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,444 sehingga semua instrumen variabel yang digunakan dalam uji coba kuisioner penelitian dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengumpulan data selanjutnya.

**Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar (X<sub>2</sub>)**

<i>Cronbach's Alpha</i>	$r_{\text{tabel } n=20 (\alpha=0,05)}$	<b>Keterangan</b>
0,932	0,444	Reliabel

Sumber : Hasil Olahan Data Tahun 2020.

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* hasil reliabilitas variabel Motivasi Belajar yaitu sebesar 0,932. Nilai tersebut lebih besar dari nilai  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,444 sehingga semua instrumen variabel yang digunakan dalam uji coba kuisioner penelitian dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengumpulan data selanjutnya.

**Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar (Y)**

<i>Cronbach's Alpha</i>	$r_{\text{tabel } n=20 (\alpha=0,05)}$	<b>Keterangan</b>
0,935	0,444	Reliabel

Sumber : Hasil Olahan Data Tahun 2020.

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* hasil reliabilitas variabel Hasil Belajar yaitu sebesar 0,935. Nilai tersebut lebih besar dari nilai  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,444 sehingga semua instrumen variabel yang digunakan dalam uji coba kuisioner penelitian dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengumpulan data selanjutnya.

**KESIMPULAN**

Dari analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan museum virtual di *geogle art and cultural* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Darussalam Lubuklinggau. Hal ini dibuktikan dengan hasil  $t_{\text{hitung}} = 5,680 > t_{\text{tabel } (53-1=52)} = 1,674$  dan nilai signifikan yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ .

**SARAN**

Bagi guru-guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, hendaknya menguasai berbagai macam media pembelajaran yang dapat menarik motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah

satunya menggunakan museum virtual di *google arts and cultural* pada materi yang sesuai. Dengan keterbatasan penelitian ini dengan hanya melihat dalam sample yang kecil, maka diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk melihat dalam sample yang lebih banyak dan luas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- B.Uno, Hamzah, Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Antariksa , 2012.
- Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK) Vol. 5, No. 4, September 2018.
- Muzanah, *Orientasi Pelatihan Penilaian Pembelajaran 2020 Melalui E-Learning Interaktif*, [https://bdkjakarta.kemenag.go.id/Balai Diklat Keagamaan Jakarta Kementerian Agama RI 2020](https://bdkjakarta.kemenag.go.id/Balai%20Diklat%20Keagamaan%20Jakarta%20Kementerian%20Agama%20RI%202020)
- Seminar Diskusi Ilmiah Arkeologi IAAI, Perhimpunan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI) Komisariat Daerah DIY-Jateng menyelenggarakan Diskusi Ilmiah Arkeologi bekerjasama dengan Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman (PCBM) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 29 June 2019
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabet, 2011.
- Syofian, S., *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, Jakarta : Bumi Aksara, 2017.