

**ANALISIS RESPONS AFEKTIF SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF INDONESIA VIRTUAL TOUR
(Pada Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V SD)**

Vina Septiani Fauziyah¹, Isrok'atun², Kusman Rukmana³

^{1,2,3}Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang

[¹vinaseptianifzyh13@upi.edu](mailto:vinaseptianifzyh13@upi.edu), [²isrokatun@upi.edu](mailto:isrokatun@upi.edu), [³kusmanrukmana@upi.edu](mailto:kusmanrukmana@upi.edu)

ABSTRACT

This study aims to determine 1) Students' affective responses to the use of Indonesia Virtual tour learning media on the material of Indonesia's geographical conditions, 2) Factors that influence students' affective responses to the use of Indonesia Virtual tour learning media on the material of Indonesia's geographical conditions. This study uses a descriptive qualitative approach with a case study research type. With the research subjects being fifth grade students of Gunungsari State Elementary School, located on Jl. Sindang Taman, RT 02/03, Jatimulya, North Sumedang District, Sumedang Regency, West Java Province. Research data collection techniques were obtained through observation, interviews and questionnaires. The conclusions from the results of this study are first, students' affective responses to the use of Indonesia Virtual tour interactive learning media in learning the material of Indonesia's geographical conditions generally show good results. This is shown through students' attention, activeness, involvement, and enthusiasm during the learning process. Students are able to participate in learning activities, such as discussions, questions and answers, and media exploration, and show positive attitudes such as respecting friends' opinions and working together in groups. Second, students' affective responses are influenced by internal and external factors. Internal factors include student interest, motivation, and self-confidence, while external factors include the use of interactive learning media, the teacher's role, and the classroom atmosphere. The use of the Indonesia Virtual tour media increased student interest because it presented material on Indonesia's geographical conditions visually and concretely, making it easier for students to understand.

Keywords: Analysis, Responses Affective, Indonesian Media Virtual tour

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Respons afektif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Indonesia *Virtual tour* pada materi kondisi geografis Indonesia, 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi respons afektif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Indonesia *Virtual tour* pada materi kondisi geografis Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang

bersifat deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas V SD Negeri Gunungsari, yang berlokasi di Jl. Sindang Taman, RT 02/03, Jatimulya, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Teknik pengumpulan data penelitian diperoleh dengan melalui observasi, wawancara/angket dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dari hasil penelitian ini, dilakukan berdasarkan analisis deskriptif, analisis tersebut terdiri dari tiga alur analisis yang berkesinambungan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu pertama, respons afektif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Indonesia *Virtual tour* dalam pembelajaran materi kondisi geografis Indonesia secara umum menunjukkan hasil yang baik. Hal ini ditunjukkan melalui sikap perhatian, keaktifan, keterlibatan, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mampu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti diskusi, tanya jawab, serta eksplorasi media, serta menunjukkan sikap positif seperti menghargai pendapat teman dan bekerja sama dalam kelompok. Kedua, respons afektif siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, dan kepercayaan diri siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi penggunaan media pembelajaran interaktif, peran guru, serta suasana pembelajaran di kelas. Penggunaan media Indonesia *Virtual tour* mampu meningkatkan ketertarikan siswa karena menyajikan materi kondisi geografis Indonesia secara visual dan konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Kata Kunci: Analisis, Respons Afektif, Media Indonesia *Virtual tour*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam membangun pemahaman konseptual siswa terhadap fenomena sosial dan geografis di lingkungan sekitarnya (Rahmawati & Nugroho, 2021). IPS tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga berfungsi dalam membentuk sikap kewarganegaraan, kepedulian sosial, serta kemampuan berpikir kritis sejak usia dini (Sapriya, 2022). Lebih lanjut, pembelajaran IPS mengarahkan siswa untuk memahami

hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan, baik sosial maupun alam, sebagai bagian dari pembentukan kesadaran bermasyarakat yang berkelanjutan (Hidayat, 2023). Secara konseptual, IPS bersifat integratif karena menggabungkan berbagai disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa (Wibowo & Sari, 2022).

Namun demikian, implementasi pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai

tantangan, khususnya pada materi kondisi geografis Indonesia. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku teks, gambar statis, dan metode ceramah (Syamili & Zulfitria, 2025). Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif serta kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara kontekstual. Padahal, materi geografis menuntut adanya visualisasi yang konkret agar siswa mampu memahami keterkaitan antara wilayah, kondisi alam, dan karakteristik geografis secara utuh (Putri & Kurniawan, 2022; Sari & Mahmud, 2024). Kurangnya variasi media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya minat, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Pratama & Lestari, 2021). Anjarini & Primartadi (2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang tidak didukung media interaktif cenderung kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar generasi digital saat ini

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri Gunungsari yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional

cenderung kurang antusias dan pasif selama pembelajaran berlangsung. Siswa hanya memperhatikan penjelasan guru tanpa menunjukkan partisipasi aktif, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Anjarini & Primartadi, 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *virtual tour*, yaitu media berbasis digital yang memungkinkan siswa menjelajahi suatu lokasi secara virtual melalui tampilan 360 derajat (Agus & Rachmadyanti, 2025). Media ini dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu memahami

konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret dan eksploratif (Ariesta dkk., 2024). Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan *virtual tour* dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaktivitas serta kualitas pengalaman belajar siswa (Ginanjari dkk., 2023). Selain itu, lingkungan belajar berbasis virtual terbukti dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran (Murwonugroho dkk., 2023). Studi lain juga mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan sikap positif dan persepsi yang baik terhadap penggunaan media *virtual tour* dalam pembelajaran (Kosasih dkk., 2024).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *virtual tour* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, sebagian besar penelitian masih berfokus pada ranah kognitif. Kajian yang secara khusus mengkaji respons siswa dari aspek afektif, seperti perhatian, minat, sikap, dan keterlibatan emosional terhadap pembelajaran, masih relatif terbatas. Padahal, dalam perspektif taksonomi afektif Krathwohl, ranah afektif mencakup tahapan *receiving*,

responding, *valuing*, *organizing*, hingga *characterization*, yang menggambarkan bagaimana siswa menerima, merespons, hingga menginternalisasi nilai dalam pengalaman belajar (Krathwohl dkk., 1964). Oleh karena itu, kajian terhadap aspek afektif menjadi penting untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana respons afektif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Indonesia Virtual Tour* pada materi kondisi geografis Indonesia di kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis respons afektif siswa berdasarkan tahapan dalam taksonomi afektif Krathwohl, yaitu *receiving*, *responding*, *valuing*, *organizing*, dan *characterization*, serta (2) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya respons afektif tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan afektif siswa, serta

menjadi dasar dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi secara lebih optimal di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus (*case study*) untuk memahami secara mendalam respons afektif siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Indonesia Virtual Tour* pada materi kondisi geografis Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu mengungkap fenomena secara kontekstual dan naturalistik, dengan peneliti sebagai instrumen utama yang berperan dalam mengumpulkan dan menafsirkan data (Creswell & Poth, 2021).

Fokus penelitian ini mencakup respons afektif siswa berdasarkan taksonomi Krathwohl, yaitu *receiving*, *responding*, *valuing*, *organizing*, dan *characterization*, serta faktor-faktor yang mempengaruhinya selama proses pembelajaran berlangsung. Metode studi kasus digunakan untuk mengkaji fenomena secara mendalam dalam konteks nyata melalui berbagai sumber data sehingga menghasilkan

pemahaman yang komprehensif (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk mengamati keterlibatan, sikap, serta perilaku siswa dalam merespons penggunaan media *Indonesia Virtual Tour*. Instrumen observasi yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator ranah afektif Krathwohl, dengan skala penilaian tertentu untuk memudahkan pencatatan data. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada siswa dan guru untuk menggali pengalaman, persepsi, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran. Pedoman wawancara disusun secara sistematis agar tetap fleksibel namun terarah sesuai dengan tujuan penelitian. Sementara itu, angket digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup yang mengacu pada indikator respons afektif siswa, sehingga memungkinkan adanya triangulasi data.

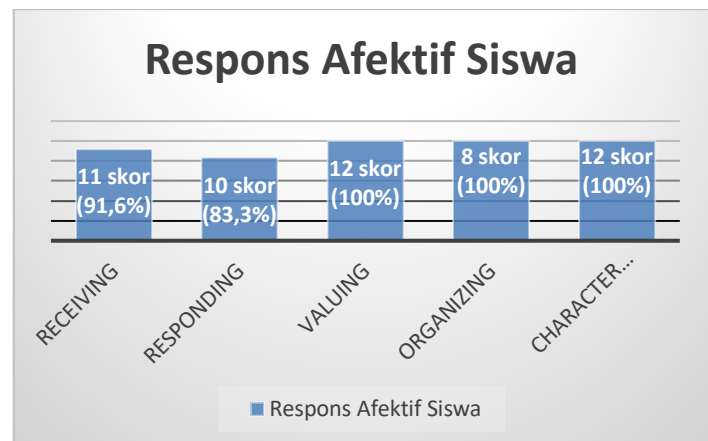
Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, meliputi penyusunan instrumen penelitian, validasi instrumen, serta perizinan penelitian; (2) tahap pelaksanaan, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan media *Indonesia Virtual Tour* disertai dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket; serta (3) tahap akhir, yaitu pengolahan dan analisis data serta penarikan kesimpulan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif agar mudah dipahami, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan terus menerus selama proses penelitian berlangsung hingga diperoleh temuan yang valid dan komprehensif mengenai respons afektif siswa (Sugiyono, 2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik observasi, angket, dan wawancara. Data yang terkumpul dari 15 siswa kemudian dianalisis untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat respons afektif siswa khususnya pada taksonomi afektif Krathwohl, serta faktor-faktor yang mempengaruhinya dalam pembelajaran menggunakan media *Indonesia Virtual tour pada pembelajaran materi kondisi geografis Indonesia*.

Data yang diperoleh selanjutnya diolah untuk menggambarkan tingkat ketercapaian respons afektif pada setiap aspek, yang disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 1 Diagram Observasi Respons Afektif Siswa

Berdasarkan Gambar 1, seluruh aspek respons afektif siswa berada pada kategori sangat baik. Penilaian

dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum pada setiap aspek, kemudian dikonversikan ke dalam persentase. Aspek *valuing* dan *characterization by value* masing-masing memperoleh persentase 100% dari skor maksimum 12, sedangkan aspek *organizing* juga mencapai 100% dari skor maksimum 8. Pada aspek *receiving*, diperoleh skor 11 dari skor maksimum 12 (91,6%), dan pada aspek *responding* diperoleh skor 10 dari skor maksimum 12 (83,3%). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa sudah mampu menunjukkan sikap dan nilai yang baik, proses awal seperti perhatian dan keaktifan masih perlu ditingkatkan.

Selanjutnya, untuk mengetahui capaian respons afektif siswa secara keseluruhan, dilakukan perhitungan persentase nilai rata-rata.

Tabel 1 Hasil Persentase Observasi Siswa

Persentase Nilai Rata-Rata	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
	$\frac{53}{56} \times 100\%$
	$0,946 \times 100\%$
	94,6%

Berdasarkan Tabel 1 di atas, diperoleh persentase sebesar 94,6% (53 dari skor maksimum 56) yang

termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa secara umum telah menunjukkan perhatian, keterlibatan, dan sikap positif selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Indonesia *Virtual tour*. Adapun hasil pada setiap aspek respons afektif siswa adalah sebagai berikut:

1. Pada aspek *receiving* (menerima), hasil observasi menunjukkan persentase sebesar 91,6% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki kesiapan dan perhatian yang tinggi terhadap pembelajaran, khususnya ketika materi kondisi geografis Indonesia disajikan melalui visualisasi interaktif seperti peta, bentang alam, dan representasi wilayah. Dalam perspektif taksonomi afektif, *receiving* merupakan tahap awal yang berkaitan dengan kesadaran dan kemauan individu untuk memperhatikan stimulus pembelajaran (Krathwohl dkk., 1964). Tingginya capaian pada aspek ini menunjukkan bahwa media Indonesia *Virtual tour* berfungsi sebagai stimulus yang efektif dalam menarik perhatian siswa. Temuan ini sejalan dengan Arsyad (2022) yang menyatakan

bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan perhatian dan kesiapan belajar siswa. Namun demikian, masih ditemukannya distraksi pada beberapa siswa menunjukkan bahwa perhatian belum sepenuhnya stabil, yang mengindikasikan perlunya penguatan strategi pengelolaan kelas oleh guru.

2. Pada aspek *responding* (menanggapi), diperoleh persentase sebesar 83,3% yang juga berada pada kategori sangat baik, meskipun menjadi capaian terendah dibandingkan aspek lainnya. Data menunjukkan bahwa siswa telah terlibat aktif dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, dan berpartisipasi dalam diskusi terkait materi kondisi geografis Indonesia. Dalam kerangka Krathwohl, *responding* mencerminkan partisipasi aktif siswa terhadap stimulus yang diterima. Hal ini diperkuat oleh pendapat Muliadi & Mislaini (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Namun demikian, variasi dalam keberanian bertanya menunjukkan bahwa faktor internal, khususnya kepercayaan diri, masih

menjadi kendala dalam pemerataan partisipasi. Temuan ini juga sejalan dengan Farafidah & Khuzaini (2022) yang menegaskan bahwa respons afektif dipengaruhi oleh kondisi psikologis individu, termasuk rasa percaya diri dalam berinteraksi.

3. Pada aspek *valuing* (menilai/menghargai), hasil menunjukkan capaian maksimal sebesar 100%, yang mengindikasikan bahwa siswa telah menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran. Siswa tidak hanya memperhatikan dan merespons, tetapi juga mulai memberikan nilai terhadap pengalaman belajar yang diperoleh. Ketertarikan terhadap eksplorasi wilayah Indonesia melalui media virtual menunjukkan bahwa pembelajaran memiliki makna emosional bagi siswa. Dalam taksonomi afektif, tahap *valuing* menunjukkan bahwa individu mulai menerima dan menghargai suatu nilai (Krathwohl dkk., 1964). Temuan ini sejalan dengan penelitian Ginanjar dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *virtual tour* dapat meningkatkan ketertarikan dan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Alyusfitri dkk. (2023) juga menegaskan bahwa media interaktif

mampu memunculkan respons emosional positif yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

4. Pada aspek *organizing* (mengorganisasi nilai), capaian sebesar 100% menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengintegrasikan nilai-nilai yang diperoleh ke dalam perilaku belajar, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sikap menghargai pendapat teman. Aktivitas diskusi kelompok dalam memahami kondisi geografis Indonesia, seperti membandingkan karakteristik wilayah atau bentang alam, menjadi konteks nyata bagi siswa dalam mengorganisasi nilai-nilai tersebut. Dalam kerangka Krathwohl, tahap *organizing* menunjukkan kemampuan individu dalam menyusun dan menghubungkan nilai ke dalam sistem yang lebih terstruktur. Temuan ini sejalan dengan pendapat Anjarini & Primartadi (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas kolaboratif mampu mengembangkan sikap sosial dan nilai kerja sama siswa. Namun demikian, variasi dalam konsistensi perilaku menunjukkan bahwa proses pengorganisasian nilai masih berada pada tahap perkembangan.

5. Pada aspek *characterization by value* (karakterisasi nilai), hasil juga menunjukkan capaian sebesar 100%, yang mengindikasikan bahwa siswa mulai menginternalisasi nilai-nilai ke dalam perilaku yang relatif konsisten, seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama selama pembelajaran berlangsung. Dalam taksonomi afektif, tahap ini merupakan tingkat tertinggi, di mana nilai telah menjadi bagian dari karakter individu (Krathwohl dkk., 1964). Meskipun demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa konsistensi tersebut belum sepenuhnya stabil pada seluruh siswa, sehingga masih memerlukan penguatan melalui pembiasaan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2022) yang menekankan bahwa pembentukan sikap tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses pembelajaran yang berulang dan terstruktur.

Secara keseluruhan, kelima aspek tersebut menunjukkan pola perkembangan yang progresif dalam ranah afektif, mulai dari *receiving* hingga *characterization by value*. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Indonesia *Virtual tour* tidak hanya berdampak pada aspek

kognitif, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan sikap dan nilai siswa secara bertahap. Hal ini sejalan dengan pandangan Krathwohl dkk. (1964) bahwa ranah afektif berkembang secara hierarkis melalui proses internalisasi nilai.

Adapun, Hasil observasi terhadap guru kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Indonesia Virtual Tour*. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan fokus pada aspek perencanaan, penguasaan media, pelaksanaan pembelajaran, interaksi guru dan siswa, pengelolaan kelas, serta evaluasi pembelajaran. Data ini digunakan untuk melihat sejauh mana keterlaksanaan pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan media.

Untuk mengetahui tingkat pencapaian secara keseluruhan, dilakukan perhitungan persentase nilai rata-rata yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Persentase Observasi Guru

Persentase Nilai Rata-Rata	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
	$\frac{38}{40} \times 100\%$
	$0,95 \times 100\%$

	95%
--	-----

Berdasarkan Tabel 2 di atas, diperoleh persentase rata-rata sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase tersebut diperoleh dari perbandingan skor yang didapatkan sebesar 38 dari skor maksimum 40. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum guru telah melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Indonesia Virtual tour*. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan media tidak berdiri sendiri, tetapi sangat dipengaruhi oleh kemampuan pedagogis guru (Arsyad, 2022).

Selain observasi, data juga diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 15 siswa kelas V untuk mengukur respons afektif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Indonesia Virtual tour*. Angket ini terdiri dari 28 pernyataan. Secara umum, hasil angket menunjukkan bahwa respons afektif siswa berada pada kategori sangat baik, yang ditandai dengan dominannya jawaban “sangat setuju” dan “setuju” pada pernyataan positif serta penolakan terhadap pernyataan negatif. Untuk memperoleh gambaran

yang lebih mendalam, hasil angket dianalisis berdasarkan lima aspek ranah afektif Krathwohl, yaitu *receiving*, *responding*, *valuing*, *organizing*, dan *characterization by value*.

1. Pada aspek *receiving* (menerima), dominasi jawaban “sangat setuju” pada indikator perhatian menunjukkan bahwa siswa memiliki kesiapan yang tinggi dalam menerima pembelajaran. Visualisasi materi kondisi geografis Indonesia melalui peta, pulau, dan kondisi alam menjadi stimulus yang efektif dalam menarik fokus siswa. Namun, adanya variasi pada indikator distraksi mengindikasikan bahwa stabilitas perhatian siswa masih belum sepenuhnya merata.

2. Pada aspek *responding* (menanggapi), kecenderungan jawaban “setuju” dan “sangat setuju” menunjukkan bahwa siswa telah terlibat aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti instruksi. Meskipun demikian, variasi jawaban pada indikator keberanian bertanya menunjukkan adanya perbedaan tingkat kepercayaan diri, sehingga partisipasi verbal siswa belum optimal secara merata.

3. Pada aspek *valuing* (menilai/menghargai), dominasi jawaban “sangat setuju” pada pernyataan yang berkaitan dengan rasa senang, ketertarikan terhadap media, serta minat dalam mengikuti pembelajaran, menunjukkan bahwa siswa telah memberikan penilaian positif terhadap pembelajaran. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran tidak hanya diterima, tetapi juga mulai memiliki makna secara emosional bagi siswa, ditandai dengan munculnya rasa senang dan ketertarikan terhadap materi.

4. Pada aspek *organizing* (mengorganisasi nilai), kecenderungan jawaban positif pada pernyataan yang berkaitan dengan kerja sama dalam kelompok, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta sikap menghargai pendapat teman, menunjukkan bahwa siswa telah mulai mengintegrasikan nilai-nilai dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat variasi jawaban yang mengindikasikan bahwa konsistensi penerapan nilai belum sepenuhnya merata pada seluruh siswa.

5. Pada aspek *characterization by value* (karakterisasi nilai), dominasi

jawaban “sangat setuju” dan “setuju” pada pernyataan yang berkaitan dengan penerapan nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin dalam pembelajaran. menunjukkan bahwa siswa mulai menginternalisasi nilai-nilai positif ke dalam perilaku belajar. Namun, variasi yang masih muncul mengindikasikan bahwa proses internalisasi nilai tersebut masih memerlukan penguatan melalui pembiasaan yang berkelanjutan.

Untuk memberikan gambaran capaian respons afektif siswa secara individu, disajikan hasil perolehan skor angket pada setiap siswa pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Angket Siswa

Nama	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Resp 1	91	81,2%	Sangat Baik
Resp 2	102	91%	Sangat Baik
Resp 3	104	92,8%	Sangat Baik
Resp 4	102	91%	Sangat Baik
Resp 5	96	85,7%	Sangat Baik
Resp 6	109	97,3%	Sangat Baik
Resp 7	103	91,9%	Sangat Baik

Nama	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Resp 8	97	86,6%	Sangat Baik
Resp 9	77	68,7%	Baik
Resp 10	99	88,3%	Sangat Baik
Resp 11	107	95,5%	Sangat Baik
Resp 12	104	92,8%	Sangat Baik
Resp 13	90	80,3%	Sangat Baik
Resp 14	106	94,6%	Sangat Baik
Resp 15	111	99,1%	Sangat Baik
Jumlah Total Skor	99,8	89,1%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 di atas, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 89,1%. Meskipun demikian, terdapat variasi capaian antar siswa, di mana satu siswa berada pada kategori baik (68,7%), yang menunjukkan bahwa perkembangan respons afektif belum sepenuhnya merata. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Indonesia *Virtual tour* efektif dalam membangun respons afektif siswa yang berkembang secara bertahap.

Namun, masih diperlukan upaya untuk meningkatkan pemerataan keterlibatan dan konsistensi partisipasi siswa.

Setelah diperoleh gambaran respons afektif siswa, selanjutnya diidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, respons afektif tidak terbentuk secara spontan, melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal dan eksternal selama pembelajaran (Annisa & Septi, 2024).

Dari sisi internal, ketertarikan, motivasi, perasaan senang, dan kepercayaan diri menjadi faktor utama. Penyajian materi kondisi geografis Indonesia melalui visualisasi seperti peta interaktif dan bentang alam mampu menarik perhatian siswa sejak awal. Siswa juga mengaku lebih mudah memahami materi karena dapat melihat secara langsung, bukan sekadar membayangkan. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan menjadi pemicu munculnya sikap positif dan motivasi belajar. Namun demikian, tidak semua siswa memiliki kepercayaan diri yang sama, sehingga partisipasi, khususnya dalam bertanya, belum merata.

Dari sisi eksternal, penggunaan media *Indonesia Virtual Tour* terbukti membantu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Fitur interaktif mendorong siswa untuk terlibat langsung melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi. Siswa juga merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan penggunaan media konvensional. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam mengarahkan penggunaan media dan menjaga suasana kelas tetap aktif. Temuan ini sejalan dengan Muliadi & Mislaini (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, angket, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa respons afektif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Indonesia Virtual Tour* pada materi kondisi geografis Indonesia berada pada kategori sangat baik. Respons afektif siswa berkembang secara bertahap sesuai tahapan ranah afektif Krathwohl, mulai dari

receiving, responding, valuing, organizing, hingga *characterization by value*.

Pada aspek *receiving*, siswa menunjukkan perhatian dan kesiapan yang tinggi terhadap pembelajaran karena media mampu menyajikan visualisasi kondisi geografis Indonesia secara lebih konkret dan menarik. Pada aspek *responding*, siswa telah terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, serta berdiskusi, meskipun tingkat partisipasi belum sepenuhnya merata karena adanya perbedaan kepercayaan diri. Pada aspek *valuing*, siswa menunjukkan minat, antusiasme, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Selanjutnya, pada aspek *organizing* dan *characterization by value*, siswa mulai menerapkan nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan sikap saling menghargai dalam proses pembelajaran, walaupun konsistensinya masih perlu diperkuat.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa respons afektif siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, dan kepercayaan diri siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi penggunaan media, peran

guru, dan suasana pembelajaran. Media *Indonesia Virtual Tour* yang bersifat visual dan interaktif terbukti membantu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa, sementara guru berperan penting dalam mengarahkan serta mengelola pembelajaran agar berlangsung aktif dan kondusif.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif *Indonesia Virtual Tour* efektif dalam mendukung perkembangan respons afektif siswa pada materi kondisi geografis Indonesia. Namun, masih diperlukan upaya untuk meningkatkan pemerataan partisipasi dan konsistensi sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, E. M., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif "Trip Tour" berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya di Pulau Jawa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/68912>
- Alyusfitri, R., Nora, Y., & Fadhillah, H. I. (2023). Analisis respon siswa terhadap pembelajaran berbantuan multimedia interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi*

- Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 124394.
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/124394>
- Anjarini, T., & Primartadi, A. (2025). Pemanfaatan Virtual Tour Indonesia dengan pendekatan joyfull learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Roworejo. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(3), 1127–1136.
<https://doi.org/10.54082/jamsi.1897>
- Annisa, R., & Septi, D. (2024). Response of high school students in learning Arabic through online. *Indonesian Journal of Islamic Studies*.
<https://ijis.umsida.ac.id/index.php/ijis/article/view/1625>
- Ariesta, F. W., Maftuh, B., Sapriya, & Syaodih, E. (2024). The effectiveness of virtual tour museums on student engagement in social studies learning in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 45–53.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67726>
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4 ed.). SAGE Publications.
- Farafidah, F., & Khuzaini, N. (2022). Respon siswa terhadap media pembelajaran matematika berbantuan PowerPoint pada materi garis dan sudut. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1591–1596.
<https://journal.universitaspahlawa.n.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4921>
- Ginanjari, A., Karim, A., Komalasari, K., & Wiyanarti, E. (2023). Use of virtual tour media based on Lebak local products in social studies learning in elementary school. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(3), 477–486.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v25i3.41529>
- Hidayat, R. (2023). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk membangun kesadaran sosial siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 77–85.
<https://doi.org/10.21009/jipd.v8i1.2251>
- Kosasih, F. R., Budiman, R., Warsihna, J., Ramdani, Z., Pratama, E. Y., & Kurniawan, R. (2024). Students' attitude and perception towards the development of virtual tour learning content in English for hotel and tourism course. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 10(2).
<https://doi.org/10.22219/kembara.v10i2.32736>
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of educational objectives: Handbook II, Affective domain*. Longmans, Green.
- Muliadi, M., & Mislaini, M. (2023). Analisis respon siswa pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 228–232.
<https://jurnalcentekia.id/index.php/jkip/article/view/179>
- Murwonugroho, W., Septiani, W., Djuana, T. E., & Julianto, I. N. L. (2023). Interaktivitas user objek imersif dalam multiplayer virtual

- tour Museum Bank Indonesia. *Panggun*, 33(1), 88–100. <https://doi.org/10.26742/panggun.g.v33i1.2328>
- Pratama, & Lestari. (2021). Pembelajaran IPS Berbasis Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/37845>
- Putri, & Kurniawan. (2022). Pembelajaran IPS Bermakna dan Aplikatif di Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/edumaspul/article/view/25541>
- Rahmawati, & Nugroho. (2021). Peran Pembelajaran IPS dalam Membangun Pemahaman Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jips/article/view/42671>
- Sapriya. (2022). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wibowo, A., & Sari, P. D. (2022). Pemahaman siswa terhadap letak geografis dan astronomis Indonesia melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 7(1), 33–41. <https://doi.org/10.26740/jpips.v7i1.28216>