

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Karakteristik Sekolah**

Penelitian ini berlokasi di SMK Negeri 3 Bandung yang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Terbaik yang berada di Kota Bandung. Berlokasi di Jalan Solontongan No. 10 RT 03 RW 06, Kelurahan Turangga, Kecamatan Lengkong, Kota Bandung 40264. Secara geografis letaknya berada di kawasa kota bandung dan sekolah tersebut termasuk salah satu sekolah unggulan yang ada di Kota Bandung, banyak prestasi yang telah diraih baik dalam bidang akademik maupun non- akademik.

SMK Negeri 3 Bandung memiliki 5 program keahlian yaitu Pemasaran, Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Usaha LayananPariwisata, dan Desain Komunikasi Visual. Fokus penelitian ini berada pada program keahlian Usaha Layanan Wisata (ULW) yang mendukung untuk dilakukannya penelitian ini.

Adapun kelas yang menjadi subjek penelitian di SMK Negeri 3 Bandung adalah kelas XI ULW 1, 2, dan 3. Populasi kelas XI ULW berjumlah 99 orang. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian yakni hanya dua kelas yaitu kelas XI ULW 1 sebagai kelas kontrol, dan kelas XI ULW 2 sebagai kelas eksperimen. Karakteristik setiap kelas pada umumnya aktif dengan catatan memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Desain dalam penelitian ini yakni pembelajaran menggunakan konten youtube sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pemanduan Wisata dengan menggunakan metode eksperimen. penelitian ini di latar belakang karena kemajuan teknologi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pada mata pelajaran pemanduan wisata yang dimana siswa dapat termotivasi untuk belajar karena guru sebisa mungkin membangun imajinasi siswa yang berada di dalam kelas menjadi seperti berada ditempat wisata aslinya yang dimana siswa dilatih untuk terbiasa memandu wisatawan. Oleh karena itu keunggulan utama dari konten youtube virtual tour 360 milik kemenparekraf

adalah: Dalam konten tersebut, penonton dapat melihat keadaan sekitar secara leluasa dengan cara menggeser atau menentukan sudut pandang yang diinginkan.

- a) Penonton tidak merasa bosan dengan sudut pandang yang monoton.
- b) Kualitas video yang bagus.

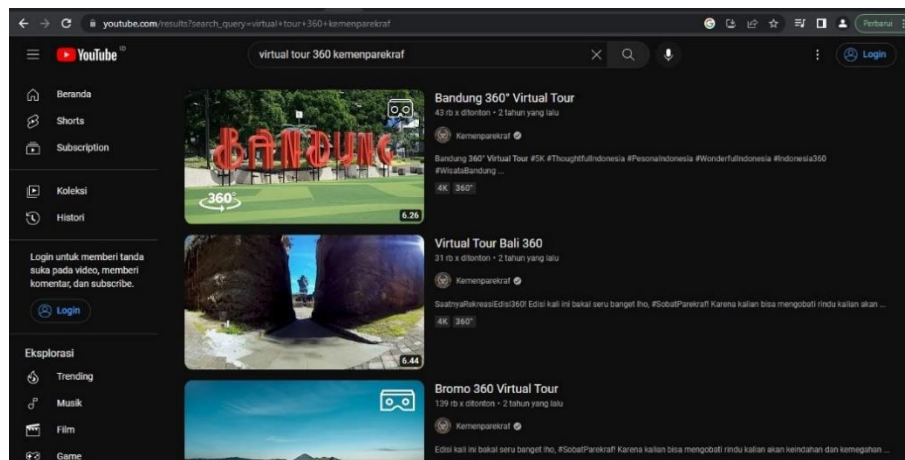
Youtube adalah layanan berbagi video yang dapat dinikmati oleh seluruh pengguna internet secara gratis dan youtube sendiri mempunyai kanal/*channel* yang dimiliki oleh perorangan atau kelompok yang memiliki berbagai konten didalamnya. Salah satunya kanal youtube milik Kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif (Kemenparekraf) yang dimana kontennya mengara pada perkembangan pariwisata dan ekonomi kreatif di indonesia, adapun link untuk lebih mudah mengakses kanal youtube milik kemenparekraf <https://www.youtube.com/@Kemenparekraf>.



Gambar 3. 1 Tampilan Kanal Youtube Kemenparekraf.

*Sumber : Platform Youtube Kemenparekraf*

### 3.2.1 Langkah-langkah untuk mengakses konten virtual tour 360 di kanal *youtube* kemenparekraf



Gambar 3. 2 Tampilan Pilihan Video Virtual Tour 360 Youtube Kemenparekraf

*Sumber : Platform Youtube Kemenparekraf*

- A. Koneksi jaringan internet
- B. [www.youtube.com](http://www.youtube.com) atau *download* aplikasi *youtube*
- C. Dalam *web/aplikasi* youtube pilih tombol pencarian
- D. Ketik *Virtual Tour 360* Kemenparekraf untuk langsung memilih kontennya
- E. Pilih salah satu video sesuai keinginan untuk ditonton.

### 3.2.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode kuasi eksperimen. Menurut (Abraham & Supriyati, 2022) Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi. atau percobaan (*experiment research*) adalah kegiatan percobaan (*experiment*). Desain eksperimen yang berupa penelitian kuasi eksperimen ini diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, Kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada penelitian ini peneliti menerapkan perlakuan media pembelajaran berbasis video

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

**PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

untuk mencari pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas XI ULW.

### **3.2.3 Desain Eksperimen Untuk Konten Virtual Tour 360 Youtube Kemenparekraf Sebagai Media Pembelajaran**

Dalam penelitian ini media pembelajaran, kemudian diuji coba dengan menggunakan eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang dengan sengaja membuat suatu peristiwa atau latar untuk mempelajari efeknya (Jaedun, 2011). Jenis penelitian ini melibatkan pemberian perlakuan khusus kepada subjek penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Menurut (Sefni, 2014) kuasi eksperimen adalah metode studi yang disarankan untuk memastikan dampak dari keadaan yang diadakan dengan sengaja pada suatu keadaan, aktivitas, atau perilaku seseorang. Menurutnya metode penelitian eksperimen memiliki kelebihan dalam pemecahan masalah terhadap kemampuan siswa. Penelitian dilaksanakan dengan terlebih dahulu memberikan angket kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan angket yang sama untuk mengukur serta melihat perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilanjutkan dengan menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* kemenparekraf sebagai media pembelajaran di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberlakukan pembelajaran dengan metode konvensional. Kemudian setelah diberi perlakuan pada masing-masing kelas, dilakukan pemberian angket untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil dari kegiatan pembelajaran.

### **3.2.4 Pola Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pola atau model penelitian eksperimen dengan Rancangan kelompok control yang tidak diberi perlakuan dengan sampel praperlakuan dan pascaperlakuan yang sama (*Untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*). Dalam pola penelitian ini satu kelompok akan dalam pemberian *treatment*/perlakuan sedangkan kelompok dominan tidak akan mendapat perlakuan (Hastjarjo, 2019).

Berikut gambaran pola penelitiannya :

Kelas A	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kelas B	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Gambar 3. 3 Pola Penelitian

Keterangan :

Kelas A : Kelas Eksperimen

Kelas B : Kelas Kontrol

X<sub>1</sub> : Perlakuan Kelas Eksperimen

X<sub>2</sub> : Perlakuan Kelas Kontrol

O<sub>1</sub> : Pengisian Angket *Pretest* Kelas Eksperimen

O<sub>2</sub> : Pengisian Angket *Posttest* Kelas Eksperimen

O<sub>3</sub> : Pengisian Angket *Pretest* Kelas Kontrol

O<sub>4</sub> : Pengisian Angket *Posttest* Kelas Kontrol

### 3.3 Populasi dan Sampel

Menurut (Syamsul et al., 2022) sekelompok objek dengan lokasi dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI yang berjumlah 97 peserta didik yang terdiri dari kelas XI ULW 1, XI ULW 2, dan XI ULW 3 di SMKN 3 Kota Bandung. ada beberapa pertimbangan untuk memilih lokasi penelitian di tempat ini, yaitu :

- a) Pihak sekolah harus bersedia untuk di jadikan lokasi penelitian.
- b) Sekolah yang dijadikan tempat penelitian memiliki program studi UsahaLayanan Wisata.
- c) Memiliki jumlah siswa yang dibutuhkan dalam pengambilan data.

Jika persyaratan tersebut terpenuhi maka selanjutnya menentukan sampel kelas dilihat dari karateristik peserta didik yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selanjutnya, pengambilan sampel kelompok dilakukan dengan menentukan dua kelas pada tingkat yang sama dan memilik karateristik yang homogen, dalam hal ini kelas XI ULW. Pertimbangan mengambil kelas XI ULW karena siswa telah cukup beradaptasi dengan lingkungan sekolahnya dan telah

mengalami pembelajaran selama satu tahun lebih, sehingga dapat membandingkan dengan pengalaman belajar sebelumnya.

Tabel 3. 1 Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil XI ULW Tahun Pelajaran 2022/2023 SMKN 3 Kota Bandung

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai			
		Rata-Rata	Terendah	Tertinggi	KKM
XI ULW 1	32	85,59	40	97	75
XI ULW 2	32	77,75	60	89	75

Sumber : Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil XI ULW Tahun Pelajaran 2022/2023 SMKN 3 Kota Bandung

Di lokasi penelitian SMK Negeri 3 Kota Bandung kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih atas dasar perbandingan rata-rata nilai dan rekomendasi dari guru yang bersangkutan. Kelas XI ULW 1 memiliki rata-rata nilai yang cukup lebih tinggi dari pada kelas XI ULW 2, hal ini menjadi pertimbangan untuk menjadikan kelas XI ULW 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI ULW 1 sebagai Kelas Kontrol.

Tabel 3. 2 Kategori Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Kategori	Jumlah Siswa
XI ULW 1	Kelas Kontrol	32 Siswa
XI ULW 2	Kelas Eksperimen	32 Siswa

### 3.4 Variabel Penelitian

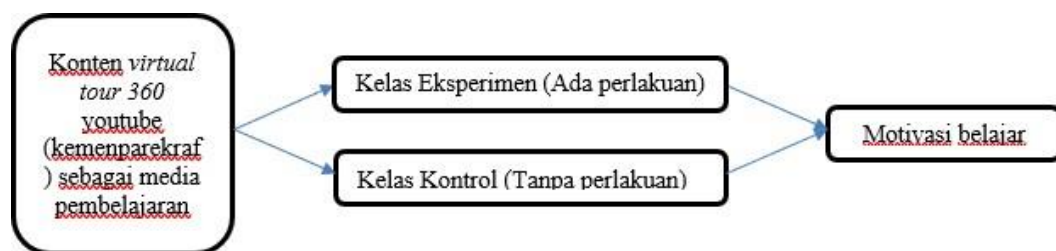
Menurut (Purwanto, 2019) variabel merupakan suatu variasi yang akan di pelajari oleh peneliti dan akan di ambil kesimpulannya. Pada penelitian ini ada beberapa variabel penelitian yang perlu diperhatikan yaitu:

#### 3.4.1 Variabel X

Variabel X atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah konten *virtual tour 360* youtube (kemenparekraf) sebagai media pembelajaran yang jadi pengaruh terhadap variabel lain. peneliti memilih variabel ini untuk dimanipulasi agar efeknya terhadap variabel lain untuk dapat di ukur dan diamati.

### 3.4.2 Variabel Y

Dalam penelitian ini terdapat satu variable Y yaitu motivasi belajar. Variabel Y ini diolah dengan instrumen motivasi belajar yang di peroleh peserta didika dan di ukur dari skor dengan menggunakan skala Likert. Indikator yang digunakan dalam motivasi belajar adalah Tekun dalam belajar pemanduan wisata dengan media pembelajaran youtube, Ulet dalam mengerjakan tugas individu dan kelompok, Senang memecahkan masalah dengan hasil sendiri. Perbandingan skor peserta didik dalam menjawab pertanyaan sebelum, dan sesudah pembelajaran Pemanduan Wisata pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan menentukan efektivitas youtube sebagai media pembelajaran. Berikut ini merupakan gambaran sederhana dari kedua variabel tersebut yang tercantum pada gambar 3.4.



Gambar 3. 4 Skema Hubungan Antar Variabel

Indikator motivasi belajar siswa dirumuskan ke dalam instrumen, diantaranya yaitu :

Tabel 3. 3 Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator
Motivasi Belajar	Tekun dalam belajar (Budiyani et al., 2021)
	Suka mengerjakan tugas-tugas yang menantang namun tidak berada diatas kemampuannya. (Budiyani et al., 2021)
	Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri hinggal mendapatkan hasilnya. (Budiyani et al., 2021)
	Keinginan kuat untuk maju dan berhasil dari sebelumnya. (Budiyani et al., 2021)
	Orientasi pada masa depan, kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita. (Budiyani et al., 2021)

### 3.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dengan hasil penelitian terdahulu oleh (Hendar et al., 2022) dalam Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 mi. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah dan para guru mengakui bahwa dengan memanfaatkan Youtube sebagai media pembelajaran, para siswa menjadi sangat antusias dalam belajar atau dengan kata lain motivasi belajar siswa meningkat. Namun untuk lebih meningkatkan pemanfaatan Youtube oleh para Guru, perlu dilaksanakan pelatihan-pelatihan dalam pembuatan video-video kreatif secara mandiri oleh guru yang dapat diunggah ke Youtube sebagai media pembelajaran.

Peneliti mengajukan hipotesis adanya efek positif pada penerapan media pembelajaran *youtube virtual tour 360* Kemenparekraf terhadap motivasi belajar siswa. Selain karena pemanfaatan variasi penggunaan media pembelajaran cenderung memiliki peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. Karena itu, dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah :

#### 1. Hipotesis rumusan masalah pertama

Ha: Terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen di SMKN 3 Kota Bandung

Ho: Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen di SMKN 3 Kota Bandung

#### 2. Hipotesis rumusan masalah kedua

Ha: Terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada kelas Kontrol di SMKN 3 Kota Bandung

Ho: Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menerapkan konten *virtual tour 360 youtube*



Kemenparekraf sebagai media pembelajaran pada kelas Kontrol di SMKN 3 Kota Bandung

### 3. Hipotesis rumusan masalah ketiga

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran di SMKN 3 Kota Bandung

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak menerapkan konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf sebagai media pembelajaran di SMKN 3 Kota Bandung

## 3.6 Definisi Operasional

### 3.6.1 Media Pembelajaran

Menurut (Dwijayani, 2019) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar. Ddapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran supaya materi yang disampaikan menjadi lebih jelas. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah *Youtube*.

### 3.6.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan hal yang utama dalam kegiatan pembelajaran, jadi tanpa motivasi tidak seorangpun akan melakukan kegiatan belajar. Motivasi sebagai pemicu seseorang untuk tujuan yang diinginkan. Menurut (Lince, 2022) motivasi belajar adalah suatu usaha yang memiliki peran mendesak didasari atas kemauan diri sendiri untuk upaya mencapai tujuan belajar. Adapun cara peneliti untuk mengukur motivasi yaitu dengan cara memberikan *pretest* sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar sebelum perlakuan di kelas eksperimen

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

**PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dan kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pun diberikan *pretest*. Selain itu, diberikan juga *posttest* untuk mengetahui gambaran motivasi setelah kegiatan pembelajaran. *Pretest* dan *posttest* berupa kuisioner skala likert, dengan menggunakan indikator motivasi belajar menurut (Budiyani et al., 2021).

### 3.7 Bahan dan Materi

Bahan dan materi yang di uji coba dengan menerapkan media pembelajaran *Youtube* ini mengacu pada kurikulum merdeka. Hal ini dilakukan berdasarkan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan telah menerapkan kurikulum merdeka. Selain itu, materi yang akan diangkat pada penelitian ini adalah memahami SOP pemanduan perjalanan wisata (obyek wisata) pada elemen pemanduan wisata dan memimpin rombongan wisata pada kelas XI. pertimbangan dalam menentukan materi yang dipilih untuk di uji coba dengan menerapkan media pembelajaran *youtube virtual tour 360* adalah untuk menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang umumnya diterapkan saat ini pada sekolah-sekolah di Indonesia dan dibuat berdasarkan kebutuhan pendidikan di Indonesia. Menurut (Fauzi, 2022) kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana lebih mengunggulkan konten agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk dapat mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berupa konten *Virtual Tour 360 Youtube* (Kemenparekraf) dapat membantu siswa dalam tercapainya tujuan dari Kurikulum Merdeka ini dengan elemen, capaian umum, dan capaian pembelajaran pada mata pelajaran sebagai berikut :

<b>Elemen</b>	Pemanduan Wisata dan Memimpin Rombongan Wisata
<b>Capaian Umum</b>	Pada akhir fase F peserta didik memiliki wawasan dunia kerja dan kewirausahaan, sehingga menguatkan renjana ( <i>passion</i> ), visi ( <i>vision</i> ), imajinasi, dan kreativitas sebagai tenaga profesional dalam bidang usaha layanan pariwisata.

---

<b>Capaian Belajar</b>	<p>Pada akhir fase F peserta didik mampu melakukan komunikasi secara lisan dalam bahasa Inggris pada tingkat operasional dasar, melakukan prosedur dasar pertolongan pertama, menerapkan prosedur kesehatan, keselamatan kerja, dan lingkungan hidup.</p> <p>Peserta didik mampu melaksanakan kependamuan wisata dan wisata berkelanjutan, memberikan pelayanan pada penjemputan (transfer-in) dan pengantaran wisatawan (transfer-out). Peserta didik mampu mengembangkan dan memelihara pengetahuan umum yang diperlukan oleh pemandu wisata, memimpin dan memandu rombongan wisata, mengatur peserta saat tur, menyiapkan, dan menyajikan informasi wisata..</p>
------------------------	---

---

### 3.8 Alat dan Bahan yang Digunakan dalam Penelitian

Dalam penelitian ini alat dan bahan yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

#### 3.8.1 Alat dalam uji coba konten *virtual tour 360 youtube kemenparekraf* sebagai media pembelajaran

a. *Smartphone/Laptop* yang terkoneksi dengan internet

Perangkat *smartphone/Laptop* yang digunakan untuk penelitian harus terkoneksi dengan sambungan internet yang nantinya akan digunakan untuk membuka aplikasi *youtube*.

b. Aplikasi *Youtube*

Setelah perangkat tersedia dan terhubung dengan jaringan internet langkah selanjutnya adalah membuka aplikasi *youtube* untuk mengakses konten *virtual tour 360* di kanal *youtube* Kemenparekraf.

#### 3.8.2 Instrumen dalam Kegiatan Eksperimen

Penelitian ini berupaya menentukan pengaruh media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar siswa. Instrumen yang di gunakan untuk mengukur motivasi belajar dalam penelitan ini adalah skala Likert. Menurut

(Pranatawijaya et al., 2019) skala Likert adalah alat untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok dari sebuah peristiwa atau fenomenasosial. Model yang digunakan adalah lima pilihan yaitu sangat Selalu (SS), Sering (SR), Kadang-Kadang (KK), Jarang (J), Tidak Pernah (TP).

a) Lembar Angket

Lembar angket merupakan lembar yang digunakan untuk mengukur terdapatnya pengaruh konten *virtual tour 360 youtube* kemenparekraf sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar.

b) Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal yang berkenaan dengan pelaksanaan eksperimen hingga kegiatan pengumpulan data lainnya. Catatan lapangan berupa catatan tertulis berisi segala peristiwa yang memiliki hubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh peneliti mengenai apa yang dilihat, didengar dan dipikirkan ketika penelitian berlangsung. Tujuan dari catatan lapangan adalah untuk menghimpun data.

c) Dokumentasi

Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data data penunjang dalam penelitian yang dapat berupa foto atau lampiran-lampiran penelitian lainnya.

### **3.9 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data Untuk Uji Coba Konten *Virtual Tour 360 Youtube Sebagai Media Pembelajaran***

Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pengolahan data. Adapun gambaran masing- masing tahap tersebut adalah sebagai berikut.

#### **3.9.1 Tahap Persiapan**

Sebelum pengumpulan data dilaksanakan, peneliti melakukan sejumlah persiapan. Persiapan pertama adalah meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Izin diberikan pihak sekolah dan meminta peneliti untuk melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran terkait. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan berikut.

## 1. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu instrument pembelajaran dan instrument pengumpul data penelitian.

### a) Instrumen Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dipandu oleh Modul Ajar. Modul Ajar disusun setelah terlebih dahulu ditentukan pokok bahasan yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum merdeka belajar.

### b) Instrumen Pengumpul Data Penelitian

Instrumen data penelitian terdiri dari instrument pengukur motivasi belajar. Instrumen pengukur motivasi belajar adalah skala motivasi belajar siswa. skala motivasi belajar disusun untuk memperoleh informasi tentang motivasi belajar Pemanduan Wisata sebelum (*pretest*) dan setelah proses belajar dilaksanakan (*posttest*). Skala motivasi belajar itu sendiri diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun instrument skala motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada skala motivasi yang disusun menggunakan skala Likert dengan jumlah aitem yang digunakan adalah 50 aitem.

Aitem motivasi belajar kemudian diujicoba di SMKN 3 Bandung dengan mengambil dua kelas ujicoba yaitu kelas XI ULW 2 dan kelas XI ULW 1. Setelah dilakukan ujicoba, maka dilakukan uji validitas dan reabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Skala motivasi belajar yang digunakan merujuk pada aspek-aspek motivasi belajar berikut: Tekun dalam belajar (Budyani et al., 2021), Suka mengerjakan tugas-tugas yang menantang namun tidak berada diatas kemampuannya. (Budyani et al., 2021), Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri hingga mendapatkan hasilnya. (Budyani et al., 2021), Keinginan kuat untuk maju dan berhasil dari sebelumnya. (Budyani et al., 2021), Orientasi pada masa depan, kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita. (Budyani et al., 2021). Dikarenakan penelitian dilakukan untuk mengkaji motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pemanduan Wisata, maka aspek-aspek tersebut menjadi : (1) Tekun dalam belajar Pemanduan Wisata; (2) Suka mengerjakan

tugas-tugas Pemanduan Wisata yang menantang namun tidak berada diatas kemampuannya; (3) Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri hingga mendapatkan nilai yang baik dalam pelajaran Pemanduan Wisata; (4) Keinginan kuat untuk maju dan berhasil dari sebelumnya dalam pelajaran Pemanduan Wisata; (5) Orientasi pada masa depan, kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita Pemanduan wisata.

Skala motivasi belajar dalam skala Likert menggunakan model lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Instrument penelitian menggunakan bentuk *check list*. Bentuk *check list* memiliki keuntungan lebih singkat dalam pembuatannya, lebih hemat kertas dan mudah untuk ditabulasikan datanya serta secara visual lebih menarik. Dalam bentuk *check list*, aitem pertanyaan dibuat bervariasi antara bentuk positif dengan negative dengan maksud untuk responden dapat membaca dengan cermat dikarenakan jawaban yang dituntut untuk konsisten.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Tekun dalam belajar Pemanduan Wisata;	4, 6, 8, 9,	1, 2, 3, 5, 7, 10	10
Suka mengerjakan tugas-tugas Pemanduan Wisata yang menantang namun tidak berada diatas kemampuannya	11, 13, 15, 17, 18, 20	12, 14, 16, 19	10
Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri hingga mendapatkan nilai yang baik dalam pelajaran Pemanduan Wisata	21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 30	26, 29	10
Keinginan kuat untuk maju dan berhasil dari	31, 32, 35, 36, 38, 39	33, 34, 37, 40	10

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
sebelumnya dalam pelajaran Pemanduan Wisata			
Orientasi pada masa depan, kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita Pemanduan wisata.	41, 42, 44, 45, 46, 48, 49, 50	43, 47,	10
<b>Jumlah</b>	32	18	50

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a) Validitas

Untuk instrumen yang telah dibuat tidak langsung digunakan, terlebih dahulu instrumen tersebut harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Menurut (Ono, 2020) Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan, teknik korelasi yang di gunakan adalah teknik korelasi *product-moment*.

### b) Reliabilitas

Menurut (Amanda et al., 2019) Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Instrumen non tes dapat dikatakan reliabel atau terpercaya jika memberikan hasil yang tetap atau ajeg. Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya 0,00 – 1,00. Suatu instrumen dengan reliabilitas mendekati angka satu, maka dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi, demikian sebaliknya. Harga kritik untuk reliabilitas adalah 0,7, artinya suatu instrument dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien alpha sekurang-kurangnya 0,7 atau  $r \geq 0,7$ . Nilai alpha yang dimaksud adalah alpha cronbach. Perhitungan untuk menentukan nilai *alpha cronbach* dilakukan dengan bantuan SPSS.

### 3.9.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan beberapa kegiatan, yaitu pengisian angket *pretest*, pelaksanaan pembelajaran, dan pengisian angket *post test*.

#### 1. *Pretest*

Pelaksanaan pengisian angket sebelum uji coba atau *pretest* dilaksanakan dengan menyebarkan skala motivasi belajar. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran awal kondisi motivasi belajar peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan di Kelompok eksperimen yang dipilih yaitu kelas XI ULW 2 dan kelompok kontrol kelas XI ULW 1 yang masing-masing kelas terdiri dari 32 peserta didik.

#### 2. Pelaksanaan Perlakuan

Setelah tes awal dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran menerapkan media pembelajaran konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf yang telah disediakan sebelumnya oleh peneliti. Pada kelompok kontrol, aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional.

#### 3. *Post test*

Pada kegiatan tes akhir dilaksanakan dengan menyebarkan skala motivasi kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skala motivasi yang disebarkan sama persis dengan skala motivasi pada saat tes awal.

### 3.10 Teknik Analisis Data

#### 3.10.1 Analisis Pra Eksperimen

##### 1 Teknik Analisis

Angket yang akan diberikan kepada sampel pada saat *pretest* dan *posttest* harus terlebih dahulu dipastikan validitas, reliabilitas. Pengolahan data tersebut menggunakan *software* statistik yakni SPSS, dengan ketentuan rumus sebagai berikut:

##### a) Validitas (Item)

Data yang dianggap baik adalah data yang valid. Adapun rumus yang umum digunakan untuk mengukur validitas yakni rumus *Product Moment* (Ono, 2020) diantaranya sebagai berikut:

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

**PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu



$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{XY}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$N$  = jumlah sampel

$X$  = skor butir

$Y$  = skor total

Validitas tersebut dapat diinterpretasi berdasarkan golongan yang telah ditentukan, diantaranya sebagai berikut:

- Antara 0,80 – 1,00 = sangat tinggi
- Antara 0,60 – 0,80 = tinggi
- Antara 0,40 – 0,60 = sedang
- Antara 0,20 – 0,40 = rendah
- Antara 0,00 – 0,20 = sangat rendah

Untuk mengetahui dapat digunakan atau tidaknya suatu aitem dalam sebuah penelitian berdasarkan kriteria yang tercantum berikut ini.

Kategori	Penilaian
Dipakai	>0,400
Diperbaiki	0,20 – 0,400
Dibuang	<0,200

## 2) Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *internal consistency*, yakni dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrument.

Suatu pernyataan dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila pernyataan tersebut dapat memberikan hasil yang tepat (Amanda et al., 2019). Reliabilitas berkaitan dengan masalah ketepatan tersebut, artinya ketika instrument memiliki tingkat reliabilitas yang semakin tinggi, maka instrumen tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Adapun alat yang dapat digunakan dalam menguji tingkat reliabilitas tes yakni berupa SPSS v.24. Untuk lebih rinci, pengukuran dapat menggunakan

rumus dari *Sperman Brown (Split half)* diantaranya yakni rumus KR 21. Adapun rumusan tersebut sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Setelah diperoleh harga M, kemudian harga ri dapat dihitung dengan rumus:

$$ri = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{M(k - M)}{K \cdot St^2} \right\}$$

Keterangan:

M = Mean skor total

Xt = Jumlah skor setiap sampel

n = Jumlah sampel

ri = Reliabilitas instrument

k = Jumlah item dalam instrumen (jumlah soal)

St<sup>2</sup> = Varians total

Hasil dari perhitungan rumus di atas akan menghasilkan skor (nilai) reliabilitas instrumen. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan dan digolongkan berdasarkan kategori sebagai berikut:

- Antara 0,80 – 1,00 = sangat tinggi
- Antara 0,60 – 0,80 = tinggi
- Antara 0,40 – 0,60 = sedang
- Antara 0,20 – 0,40 = rendah
- Antara 0,00 – 0,20 = sangat rendah

### 3.10.2 Analisis Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, dilakukan uji validitas instrumen skala motivasi belajar di sekolah yang berbeda dengan tempat penelitian dilakukan. Uji validitas dilaksanakan di SMK Gema Gawita Kota Tangerang dengan memilih satu kelas yaitu kelas XI UPW 1. Kegiatan uji validitas dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2023.

Instrumen yang digunakan yaitu instrumen motivasi belajar yang terdiri dari 50 aitem, dengan 32 aitem berisi pernyataan *favorable* dan 18 aitem berisi

pernyataan *unfavorable*. Pada saat pelaksanaan uji validitas, durasinya adalah 60 menit tiap instrumen terhadap 15 peserta didik. Siswa mengisi setiap instrumen dengan lengkap sehingga setiap instrumen dapat diolah dan diperiksa. Setelah selesai, instrumen dimasukkan ke SPSS untuk dikaji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 3. 5 Hasil Perhitungan Validitas pad Angket Skala Motivasi Belajar

No Item	Koefisien Korelasi (r)	r tabel	Keterangan
1	0.434	0.514	Tidak Valid
2	0.718	0.514	Valid
3	0.373	0.514	Tidak Valid
4	0.357	0.514	Tidak Valid
5	0.398	0.514	Tidak Valid
6	0.449	0.514	Tidak Valid
7	0.274	0.514	Tidak Valid
8	0.482	0.514	Tidak Valid
9	0.480	0.514	Tidak Valid
10	0.748	0.514	Valid
11	0.654	0.514	Valid
12	0.728	0.514	Valid
13	0.306	0.514	Tidak Valid
14	0.716	0.514	Valid
15	0.330	0.514	Tidak Valid
16	0.277	0.514	Tidak Valid
17	0.387	0.514	Tidak Valid
18	0.355	0.514	Tidak Valid
19	0.338	0.514	Tidak Valid
20	0.312	0.514	Tidak Valid
21	0.257	0.514	Tidak Valid
22	0.343	0.514	Tidak Valid
23	0.333	0.514	Tidak Valid
24	0.378	0.514	Tidak Valid
25	0.316	0.514	Tidak Valid
26	0.328	0.514	Tidak Valid
27	0.320	0.514	Tidak Valid
28	0.327	0.514	Tidak Valid

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

**PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

No Item	Koefisien Korelasi (r)	r tabel	Keterangan
29	0.282	0.514	Tidak Valid
30	0.685	0.514	Valid
31	0.713	0.514	Valid
32	0.493	0.514	Tidak Valid
33	0.647	0.514	Valid
34	0.398	0.514	Tidak Valid
35	0.829	0.514	Valid
36	0.777	0.514	Valid
37	0.508	0.514	Tidak Valid
38	0.553	0.514	Valid
39	0.795	0.514	Valid
40	0.638	0.514	Valid
41	0.475	0.514	Tidak Valid
42	0.695	0.514	Valid
43	0.292	0.514	Tidak Valid
44	0.320	0.514	Tidak Valid
45	0.380	0.514	Tidak Valid
46	0.664	0.514	Valid
47	0.444	0.514	Tidak Valid
48	0.755	0.514	Valid
49	0.676	0.514	Valid
50	0.599	0.514	Valid

Sumber : Hasil Penelitian 2023

Tabel 3. 6 Hasil Uji Coba Reliabilitas

No Item	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
1	.910	Reliabel
2	.906	Reliabel
3	.912	Reliabel
4	.911	Reliabel
5	.911	Reliabel
6	.910	Reliabel
7	.912	Reliabel
8	.909	Reliabel
9	.910	Reliabel
10	.906	Reliabel

Muhammad Aditia Fadillah, 2023

**PENERAPAN KONTEN VIRTUAL TOUR 360 YOUTUBE KEMENPAREKRAF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas XI ULW di SMKN 3 Kota Bandung Dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

No Item	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
11	.908	Reliabel
12	.907	Reliabel
13	.911	Reliabel
14	.907	Reliabel
15	.912	Reliabel
16	.913	Reliabel
17	.910	Reliabel
18	.911	Reliabel
19	.913	Reliabel
20	.912	Reliabel
21	.913	Reliabel
22	.912	Reliabel
23	.911	Reliabel
24	.912	Reliabel
25	.913	Reliabel
26	.914	Reliabel
27	.915	Reliabel
28	.913	Reliabel
29	.912	Reliabel
30	.907	Reliabel
31	.906	Reliabel
32	.909	Reliabel
33	.907	Reliabel
34	.913	Reliabel
35	.904	Reliabel
36	.905	Reliabel
37	.909	Reliabel
38	.909	Reliabel
39	.906	Reliabel
40	.908	Reliabel
41	.910	Reliabel
42	.906	Reliabel
43	.911	Reliabel
44	.912	Reliabel
45	.910	Reliabel
46	.907	Reliabel

No Item	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
47	.910	Reliabel
48	.906	Reliabel
49	.907	Reliabel
50	.908	Reliabel

Sumber : Hasil Penelitian 2023

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Skala Motivasi Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
<b>0.911</b>	<b>50</b>

Sumber : Hasil Penelitian 2023

Uji realibilitas dilakukan terhadap 50 aitem skala motivasi. Hasil uji reliabilitas menunjukkan keofisen alpha sebesar 0,911. Hal ini dalam diartikan bahwa instrumen dapat digunakan karena koefisien alpha di atas 0.7.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Setelah Uji Validitas dan Reliabilitas

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Tekun dalam belajar Pemanduan Wisata;	<b>4, 6, 8, 9,</b>	<b>1, 2, 3, 5, 7, 10</b>	10
Suka mengerjakan tugas-tugas Pemanduan Wisata yang menantang namun tidak berada diatas kemampuannya	<b>11, 13, 15, 17, 18, 20</b>	<b>12, 14, 16, 19</b>	10
Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri hinggal mendapatkan nilai yang baik dalam pelajaran Pemanduan Wisata	<b>21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 30</b>	<b>26, 29</b>	10
Keinginan kuat untuk maju dan berhasil dari sebelumnya dalam pelajaran Pemanduan Wisata	<b>31, 32, 35, 36, 38, 39</b>	<b>33, 34, 37, 40</b>	10
Orientasi pada masa depan, kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita Pemanduan wisata.	<b>41, 42, 44, 45, 46, 48, 49, 50</b>	<b>43, 47,</b>	10
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>18</b>	<b>50</b>

Sumber : Hasil Penelitian 2023

**Keterangan:** Angka yang bercetak tebal adalah aitem yang tidak valid setelah dilakukan uji validitas Dan realibilitas, aitem yang tidak valid diperbaiki untuk kegiatan uji coba Eksperimen.

Hasil uji validitas pada skala motivasi menunjukan adanya aitem gugur, sehingga aitem yang valid adalah 18 aitem. Aitem yang gugur pada skala motivasi memiliki nilai korelasi kurang dari 0.514. aitem yang gugur akan dilakukan perbaikan untuk dilakukan kegiatan *Pre-Test* dan *Post-Test*.

### 3.10.3 Analisis Hasil Eksperimen

Dilakukan analisis pada hasil eksperimen untuk mengevaluasi pengaruh konten *virtual tour 360 youtube* (Kemenparekraf) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar. penggunaan media pembelajaran melalui *Youtube* dalam meningkatkan motivasi belajar. Skala yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar adalah Skala *Likert*. Data motivasi belajar diukur menggunakan skor dari setiap responden dan dari sekelompok responden. Skor responden dihitung berdasarkan total skor jawaban yang diberikan. SPSS 24 for Windows digunakan untuk menganalisis data guna menguji pengaruh konten *virtual tour 360 youtube* (Kemenparekraf) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar.

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel. Uji *Shapiro Wilks* digunakan untuk menentukan apakah data tersebut normal atau tidak. Setelah dilakukan uji, hasilnya akan dibandingkan dengan nilai 0,05. Jika hasil uji menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki sebaran normal, sebaliknya jika hasil uji lebih kecil dari 0,05, maka sebaran datanya dianggap tidak normal.

#### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *Levene's Test*. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah sampel penelitian diambil dari komunitas yang homogen atau heterogen. Setelah dilakukan perhitungan dengan *Levene's Test*, hasilnya kemudian dibandingkan dengan nilai signifikansi ( $p$ -value) sebesar 0,05. Jika nilai  $p$ -value yang diperoleh

lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian tersebut homogen.

c) Uji Hipotesis

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk membuktikan dan mengetahui hipotesis mana yang akan diterima sebagai jawaban dari rumusan masalah yang dibuat. Penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik, yang dirancang untuk tipe data yang telah dievaluasi sebelumnya dengan normalitas dan homogenitas (kelas eksperimen dan kontrol). Penelitian ini menggunakan alat bantu berupa aplikasi SPSS v.24 untuk menganalisis hasil hipotesis penelitian.

Teknik yang digunakan untuk motivasi belajar menggunakan uji-t (*paired samples test*). Analisis variansi dilaksanakan dengan membandingkan antara *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok dan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Adapun kriteria dari pengujian hipotesis sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi ( $\text{Sig} < \alpha = 0,05$ ) maka  $H_a$  **diterima** dan  $H_o$  **ditolak**
- b. Jika nilai signifikansi ( $\text{Sig} > \alpha = 0,05$ ) maka  $H_a$  **ditolak** dan  $H_o$  **diterima**

d) Analisis Gain

Berikut ini merupakan analisis statistik untuk mengkategorikan tingkat pengaruh (*gain*) atas pengukuran hasil perolehan skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas. Hasilnya berupa rata-rata *gain* skor yang kemudian dikategorikan. Pengukuran dan pengkategorian dapat dilihat pada rumus berikut ini:

$$(g) = \frac{x_2 - x_1}{x_{maks} - x_1}$$

Keterangan :

X1 = *pretest*

X2 = *posttest*

X Maks = Nilai maksimal ( $\Sigma$  soal x  $\Sigma$  siswa)

Tabel 3. 9 Kriteria Gain Score

Rata-rata <i>Gain Score</i>	Kategori
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang



Rata-rata <i>Gain Score</i>	Kategori
(g) < 0,3	Rendah

Akan tetapi, jika data yang diperoleh nantinya tidak memiliki normalitas ataupun homogenitas maka uji hipotesis akan menggunakan Mann Whitney U test. Menurut (Cantica et al., 2023) Mann Whitney U adalah uji non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan median dari dua kelompok independen ketika skala data variabel dependen adalah ordinal, interval, atau rasio tetapi tidak jika variabel dependen terdistribusi secara teratur. Adapun syarat ataupun asumsi yang perlu dimiliki dalam penggunaan statistik ini antara lain:

- a. Skala data variabel terikat adalah ordinal, interval, atau ratio.
- b. Data berasal dari 2 kelompok
- c. Variabel independen satu dengan yang lainnya, artinya data berasal dari kelompok yang berbeda atau tidak berpasangan.
- d. Varians kedua kelompok sama atau homogen (karena distribusi tidak normal maka uji homogenitas dapat dilakukan adalah levene's Test. Dimana uji Fisher F diperuntukan bila asumsi normalitas terpenuhi).

#### 3.10.4 Analisis Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran konten *virtual tour 360 youtube* Kemenparekraf yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Usaha Layanan Wisata di SMK. Media pembelajaran tersebut sudah disesuaikan dengan materi yang ada pada kurikulum sekolah. Media pembelajaran di uji coba dengan melakukan eksperimen di sekolah. Selanjutnya hasil eksperimen kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar.