

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Merujuk pada hasil dan pembahasan penelitian, kesimpulan yang dapat diambil mengenai pemanfaatan media Unity 3D sebagai sarana pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Pada kelas eksperimen, penggunaan media Unity 3D terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual, sehingga materi geografi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara konkret dan mudah dipahami. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator minat belajar seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen mencapai rata-rata persentase 86,77%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.
2. Pada kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint, peserta didik juga menunjukkan minat belajar yang cukup baik. Media PowerPoint berperan dalam menyampaikan materi secara terstruktur dan sistematis, meskipun tidak seinteraktif media Unity 3D. Indikator perhatian dan keterlibatan terlihat cukup menonjol, namun pada indikator perasaan senang dan ketertarikan tidak sekuat yang ditunjukkan oleh peserta didik di kelas eksperimen. Rata-rata minat belajar pada kelas kontrol mencapai 80,34%, yang termasuk dalam kategori tinggi.
3. Terdapat perbedaan antara minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan minat belajar peserta didik pada kelas kontrol yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sampel t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) <0.001 yang berarti memenuhi taraf signifikansi yakni sebesar <0.05. Penggunaan media

Unity 3D memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran geografi karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang sudah diuraikan di atas, penelitian ini memiliki beberapa saran dan rekomendasi yakni sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran Unity 3D berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan tampilan visual tiga dimensi dan fitur interaktif dalam Unity 3D mampu membuat materi geografi lebih menarik, mudah dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik.
2. Media pembelajaran Unity 3D dapat dijadikan salah satu alternatif media yang diterapkan dalam pembelajaran geografi pada materi lain. Selain itu, Unity 3D juga berpotensi digunakan pada mata pelajaran lain yang membutuhkan visualisasi objek atau fenomena, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan yang sudah diuraikan di atas, penelitian ini memiliki beberapa saran dan rekomendasi yakni sebagai berikut:

1. Instrumen angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar sudah cukup baik, namun perlu disempurnakan dengan uji validitas isi yang lebih ketat melalui telaah lebih dari satu pakar, agar seluruh indikator benar-benar mencerminkan konstruk minat belajar.
2. Unity 3D memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas. Perlu adanya kolaborasi antara guru dan pengembang media untuk menciptakan konten Unity 3D yang interaktif, kontekstual, serta mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan kembali dengan melakukan penelitian dengan subjek dan konteks yang lebih luas, baik dari jumlah sampel,

jenjang pendidikan ataupun mata pelajaran yang berbeda. Penelitian juga dapat memperluas fokusnya bukan hanya pada minat belajar, tetapi juga pada hasil belajar atau aspek afektif lainnya. Selain itu juga dapat mengeksplorasi berbagai bentuk media berbasis Unity 3D yang lebih interaktif atau menggabungkan dengan pendekatan pembelajaran tertentu untuk melihat efektivitasnya secara lebih menyeluruh.