

Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif 3D Terhadap Minat Belajar dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

Musyafira¹, Muhammad Ali², Nurmi

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bone

Email: irhamilsya@gmail.com¹, muhalitahir78@gmail.com², nurmiabc@gmail.com³

Article History

Received: 23-10-2024

Revised: 7-11-2024

Published: 19-11-2024

Keywords:

3D Interactive Media,
Learning Interest,
Learning Attitude,
Students

Abstract: This study aims to determine the effect of 3D Interactive Media Utilization on Learning Interest and Scientific Attitude of Students of Class XI Mipa MA As'adiyah Mattirowalie. The research used is quantitative research with the type of Pre-Experimental Design research with the One Group Pre-Test and Post-Test Design type. The population consisted of 2 classes and sampling was done using purposive sampling technique. The research sample was class XI MIPA with a total of 27 students. The data collection technique used in this study was the administration of pre and post test questionnaires of students' interest in learning and scientific attitudes and documentation. The results of descriptive analysis using a learning interest questionnaire to find out how the learning interest and scientific attitude of students obtained a value that is in the interval 85-100 where the value is categorized as very high. The results of the normality and homogeneity tests obtained normal and homogeneous data results. While the hypothesis test was carried out using paired sample pre-test post-test, the significance value was smaller than 0.05, which was 0.000 where sig (2-tailed) < 0.05. This proves that there is significant effectiveness. This proves that there is significant effectiveness between variables X and Y. The results showed that the use of interactive 3D as a learning resource is effective in increasing students' interest in learning and scientific attitudes.

Kata Kunci:

Media Interaktif 3D,
Minat Belajar, Sikap
Belajar, Peserta Didik

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif 3D Terhadap Minat Belajar dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas XI Mipa MA As'adiyah Mattirowalie. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design dengan tipe One Group Pre-Test and Post-Test Design. Jumlah populasi terdiri 2 kelas dan pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Sampel penelitian yaitu kelas XI MIPA dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemberian pre test dan post test angket minat belajar peserta didik dan sikap ilmiah serta dokumentasi. Hasil analisis deskriptif dengan menggunakan angket minat belajar untuk mengetahui bagaimana minat belajar dan sikap ilmiah peserta didik didapatkan nilai yang berada pada interval 85-100 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat tinggi. Hasil analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 23. Hasil uji normalitas dan homogenitas diperoleh hasil data normal dan homogen. Sedangkan uji hipotesis dilakukan menggunakan paired sample pre-test post-test diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 dimana sig (2-tailed) < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan antara variable X dan Y. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan interaktif 3D sebagai sumber belajar efektif dalam meningkatkan minat belajar dan sikap ilmiah peserta didik.

Pendahuluan

Pendidikan adalah investasi suatu bangsa, karena dengan pendidikan manusia akan memiliki ilmu pengetahuan yang akan membawa wawasan manusia untuk dapat menentukan keberadaannya di masa yang datang (Sutirna & Samsudin, 2015). Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diinginkan. Pada dasarnya pendidikan juga merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan.

Tujuan utama Pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,



berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Menciptakan suasana belajar yang terencana secara maksimal dan menggunakan model ataupun metode pembelajaran yang tepat dapat mengembangkan potensi serta minat belajar peserta didik. Tujuan pendidikan dapat bervariasi di berbagai Negara, tetapi umumnya mencerminkan kebutuhan masyarakat yang terus berubah dan tuntutan dunia global saat ini.

Era globalisasi digital, peserta didik harus mampu memahami konsep dan literasi dibidang sains, seni dan matematika. Salah satu tantangan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang satuan pendidikan. Pemerintah telah berupaya untuk memperbaikinya melalui usaha peningkatan kualitas pendidikan, peningkatan pengetahuan tenaga pendidik, dan penyesuaian kurikulum. Usaha pemerintah tersebut diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal (Amir, 2023).

Salah satu indikasi pencapaian proses pendidikan adalah terwujudnya hasil belajar peserta didik yang memuaskan, menurut kriteria dalam ranah penilaian proses belajar mengajar. Menurut Widoyoko (2014), penilaian hasil belajar bertujuan untuk melihat kemajuan belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pelajaran yang telah dipelajari, serta penilaian sangat diperlukan untuk dapat melihat pencapaian kompetensi dan kecendrungan tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna mengarah pada prestasi peserta didik yang lebih baik. Usaha peningkatan kualitas pembelajaran yang tergambar dari hasil belajar terus dilakukan. Namun usaha untuk pengembangan pemahaman konsep yang menuntun peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan masih sangat kurang. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional yaitu kondisi proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru dan tidak memberikan akses bagi peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui pemenuhan dan pemecahan masalah sendiri dalam proses berpikirnya (Jannah, 2022).

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan berpikir atau perilaku intelektual, Minat, minat dan kesiapan peserta didik, baik jasmani maupun rohani. Sedangkan faktor eksternal meliputi sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode dan dukungan lingkungan keluarga. Dari uraian tersebut, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar.

Guru Sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik untuk membangun keterampilan kerja ilmiah, dan pemahaman mereka sendiri. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan solusi dan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Seperti yang dikemukakan oleh Purnama et al. (2015), penggunaan media pembelajaran yang menarik memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi peserta didik.

Minat memegang peranan penting sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Ketika peserta didik menunjukkan minat pada suatu mata pelajaran tertentu, mereka cenderung lebih terfokus dan bersemangat selama proses belajar mengajar di sekolah. Hal ini menggambarkan minat sebagai suatu fenomena psikologis yang

mencerminkan persepsi subjek terhadap objek pelajaran, dimana objek tersebut mampu menarik perhatian dan menghasilkan perasaan senang (Nurlia et al., 2017).

Mata pelajaran Biologi termasuk dalam ranah Sains. Dalam hal ini, ilmu pengetahuan alam yang didasarkan pada prinsip-prinsip produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Dalam pembelajaran sains, terdapat aspek sikap dan proses yang diharapkan muncul ketika peserta didik mempelajari materi sains, salah satunya adalah sikap ilmiah. Sikap ilmiah mencakup kemampuan peserta didik dalam mencari pengetahuan dengan kejujuran, objektivitas, transparansi, ketelitian, serta kemampuan untuk mempertimbangkan data dan tetap bersikap positif terhadap kegagalan dalam mengumpulkan fakta serta menyajikan hasil analisis. Dalam menghadapi permasalahan mengenai kesulitan belajar peserta didik, terdapat langkah-langkah yang dapat dilakukan baik oleh peserta didik maupun guru. Pertama-tama, peserta didik perlu mengambil inisiatif aktif untuk mencari informasi tambahan dari berbagai sumber, dan tidak hanya bergantung pada penjelasan dari guru semata. Di sisi lain, guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam menyediakan materi ajar yang sederhana dan mudah dimengerti. Salah satu metode yang efektif adalah menyediakan bahan ajar berupa media interaktif 3D, yang telah terbukti membantu peserta didik dalam memaksimalkan pemahaman konsep (Purnama et al., 2015).

Penggunaan media 3D menjadi salah satu elemen kunci dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran biologi. Hal ini, dikarenakan sebagian materi dalam biologi sulit untuk diamati secara langsung, misalnya pada topik sistem Pernapasan, diperlukan bantuan media untuk memahaminya dengan lebih baik. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan yang diutarakan oleh Nirva et al. (2020), yang menegaskan bahwa tidak semua gejala dan fenomena biologi dapat diamati secara langsung dengan mata telanjang, terutama dalam konteks proses fisiologis di dalam tubuh makhluk hidup, seperti manusia, diperlukan alat bantu atau media untuk mendukung proses pembelajaran.

Penerapan media interaktif 3D dalam konteks pendidikan merupakan inisiatif untuk membawa lingkungan virtual ke dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan objek-objek yang sulit dihadirkan di ruang kelas. Dengan bantuan teknologi ini, peserta didik tidak lagi perlu mendatangi objek asli secara fisik; mereka dapat mengamati objek dalam bentuk tiga dimensi secara virtual melalui layar komputer. Pemanfaatan media 3D dapat dianggap sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar Biologi peserta didik.

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif 3D memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik, terutama ketika didukung oleh perangkat seperti proyektor. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ferry & Kamil (2019), menegaskan manfaat dari pendekatan ini, Namun dalam praktiknya, diperlukan kreativitas dalam mengembangkan desain dan model tampilan media yang mengandung materi pembelajaran agar dapat memikat dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Interaktif 3D Terhadap Sikap Ilmiah Dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA Ma As’adiyah Mattirowalie”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan model *one group pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2013), rancangan ini melibatkan satu kelompok yang

diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol. Fokus penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh media interaktif 3D terhadap minat belajar dan sikap ilmiah peserta didik kelas XI MIPA di MA As'adiyah Mattirowalie.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di MA As'adiyah Mattirowalie, Kecamatan Tellu Siattinge, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi penelitian terdiri dari seluruh peserta didik kelas XI yang terdiri dari 2 kelas, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* karena populasi yang relatif kecil. Sampel yang diambil adalah kelas XI MIPA, yang telah diajarkan dengan media interaktif 3D.

Variabel yang diteliti meliputi variabel bebas, yaitu media interaktif 3D, dan variabel terikat, yaitu sikap ilmiah dan minat belajar. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data mencakup analisis deskriptif untuk mendeskripsikan distribusi nilai minat belajar serta analisis statistik inferensial, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk menguji signifikansi hasil.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Deskriptif

Data hasil *pre-test* minat belajar peserta didik diperoleh sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media Interaktif 3D sebagai sumber belajar. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar peserta didik. Berikut tabel statistik distribusi *pre-test* peserta didik kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie.

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif *Pre-test* Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Subjek	27
Rentang Nilai	34
Rata-rata (mean)	57,2
Median	55
Modus	53
Nilai Minimal	44
Nilai Maksimal	78
Standar Deviasi	8,3

Sumber: Olahan statistic SPSS Versi 23

Berdasarkan pengolahan data pada tabel 1 di atas yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan menggunakan media Interaktif 3D bahwa rata-rata skor nilai *pre-test* sebesar 57,2 dan nilai median sebesar 55 dengan perolehan nilai maksimal 78 dan nilai minimal 44, dengan rentang nilai hasil *pre-test* sebanyak 34 dengan nilai yang sering muncul yaitu angka 53. Standar deviasi atau simpanan baku pada *pre-test* sebesar 8,3 yang menunjukkan bahwa standar deviasi *pre-test* lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata. Selanjutnya untuk melihat distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar *Pre- test* Peserta Didik Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

NO.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85 - 100	0	0	Sangat Tinggi
2	69- 84	4	14,8%	Tinggi
3	53 - 68	15	55,5%	Sedang
4	37 - 52	8	29,7%	Rendah
5	20 - 36	0	0	Rendah Sekali
	JUMLAH	27	100%	

Sumber: Olahan Data Penelitian

Berdasarkan pada tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa dari 27 Peserta Didik yang menjadi eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media Interaktif 3D pada materi Sistem Pernapasan terdapat 0 (0 %) Peserta Didik yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, 4 (14,8 %) peserta didik berada pada kategori tinggi, 15 (55,5%) Peserta Didik berada pada kategori sedang, serta peserta didik berada pada kategori rendah adalah 8 (29,7%), dan tidak ada peserta didik dalam kategori rendah sekali. Berdasarkan hasil analisis deskripsi yang telah dilakukan masih perlu dilakukan lanjutan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Berikut tabel statistik distribusi *pre-test* Sikap Ilmiah peserta didik kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie.

Tabel 3. Data Statistik Deskriptif *Pre-test* Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Subjek	27
Rentang Nilai	20
Rata-rata (mean)	58,7
Median	60
Modus	60
Nilai Minimal	47
Nilai Maksimal	67
Standar Deviasi	5,0

Sumber: Olahan statistic SPSS Versi 23

Berdasarkan pengolahan data pada tabel 3, yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan menggunakan media Interaktif 3D bahwa rata-rata skor nilai *pre-test* sebesar 58,7 dan nilai median sebesar 60 dengan perolehan nilai maksimal 67 dan nilai minimal 47, dengan rentang nilai hasil *pre-test* sebanyak 20 dengan nilai yang sering muncul yaitu angka 60. Standar deviasi atau simpanan baku pada *pre-test* sebesar 5,0 yang menunjukkan bahwa standar deviasi *pre-test* lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata. Selanjutnya untuk melihat distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Sikap Ilmiah *Pre- test* Peserta Didik Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

NO.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85 - 100	0	0	Sangat Tinggi
2	69- 84	0	0	Tinggi
3	53 - 68	24	88,8%	Sedang
4	37 - 52	3	11,2%	Rendah
5	20 - 36	0	0	Rendah Sekali
	JUMLAH	27	100%	

Sumber: Olahan Data Penelitian

Berdasarkan pada tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa dari 27 Peserta Didik yang menjadi eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media Interaktif 3D pada materi Sistem Pernapasan terdapat 0 (0 %) peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, 0 (0 %) peserta didik berada pada kategori tinggi, 24 (88,8%) peserta didik berada pada kategori sedang, serta peserta didik berada pada kategori rendah 3 (11,2%), dan tidak ada peserta didik dalam kategori rendah sekali. Berdasarkan hasil analisis deskripsi yang telah dilakukan masih perlu dilakukan lanjutan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Data hasil *post-test* didapatkan dari hasil angket minat belajar yang diberikan peneliti setelah peserta didik diberikan perlakuan dengan menggunakan media Interaktif 3D. Berikut tabel statistik distribusi *post-test* peserta didik kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie.

Tabel 5. Data Statistik *Post-test* Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Subjek	27
Rentang Nilai	30
Rata-rata (mean)	83,1
Median	85
Modus	89
Nilai Minimal	65
Nilai Maksimal	95
Standar Deviasi	7,9

Sumber: Olahan statistic SPSS Versi 23

Hasil analisis statistik deskriptif pada tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata angket minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Interaktif 3D mendapatkan hasil yang berada pada kategori tinggi dilihat dari nilai rata-rata pre-test adalah 83,1 mengalami peningkatan dari yang awalnya 57,2 menjadi 83,1 setelah penggunaan Interaktif 3D. Adapun nilai median sebesar 85, dengan perolehan nilai maksimal 95 dan nilai minimal 65 dengan rentang nilai hasil *post-test* sebanyak 30 dengan nilai yang sering muncul yaitu angka 89. Standar deviasi atau simpanan baku pada post-test sebesar 7,9 yang menunjukkan bahwa standar deviasi *post-test* lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata. Selanjutnya untuk melihat distribusi frekuensi dan persentase hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Distribusi frekuensi dan persentase Minat Belajar belajar *post-test* Peserta Didik kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

NO.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85 - 100	15	55,5%	Sangat Tinggi
2	69 - 84	8	29,6%	Tinggi
3	53- 68	4	14,9%	Sedang
4	37- 52	0	0	Rendah
5	20 - 36	0	0	Rendah Sekali
	JUMLAH	27	100%	

Sumber: Olahan Data Penelitian

Berdasarkan tabel 6 tersebut, dapat dilihat bahwasanya dari 27 peserta didik selaku sampel penelitian penggunaan media interaktif 3D pada materi sistem pernapasan, sebanyak 15 (55,5%) masuk ke dalam kategori sangat tinggi, 8 (29,6%) masuk ke dalam kategori tinggi, 4 (14,9%) masuk ke dalam kategori sedang, serta tidak ada peserta didik yang masuk ke dalam kategori rendah maupun sangat rendah. Hasil *post-test* peserta didik menunjukkan adanya peningkatan usai diberikan perlakuan dengan media interaktif 3D dalam pembelajaran, sesuai dengan hasil analisis deskripsi yang telah dilakukan.

Berikut tabel statistik distribusi *post-test* sikap ilmiah peserta didik kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie:

Tabel 7. Data Statistik *Post-test* Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Subjek	27
Rentang Nilai	26
Rata-rata (mean)	78,2
Median	79
Modus	82
Nilai Minimal	64
Nilai Maksimal	90
Standar Deviasi	6,9

Sumber: Olahan statistic SPSS Versi 23

Hasil analisis statistik deskriptif pada tabel 7 menunjukkan bahwa nilai rata-rata angket sikap ilmiah peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Interaktif 3D mendapatkan hasil yang berada pada kategori tinggi dilihat dari nilai rata-rata *post-test* adalah 78,2 mengalami peningkatan dari yang awalnya 58,7 menjadi 78,2 setelah penggunaan Interaktif 3D. Adapun nilai median sebesar 79, dengan perolehan nilai maksimal 90 dan nilai minimal 64 dengan rentang nilai hasil *post-test* sebanyak 26 dengan nilai yang sering muncul yaitu angka 82. Standar deviasi atau simpanan baku pada *post-test* sebesar 6,9 yang menunjukkan bahwa standar deviasi *post-test* lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata. Selanjutnya untuk melihat distribusi frekuensi dan persentase hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi dan Persentase Sikap Ilmiah Post- test Peserta Didik Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie

NO.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85 - 100	5	18,5%	Sangat Tinggi
2	69 - 84	18	66,6%	Tinggi
3	53- 68	4	14,9%	Sedang
4	37- 52	0	0	Rendah
5	20 - 36	0	0	Rendah Sekali
	JUMLAH	27	100%	

Sumber: Olahan Data Penelitian

Berdasarkan pada tabel 8 di atas menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik yang menjadi sampel penelitian penggunaan media Interaktif 3D pada materi Sistem pernapasan ada 5 (18,5%) peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, 18 (66,6%) peserta didik berada pada kategori tinggi, dan peserta didik berada pada kategori sedang adalah 4(14,8%), serta tidak ada peserta didik yang berada pada kategori rendah dan rendah sekali. Berdasarkan hasil analisis deskripsi yang telah dilakukan terdapat peningkatan hasil post-test peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Interaktif 3D dalam pembelajaran.

Analisis Inferensial

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil analisis data minat belajar yang dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *one sample kolmogrov smirnov test* didapatkan bahwa nilai sig (2-tailed) yang diajar dengan menggunakan media Interaktif 3D menunjukkan $0,12 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan untuk variabel sikap ilmiah a nilai sig (2-tailed) yang diajar dengan menggunakan media Interaktif 3D menunjukkan $1,24 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil analisis data variabel minat belajar yang dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas *Levene Statistic* didapatkan bahwa nilai sig yang diajar dengan menggunakan media Interaktif 3D menunjukkan $6,86 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen. Sedangkan untuk sikap ilmiah didapatkan bahwa nilai sig yang diajar dengan menggunakan media Interaktif 3D menunjukkan $2,16 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji ini dilakukan untuk menguji hipotesis setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas apakah efektif atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan *paired sample test*. Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa sig $(0,000) \leq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan beberapa tahapan dimana tahapan pertama dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada peserta didik. *Pre- test* ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar dan sikap ilmiah peserta didik sebelum diberikan

perlakuan dalam pembelajaran. Pada pertemuan selanjutnya dengan menggunakan media Interaktif 3D, guru memberikan materi pelajaran terkait dengan Sistem pernapasan khususnya pada organ pernapasan sambil memperlihatkan media interaktif 3D dalam hal ini adalah platform Sketchfab kemudian Peserta Didik diarahkan memperhatikan media Interaktif 3D tersebut, Sambil memperhatikan Media Interaktif 3D kemudian guru memberikan penjelasan terkait materi organ-organ pernapasan dan membagikan LKPD untuk dikerjakan masing-masing peserta didik. Proses pembelajaran media Interaktif 3D tersebut dilakukan dengan cara guru menampilkan platform Scetchfab 3D. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran membantu Peserta Didik dalam mengerjakan LKPD tersebut. Setelah selesai mengerjakan LKPD, Peserta Didik kemudian diarahkan mempersentasikan hasil kerja mereka. Selanjutnya guru bersama dengan Peserta Didik menyimpulkan materi secara bersama (Pamela & Prasetiawan, 2022).

Perolehan hasil *post-test* yang tinggi dikarenakan adanya lingkungan belajar yang kondusif yang menunjang hasil *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan *pre-test* (Mashartanto et al., 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media Interaktif 3D sebagai sumber belajar menjadi salah satu media belajar yang kondusif dan merupakan salah satu cara untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh peserta didik dalam menerima materi pembelajaran (Marjuni & Mane, 2022). Hal ini sesuai dengan pendapat Pamela & Fajar (2022), yang menyatakan bahwa kegiatan memanfaatkan Interaktif 3D sebagai sumber belajar dapat membuat peserta didik merasa senang dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Belajar melalui lingkungan yang kondusif sebagai faktor pendorong dalam meningkatkan Minat belajar peserta didik. Minat belajar adalah daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk belajar dan menambah keterampilan serta menambah pengalaman bagi peserta didik (Setiawan & Bahtiar, 2023).

Penggunaan media Interaktif 3D dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan didapatkan hasil *post-test* meningkat dengan nilai rata-rata 83,1 untuk minat belajar dan *post-test* sikap ilmiah rata-rata 78,2. Penggunaan media Interaktif 3D dapat membantu Peserta Didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak bosan dalam belajar Selain itu penggunaan media Interaktif 3D juga sebagai media belajar yang menjadi faktor pendorong minat Peserta Didik dan sikap ilmiah dalam menerima materi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Interaktif 3D sebagai sumber belajar efektif dalam meningkatkan Minat Peserta Didik kelas X MA As'adiyah Mattirowalie.

Daftar Pustaka

- Amir, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Peserta Didik Smp Negeri 2 Bulukumba. *Omega: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Fisika*, 2(1), 45–53.
- Ferry, D., & Kamil, D. (2019). Peningkatan hasil belajar biologi siswa melalui penerapan media video animasi tiga dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1–11.
- Miftahul J. (2022) Pengaruh pembelajaran Problem Based Learning terhadap pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kreatif IPA Fisika pada peserta didik SMP Negeri 2 Bulukumba. Tesis. Makassar. PPs UNM.

- Marjuni, S., & Mane, A. A. (2022). *Evaluasi Kinerja Guru Dalam Peningkatan Kompetensi Pembelajaran*. Berkah Utami.
- Mashartanto, A. A., Purnama, C., & Mulyana, F. (2022). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Prestasi Belajar Teknologi Informatika Taruna/I Angkatan V Politeknik Pelayaran Sumatera Barat. *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, 22(2), 183–192.
- Nirva, N., Hala, Y., & Junda, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Biologi Terhadap Motivasi, Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Luwu*. Universitas Negeri Makassar.
- Nurlia, N., Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, M. (2017). Hubungan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan minat belajar dengan hasil belajar biologi siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328.
- Pamela, I. S., & Prasetiawan, F. (2022). Pemanfaatan Greenhouse Sekolah Sebagai Sumber Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 5(4), 479–490.
- Purnama, U. B., Mulyoto, M., & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa. *Teknodika*, 13(2).
- Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. (2023). *Monograf: metode role play (upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik)*. umsu press.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sutirna, A., & Samsudin, A. (2015). Landasan Kependidikan Teori dan Praktek. *Bandung: PT Refika Aditama*.
- Widoyoko, E. P. (2014). Penilaian hasil pembelajaran di sekolah. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 1(2), 8.