

ABSTRAK

Alma Shofianada Zulya, 1810810064, Efektivitas Penggunaan VR Box 2.0 Sebagai Media Pembelajaran *Virtual Reality* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu

Perkembangan dunia pendidikan di era sekarang menuntut adanya perubahan pada sistem pendidikan. Pembelajaran daring maupun *blanded learning* masih menjadi masalah yang harus dihadapi di masa pandemi. Hal tersebut tentu mengubah pembelajaran menjadi kurang efektif hingga mengakibatkan turunnya motivasi belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui penerapan VR Box 2.0 sebagai media pembelajaran *virtual reality* pada materi ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Pelajaran 2021/2022; 2) untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan VR Box 2.0 sebagai media pembelajaran *virtual reality* terhadap motivasi pada materi ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Pelajaran 2021/2022; 3) untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan VR Box 2.0 sebagai media pembelajaran *virtual reality* terhadap hasil belajar kognitif pada materi ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Pelajaran 2021/2022; dan 4) untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan VR Box 2.0 sebagai media pembelajaran *virtual reality* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada materi ekosistem di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *true experimental* dengan cara *pretest-posttest control group design*. Bentuk teknik yang digunakan berupa teknik *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 (sebagai kelas kontrol) dan kelas X MIPA 2 (sebagai kelas eksperimen). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa uji instrumen, uji asumsi klasik dan uji hipotesis penelitian dengan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: angket respon siswa menunjukkan kategori baik dengan presentase sebesar 77,6% yang diuji dengan uji deskriptif presentase. Motivasi belajar siswa dilihat dari hasil observasi dengan jumlah 10 pernyataan yang diuji dengan uji *one sample t-test* dan diperoleh *t* hitung sebesar -35,250 sehingga berada pada daerah penolakan H_0 atau terdapat perbedaan motivasi belajar antara adanya penggunaan atau tidak adanya penggunaan media VR Box 2.0 sebagai media pembelajaran. Hasil belajar kognitif siswa dilihat dari nilai *posttest* yang diuji dengan uji *independent sample t-test* diperoleh *t* hitung sebesar 6,042 > 2,002 atau *t* hitung > *t* tabel, sehingga H_0 ditolak atau terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peran VR Box 2.0 sebagai media pembelajaran terbukti efektif dengan melihat adanya kesesuaian antara indikator motivasi dan hasil belajar kognitif dengan indikator efektivitas yang digunakan pada penelitian ini.

Kata Kunci: Efektivitas, Ekosistem, Hasil Belajar Kognitif, Media VR (*Virtual Reality*) Box 2.0