

# Pemanfaatan *Virtual Tour* Indonesia dengan Pendekatan *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri Roworejo

Titi Anjarini\*<sup>1</sup>, Aci Primartadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

\*e-mail: [anjarini@umpwr.ac.id](mailto:anjarini@umpwr.ac.id)<sup>1</sup>, [aci@umpwr.ac.id](mailto:aci@umpwr.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Mitra dihadapkan dengan masalah: 1) akses terbatas ke tujuan wisata di Indonesia menghambat banyak siswa dari mengunjungi tempat-tempat wisata populer karena jarak, waktu, dan biaya. 2) Pembelajaran didominasi oleh pembelajaran yang bersifat konseptual, soal dan jawaban, tugas (misalnya Matematika/Bahasa Inggris), gambar, dan video, yang tidak mempunyai teknologi yang diperlukan untuk memotivasi pelajar untuk mengikuti pelajaran. 3) Tidak adanya literasi budaya di sekolah-sekolah Indonesia menghasilkan siswa yang kurang akrab dengan budaya dan peluang pariwisata negara. 4) Mayoritas pendekatan pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif. Penggunaan *Virtual Tour* Indonesia dengan pendekatan *Joyful Learning* bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Roworejo. Kegiatan ini melibatkan 15 siswa kelas 3, 4, dan 5 yang diberikan pengalaman belajar menggunakan *Virtual Tour*. Pemanfaatan *Virtual Tour* Indonesia diperoleh berdasarkan hasil kuisioner motivasi belajar. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon 'Sangat Setuju' (skor 4) pada sebagian besar pernyataan dalam kuisioner motivasi belajar, dengan rata-rata skor berada pada kategori tinggi (3-4). Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Joyfull Learning*, Motivasi Belajar, *Virtual Tour*

## Abstract

Partners are faced with the following problems: 1) Limited access to tourist destinations in Indonesia prevents many students from visiting popular tourist attractions due to distance, time, and cost. 2) Learning is dominated by conceptual learning, questions and answers, assignments (e.g. Math/English), images, and videos, which lack the technology needed to motivate students to follow the lessons. 3) The absence of cultural literacy in Indonesian schools results in students who are less familiar with the country's culture and tourism opportunities. 4) The majority of learning approaches used are still conventional. The approach used is a descriptive qualitative approach. The use of the Indonesian *Virtual Tour* with the *Joyful Learning* approach aims to increase the learning motivation of students at Roworejo Elementary School. This activity involved 15 students in grades 3, 4, and 5 who were given learning experiences using the *Virtual Tour*. The use of the Indonesian *Virtual Tour* was obtained based on the results of the learning motivation questionnaire. The results showed that the majority of students responded 'Strongly Agree' (score 4) to most of the statements in the learning motivation questionnaire, with an average score in the high category (3-4). This method has proven to be effective in increasing student learning motivation.

**Keywords:** *Joyfull Learning*, Learning Motivation, *Virtual Tour*

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki khazanah budaya dan tempat wisata yang sangat bervariasi. Namun, akses langsung siswa sekolah dasar ke berbagai lokasi tersebut terhambat oleh faktor geografis, biaya, dan batasan aktivitas di luar kelas. Sekolah dasar negeri Roworejo adalah sekolah dasar yang terletak di daerah semi-pedesaan. Akses terhadap sumber belajar berbasis teknologi masih terbatas, yaitu termasuk jumlah komputer, akses internet, dan perangkat multimedia yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Siswa berasal dari latar belakang yang berbeda, seperti kondisi masyarakat yang kebanyakan berada di bawah kelas menengah, yang

tidak memungkinkan mereka untuk sering bepergian ke tempat-tempat wisata atau mengenal budaya secara langsung.

Mitra dihadapkan dengan masalah: 1) akses terbatas ke tujuan wisata di Indonesia menghambat banyak siswa dari mengunjungi tempat-tempat wisata populer karena jarak, waktu, dan biaya. 2) Pembelajaran didominasi oleh pembelajaran yang bersifat konseptual, soalan dan jawaban, tugas (misalnya Matematika/Bahasa Inggris), gambar, dan video, yang tidak mempunyai teknologi yang diperlukan untuk memotivasi pelajar untuk mengikuti pelajaran. 3) Tidak adanya literasi budaya di sekolah-sekolah Indonesia menghasilkan siswa yang kurang akrab dengan budaya dan peluang pariwisata negara. 4) Mayoritas siswa tidak berkenalan dengan tur virtual, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Para guru di SDN Roworejo sangat bersemangat untuk mengadopsi metode pembelajaran. Sebagian besar siswa tidak memiliki pengetahuan tentang tur virtual, dan metode pembelajaran yang digunakan umumnya konservatif. Instruktur di SDN Roworejo sangat antusias tentang memperkenalkan pendekatan pembelajaran baru, tetapi memerlukan panduan dalam penggunaan alat digital.

Kegiatan layanan masyarakat ini dirancang untuk 1) meningkatkan motivasi pembelajaran siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan 2) memberikan tujuan wisata dan budaya Indonesia kepada siswa 3) menawarkan bantuan dan pelatihan kepada guru/siswa dalam menggunakan tur virtual Indonesia sebagai media pembelajaran 4) memberikan wawasan tentang literasi digital untuk penggunaan teknologi berbasis teknologi. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya (Fernando, 2024:62). Motivasi belajar pada pembelajaran kooperatif terutama difokuskan pada penghargaan atas struktur tujuan tempat peserta didik beraktivitas. Menurut pandangan ini, memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan penampilan kelompok akan menciptakan struktur penghargaan antar perorangan (Lathifa, 2024). Tanpa adanya motivasi, siswa mungkin tidak memperoleh pencapaian belajar secara maksimal. Siswa dapat kehilangan tujuan dan makna di aktivitas pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi prestasi akademis mereka (Amruloh, 2024: 191). Media digital juga bias menumbuhkan minat maupun motivasi untuk belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media digital menawarkan beragam konten yang menarik dan bervariasi (Rahma, 2024). Media seperti video, animasi, simulasi, dan aplikasi pendidikan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan media digital dengan baik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif mencari ilmu (Rais, 2024: 47)

Teknologi digital seperti *tur virtual* memberikan kesempatan baru untuk memperkenalkan keindahan Indonesia dengan cara interaktif tanpa perlu melakukan perjalanan fisik. Virtual adalah video 360°. Video 360° merupakan inovasi baru dan berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran virtual. Penerapan media video 360° dapat memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dalam proses belajar (Musril, Jasmienti, dan Hurrehman 2020). Pendapat lainnya juga menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi tur virtual dalam pembelajaran telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Alasan utama di balik adopsi tur virtual dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman siswa dengan objek atau lokasi yang sulit diakses atau terlalu jauh secara fisik. Aryani, R., Khaira, U., Arsa, D., dan Saputra, E. (2024). Penjelasan peneliti lain juga menyebutkan bahwa media Virtual adalah sistem media digital dalam teknologi komputer yang berfungsi untuk menyampaikan sistem pembelajaran dalam bentuk metode atau model eksperimen atau media virtual merupakan model pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Herdin Muhtarom, 2021). Hal ini juga diperkuat dengan memanfaatkan museum Tour Virtual yang akan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran sejarah karena media yang digunakan dalam meneliti peristiwa sejarah melalui pemanfaatan teknologi dapat menghilangkan

paradigma pembelajaran yang membosankan yang hanya berbasiskan ceramah. Herdin, M. , Robin, A. A. , dan Andi, A. (2022). Media tur virtual merupakan simulasi dari suatu lokasi nyata. Tujuan pembelajaran sejarah adalah merekonstruksi peristiwa sejarah untuk diambil makna dan pelajaran dari peristiwa tersebut. Itulah sebabnya media tur virtual dapat dijadikan alternatif bagi peserta didik untuk mengunjungi tempat bersejarah tanpa harus pergi ke lokasi. (Hikmawan, 2021: 23)

Pada pelaksanaannya, yaitu dengan memanfaatkan Virtual Tour Indonesia agar kegiatan tidak terasa monoton dan lebih menyenangkan, perlu dikemas dengan suatu pendekatan, salah satunya dengan pendekatan Joyful Learning. Pendekatan Joyful Learning, yang merupakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, menjadi metode yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam pengenalan budaya, geografi, dan kekayaan pariwisata nasional. Pembelajaran yang menyenangkan (Joyful Learning) adalah model pembelajaran yang dilakukan sambil memainkan permainan yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan serta menjadi alternatif sebagai model belajar yang efektif. Dengan menerapkan pembelajaran Joyful Learning, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah (Parua and Basha, 2023).

Pembelajaran Ceria (Mahmudi dan Arief, 2025; Jamilah, 2024). Pembelajaran ceria adalah sebuah pendekatan yang menyoroti suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif sehingga siswa merasa lebih bersemangat, nyaman, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran ceria sebagai pendekatan humanis menawarkan solusi dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berlandaskan pengalaman emosional yang positif. Mubarq, M. M. (2025). Pembelajaran ceria dalam proses belajar Bahasa Inggris dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang menggembirakan dan menarik serta membantu mengurangi rasa takut dan kebosanan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris (Mustopa et al. , 2019).

Joyful Learning menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang menarik. Strategi pembelajaran yang menarik tersebut meliputi penggunaan permainan edukatif, diskusi kelompok, eksperimen, media visual yang interaktif, serta aktivitas berbasis pengalaman yang melibatkan siswa secara langsung. (Diana dan Nurhajati, 2022). Melalui program ini, diharapkan siswa SD Negeri Roworejo dapat belajar dengan lebih bersemangat, memahami keragaman Indonesia, dan meningkatkan literasi digital dasar.

## 2. METODE

Berdasarkan penjelasan tentang masalah tersebut, metode penelitian ini terdiri atas desain kegiatan, subjek penelitian, prosedur kegiatan, instrumen pengukuran dan analisis data:

### a. Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan melakukan sosialisasi terlebih dahulu yaitu mengenalkan *virtual tour* Indonesia kepada para siswa di SD Negeri Roworejo. Peneliti bersama dengan tim mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti laptop dan perangkatnya serta web yang berisi *virtual tour* Indonesia yang disampaikan kepada para siswa. Dalam kegiatan tersebut agar tidak monoton juga dilakukan dengan pendekatan *joyfull Learning* yaitu seperti memberikan *reward* kepada para siswa yang berhasil menjawab pertanyaan saat menjelajah di sebuah destinasi wisata.

### b. Subjek Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini melibatkan 15 siswa sekolah dasar di SD Negeri Roworejo yaitu mulai dari siswa kelas 3,4 dan 5 yang dilaksanakan di sebuah ruang kelas di SD Negeri Roworejo.

### c. Prosedur Kegiatan

Prosedur kegiatan ini terdiri atas beberapa tahapan yaitu persiapan, implementasi, evaluasi dan dokumentasi kegiatan. Tahapan pelaksanaan kegiatan antara lain sebagai berikut.

#### 1) Tahap Persiapan

- a) Koordinasi awal yaitu dengan izin kepada Kepala Sekolah dan guru untuk menjelaskan tujuan, manfaat kegiatan
  - b) Mengajak 15 siswa yang terlibat dalam kegiatan pemanfaatan virtual tour Indonesia yaitu 5 perwakilan kelas yaitu kelas 3, 4 dan 5
  - c) Survey fasilitas sekolah seperti ketersediaan computer, LCD proyektor, dan koneksi internet
  - d) Menentukan konten virtual yaitu menentukan destinasi wisata yang sesuai dengan siswa sekolah dasar
  - e) Membuat kuisisioner kepada siswa tentang motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan virtual tour Indonesia. Berikut ini Tabel Kuisisioner Motivasi Belajar Siswa Setelah Pemanfaatan Virtual Tour Indonesia.
- 2) Tahap Implementasi
    - a) Pengenalan platform yaitu seperti navigasi virtual tour yaitu dengan memilih destinasi wisata yang akan dituju
    - b) Pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan menggunakan virtual tour secara langsung di kelas Bersama-sama dengan para siswa
    - c) Penerapan joyfull learning yaitu saat di sela-sela pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada para siswa yang dapat menjawab dengan benar dan diberikan *reward*
  - 3) Tahap Evaluasi  
 Memberikan kuisisioner kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan virtual tour Indonesia dengan pendekatan *joyfull learning*
  - 4) Dokumentasi Kegiatan  
 Dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto-foto kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan virtual tour Indonesia bersama antara tim peneliti, mahasiswa dan para siswa yang dilibatkan dalam pemanfaatan virtual tour Indonesia dalam pembelajaran dengan pendekatan *joyfull learning*.

Berdasarkan dari tahapan kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tersebut maka hal yang menjadi target yaitu 1) dapat menambah wawasan siswa tentang pemanfaatan virtual tour Indonesia kepada siswa dan belajar tidak harus ke destinasi wisata secara langsung sehingga menghemat biaya, waktu dan jarak tempuh, 2) mengetahui motivasi belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan virtual tour Indonesia dengan pendekatan *joyfull learning* melalui hasil kuisisioner.

d. Instrumen Pengukuran

Pada kegiatan pengabdian ini menggunakan instrumen yaitu berupa angket yang diisi oleh 15 siswa yaitu kelas 3,4 dan 5 dengan menggunakan kuisisioner motivasi belajar sebagai instrumen evaluasi dengan menggunakan skala likert (1-4). Berikut ini tabel kisi-kisi angket motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Kuisisioner Motivasi Belajar Setelah Pemanfaatan Virtual Tour Indonesia

No	Pernyataan	Keterangan			
		Sangat Tidak Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Setuju (3)	Sangat Setuju (4)
1	Saya merasa senang belajar menggunakan Virtual Tour.				
2	Belajar dengan Virtual Tour membuat saya lebih semangat belajar.				
3	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan Virtual Tour.				
4	Mengunjungi tempat wisata secara virtual membuat belajar jadi lebih menyenangkan.				
5	Saya menjadi lebih ingin tahu tentang budaya dan tempat di Indonesia setelah menggunakan Virtual Tour				

e. Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif dengan cara menghitung rata-rata skor perolehan angket yang sudah diisi oleh siswa berdasarkan kuisisioner yang telah diisi.

Keterangan:

X = Rata-rata

n = Banyaknya skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Skala likert pada uji kelayakan dan uji kepraktisan

Skor	Kriteria
Skor 1	Sangat tidak setuju
Skor 2	Tidak setuju
Skor 3	Setuju
Skor 4	Sangat setuju

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Berdasarkan tahapan kegiatan yang dilakukan adapun hasil yang diperoleh yaitu hasil angket motivasi belajar yang diperoleh dari 15 siswa sekolah dasar di SD Negeri Roworejo sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Kuisisioner Motivasi Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nomor Soal	Kriteria				Kategori
			1	2	3	4	
1	NR	1				4	4
		2			3		
		3			3		
		4				4	
		5				4	
2	NCR	1			3		3
		2				4	
		3				4	
		4				4	
		5			3		
3	NBA	1				4	4
		2				4	
		3			3		
		4				4	
		5				4	
4	WI	1			3		3
		2				4	
		3				4	
		4				4	
		5			3		
5	AR	1				4	4
		2				4	
		3			3		
		4				4	
		5				4	
6	BA	1				4	4
		2				4	
		3				4	
		4			3		
		5				4	

7	NC	1	3		
		2		4	
		3		4	3
		4		4	
		5		4	
8	MN	1	3		
		2		4	
		3		4	3
		4	3		
		5		4	
9	CY	1		4	
		2		4	
		3	3		4
		4		4	
		5		4	
10	AP	1		4	
		2		4	
		3	3		4
		4		4	
		5		4	
11	TN	1	3		
		2		4	
		3		4	3
		4		4	
		5		4	
12	BNY	1	3		
		2		4	
		3		4	3
		4	3		
		5		4	
13	CF	1		4	
		2		4	
		3		4	4
		4	3		
		5		4	
14	DN	1		4	
		2		4	
		3	3		4
		4		4	
		5		4	
15	NH	1		4	
		2	3		
		3	3		4
		4		4	
		5		4	

Keterangan:

1= sangat tidak setuju

2= tidak setuju

3= setuju

4= sangat setuju

Selain disajikan dalam bentuk tabel disajikan juga data dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Rata-rata Kuisisioner Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel 1 dan diagram batang tersebut bahwa mayoritas siswa memberikan awaban “Sangat Setuju” (skor 4) pada sebagian besar pernyataan, khususnya pada pernyataan nomor 1 dan 5 yang berkaitan dengan rasa senang saat belajar dengan virtual tour dan ketertarikan terhadap budaya Indonesia karena siswa sangat tertarik jika pembelajaran menggunakan media yang menarik dan mudah difahami oleh siswa terutama tentang letak suatu daerah atau destinasi wisata yang dilengkapi dengan dengan gambar tempat wisatanya. Tidak terdapat siswa yang memberikan skor “1” (sangat tidak setuju), menunjukkan bahwa tidak ada penolakan terhadap metode ini. Rata-rata skor berada pada kategori tinggi (3 – 4), yang mencerminkan tingkat motivasi belajar yang baik karena saat disajikan *virtual tour* Indonesia tersebut siswa sangat senang secara visual. Ada siswa memberikan skor “3” untuk beberapa pernyataan, yang mengindikasikan masih adanya ruang untuk peningkatan dalam pengalaman belajar mereka. Jadi penggunaan metode *Virtual Tour Indonesia* dengan pendekatan *Joyful Learning* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa merasa antusias, tertarik, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ini menjadi indikasi bahwa metode ini cocok diterapkan secara berkelanjutan dan dapat diperluas ke tema pelajaran lainnya. Peningkatan motivasi belajar dengan memanfaatkan *virtual tour* Indonesia dapat lebih ditingkatkan lagi jika guru dapat menyajikan materi-materi lain yang dikaitkan dengan penggunaan *virtual tour* Indonesia.

### 3.2. Pembahasan

#### 3.2.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan serangkaian aktivitas awal untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dimulai dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan para guru untuk menjelaskan tujuan dan manfaat program. Tim pelaksana juga melakukan observasi fasilitas yang tersedia di SDN Roworejo, seperti ketersediaan perangkat TIK (komputer, proyektor, koneksi internet) yang akan digunakan dalam pembelajaran *virtual tour*.

Materi dan destinasi virtual yang sesuai dengan konteks pembelajaran siswa SD, seperti Candi Borobudur, Taman Mini Indonesia Indah, dan wisata budaya lainnya. Materi ajar disusun berdasarkan pendekatan *Joyful Learning* agar proses belajar berlangsung menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami.

#### 3.2.2. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan kegiatan Virtual Tour ke dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa diajak menjelajahi tempat-tempat wisata budaya dan alam Indonesia secara virtual, menggunakan panduan dari guru yang telah dilatih sebelumnya. Dalam pelaksanaan ini, pendekatan *Joyful Learning* diterapkan melalui berbagai metode seperti tanya jawab, kuis interaktif, diskusi kelompok kecil, serta tugas kreatif seperti membuat cerita atau gambar dari hasil kunjungan virtual.

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses berlangsung. Mereka aktif bertanya dan berbagi pengalaman selama virtual tour. Guru juga berperan sebagai fasilitator

yang mendampingi siswa mengeksplorasi tempat-tempat wisata dan memfasilitasi pemahaman materi.

### 3.2.3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kuantitatif, siswa mengisi kuesioner motivasi belajar untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode ini terhadap semangat dan minat belajar mereka. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa sangat setuju bahwa pembelajaran dengan virtual tour menyenangkan dan meningkatkan motivasi mereka.

Secara kualitatif, guru memberikan refleksi dan umpan balik mengenai efektivitas kegiatan ini. Mereka menyatakan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Evaluasi ini juga mencakup identifikasi tantangan teknis yang dihadapi, seperti kendala jaringan atau keterbatasan perangkat, yang menjadi bahan perbaikan untuk pelaksanaan selanjutnya.

### 3.2.4. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi dilakukan secara sistematis melalui pengambilan foto, video, serta catatan kegiatan selama proses berlangsung. Setiap tahap – dari pelaksanaan pembelajaran, hingga terdokumentasi dengan baik sebagai bahan laporan dan publikasi kegiatan pengabdian, dokumentasi ini digunakan untuk menunjukkan proses transformasi pembelajaran di SDN Roworejo dan menjadi acuan bagi sekolah lain yang ingin menerapkan pendekatan serupa. Berikut ini dokumentasi kegiatan “pemanfaatan virtual tour Indonesia di kelas”.



Gambar 2. Kegiatan menyaksikan Virtual Tour Indonesia



Gambar 3. Implementasi Pendekatan *Joyfull Learning*

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan yaitu pemanfaatan *Virtual Tour* Indonesia maka dapat diperoleh data berdasarkan hasil kuisisioner motivasi belajar bahwa Kegiatan pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa penggunaan *Virtual Tour* Indonesia dengan pendekatan *Joyful Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Roworejo. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif, dengan rata-rata skor berada pada kategori tinggi (3-4). Metode ini dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk tema pembelajaran lainnya. Siswa merasa antusias, tertarik, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ini menjadi indikasi bahwa metode ini cocok diterapkan secara berkelanjutan dan dapat diperluas ke tema pelajaran lainnya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kegiatan pengabdian dengan judul “Pemanfaatan *Virtual Tour* Indonesia Dengan Pendekatan *Joyfull Learning* Bagi Siswa Sekolah Dasar Negeri Roworejo” Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Purworejo yang telah memberikan kontribusi dalam kegiatan pengabdian ini, dan berbagai pihak yang turut membantu seperti SD Roworejo dan pihak lain yang terlibat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh, A., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). *Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Darul Hikmah Langkap Burneh Bangkalan. AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5 (01), 188-200.
- Aryani, R., Khaira, U., Arsa, D., & Saputra, E. (2024). PEDAMPINGAN PEMANFAATAN VIRTUAL TOUR MUSEUM SIGINJEI DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN SEJARAH DAN BUDAYA JAMBI DI SMA IT ASH SHIDDIIQI. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 151-156. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i1.430>
- Diana, M. W., & Nurhajati, D. (2022, July). *Joyful Learning, Strategi Menyiapkan Guru Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Di Universitas Nusantara PGRI Kediri. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 5, pp. 550-558)*. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol4.no2.a3360>.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfitri.v2i3.843>
- Herdin Muhtarom. (2021). Menelisik MENELISIK KEBUDAYAAN BANTEN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA VIRTUAL. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(2), 217-223. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol4.no2.a3360>.
- Herdin, M., Robin, A. A., Robin, A. A., Robin, A. A., Andi, A., Robin, A. A., ... & Andi, A. (2022). *Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah Di Era Digitalisasi. Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8 (2), 111-118. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10715>
- Hikmawan, R., & Sofiani, Y. (2021). Implementasi Media Virtual Tour Berbantuan E-Handout pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Tasikmalaya. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 4(1). <https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.455>  
<https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>  
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5656>  
<https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>

- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69-81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(1), 96-103. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>
- Mubarooq, M. M. (2025). Joyful Learning Sebagai Pendekatan Humanis Dalam Pendidikan Agama Islam. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 177-184. <https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.455>
- Musril, H. A., Jasmienti, & Hurrahman, M. (2020). Implementasi teknologi virtual reality pada media pembelajaran perakitan komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Mustopa, D., Suardi Wekke, I., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Jurnal Bahasa Dan Linguistik*, 8(2), 110-118. <https://doi.org/10.33506/li.v8i2.463>.
- Parua, R. K., & Hayath Basha, S. (2023). Using Joyful Learning Approach to Develop Social Skills and Achievement of Visually Impaired Students. *Scope*, 13(02), 997-1004. Diunduh di [https://scopejournal.com/published\\_paper/361/Using+Joyful+Learning+Approach+to+Develop+Social+Skills+and+Achievement+of+Visually+Impaired+Students](https://scopejournal.com/published_paper/361/Using+Joyful+Learning+Approach+to+Develop+Social+Skills+and+Achievement+of+Visually+Impaired+Students)
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12-21.
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46-52.