



Penggunaan Media Pembelajaran Alat Peraga Torso Ikan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Rahma Atillah^{1*}, Yulda², Ahmad Satibi³

^{1,2,3}Pendidikan Kelautan dan Perikanan, Kampus Daerah Serang, Universitas Pendidikan Indonesia, Serang, Indonesia

Email: ^{1*}rahmabcd@upi.edu, ²yulda@upi.edu, ³ahmadsatibi@upi.edu

Informasi Artikel

Submitted: 18-07-2024

Accepted: 26-07-2024

Published: 27-07-2024

Keywords:

Learning Media

Teaching Props

Fish Torso

Learning Outcomes

Abstract

Fish torso props are learning media that can be used to understand the subject about fish morphology and anatomy. The subject is one of the difficulties for students because students' understanding of the concept of the subject is still relatively low. Therefore, the aim of this study is to determine the effect of fish torso tool and the magnitude of the influence they have on student learning outcomes. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method. The samples used in this research were grade X students of the Freshwater Fisheries Agribusiness skills program at SMKN 1 Warunggunung which consisted of two classes that is class X APAT 1 as the control class and class X APAT 2 as the experimental class. The control class will apply learning using Powerpoint media while the experimental class will apply learning using fish torso tool as media. Moreover, the data collection methods used were tests in the form of pretests and posttests, as well as non-tests in the form of observation and documentation. The research results show that the average N-gain scores in the experimental class is 68% while in the control class it was 37%. Therefore, it shows that the fish torso tool has an influence on student learning outcomes. The magnitude of this influence is proven through the effect size test which obtained a value of 1.865. Thus, it can be concluded that the fish torso tools have quite an effective effect on student learning outcomes.

Abstrak

Alat peraga torso ikan merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahami materi mengenai morfologi dan anatomi ikan. Materi tersebut menjadi salah satu kesulitan bagi siswa sebab pemahaman siswa terkait konsep materi tersebut masih tergolong rendah. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh alat peraga torso ikan serta besarnya pengaruh yang diberikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian Agribisnis Perikanan Air Tawar SMKN 1 Warunggunung yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas X APAT 1 sebagai kelas kontrol, dan kelas X APAT 2 sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol akan menerapkan pembelajaran dengan media *powerpoint*, sementara kelas eksperimen akan menerapkan pembelajaran dengan media alat peraga torso ikan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes berupa pretes dan posttest, serta non-tes berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score pada kelas eksperimen sebesar 68% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 37%. Hal tersebut menunjukkan bahwa alat peraga torso ikan memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Besarnya pengaruh tersebut dibuktikan melalui uji effect size yang memperoleh nilai 1,865. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat peraga torso ikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Warunggunung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Alat Peraga, Torso Ikan, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya [1]. Hasil belajar dianggap sebagai wujud pencapaian dari proses yang telah dilewati selama mengikuti pembelajaran yang dilambangkan dengan satuan angka sebagai penilaiannya. Perlu adanya peningkatan proses belajar mengajar yang baik dan berkualitas sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah [2]. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai melalui pemanfaatan media pembelajaran, sebab media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mempelajari suatu materi yang disampaikan oleh guru. Atas dasar hal tersebut, berbagai media pembelajaran telah dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi perantara antara guru dengan siswa dalam hal penyampaian materi yang disajikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat menunjang pembelajaran dan menarik perhatian siswa sehingga akan berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa [3]. Maka, guru harus mampu menentukan media pembelajaran yang cocok dan tidak monoton [4]. Apabila kurang optimalnya media pembelajaran yang digunakan dalam memberikan penyampaian materi pada proses pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa [5]. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik serta fasilitator harus memanfaatkan kelebihan dan kelemahan pada kegiatan pembelajaran dengan strategi yang tepat [6].

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah alat peraga. Alat peraga merupakan serangkaian benda konkret yang didesain, diciptakan, serta disusun secara sengaja agar dapat dipergunakan dengan tujuan agar siswa dapat mempelajari suatu hal yang konkret dalam bidang yang dipelajari [7]. Sebagai media pembelajaran, alat peraga dianggap mampu membantu guru dalam penyampaian informasi atau pesan pada proses pembelajaran [8]. Alat peraga mampu menyajikan konsep materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami konsep materi pembelajaran yang dipaparkan. Ketika siswa melakukan proses pembelajaran yang divisualisasikan melalui media visual berupa alat peraga, sinyal-sinyal saraf yang aktif akan bereaksi seolah-olah ia berada dalam peristiwa atau melakukan aktivitas yang divisualisasikan [9].

Materi morfologi dan anatomi ikan menjadi salah satu materi pelajaran yang memerlukan penggunaan alat peraga berupa media torso dalam proses pembelajarannya. Materi tersebut merupakan salah satu materi dasar dalam mata pelajaran Dasar-dasar Perikanan Air Tawar kelas X. Materi ini mencakup pemahaman mengenai struktur penampakan ikan serta sistem organ yang terdapat dalam tubuh ikan dan sangat penting untuk dipelajari sebab merupakan sebuah dasar bagi siswa untuk mengenal struktur ikan secara menyeluruh [10]. Morfologi ikan erat hubungannya dengan lingkungan atau habitat ikan dalam suatu perairan, sedangkan anatomi berkaitan dengan struktur, organ ikan, serta bagaimana komponen yang terdapat di dalamnya dapat berfungsi. Pemahaman materi dasar tersebut diharapkan dapat menunjang dan membantu siswa dalam mempelajari konsep lain dalam materi selanjutnya.

Alat peraga torso ikan diperlukan pada materi morfologi dan anatomi ikan sebab siswa sering kali mengalami kesulitan ketika melakukan pengamatan langsung pada ikan terutama jika bentuk tubuh ikan kecil atau bahkan kondisi tubuh serta organ bagian dalam ikan terkoyak dan rusak yang disebabkan oleh pembedahan. Karakteristik alat peraga torso ikan terletak pada pemaparan seluruh bagian tubuh ikan dan penamaan bagian-bagian dari struktur bagian luar dan organ dalam ikan. Sebagai alat peraga, torso ikan dapat dilihat dan diamati serta disentuh oleh panca indra, sebab torso ikan menyajikan bagian-bagian tubuh ikan secara konkret. Urgensitas penggunaan media ini telah dibuktikan dalam penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga pada materi yang berkaitan dengan biologi sangat efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran [11]. Adapun kebaharuan dari penelitian ini adalah mengkaji mengenai pengaruh dari penggunaan alat peraga torso ikan pada materi morfologi dan anatomi ikan terhadap hasil belajar siswa.

Atas dasar hal tersebut, maka alat peraga torso ikan diharapkan akan membantu siswa dalam memahami konsep materi yang disajikan, terutama terkait struktur dan organ tubuh ikan beserta dengan fungsinya. Penggunaan alat peraga torso ikan pada materi morfologi dan anatomi ikan diharapkan dapat menjadi sebuah solusi yang ditujukan agar dapat membantu guru dalam memperagakan suatu konsep aspek tentang struktur bagian bagian luar dan dalam pada ikan, sehingga siswa dapat mudah memahami konsep tersebut. Maka dari itu, tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan alat peraga torso ikan terhadap hasil belajar siswa, serta seberapa besar pengaruh yang diberikannya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*, yakni metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian perlakuan terhadap subjek penelitian [12]. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design*, yaitu desain yang memberikan *pretest* sebelum perlakuan diterapkan, serta *posttest* setelah perlakuan diterapkan pada masing-masing kelompok. Adapun gambaran desain penelitian ini disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Model Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	X ₁	A	Y ₂
Kontrol	X ₁	B	Y ₂

Dengan keterangan X₁ adalah nilai *pretest*, Y₂ adalah nilai *posttest*, dan A adalah pemberian perlakuan dengan alat peraga, sedangkan B adalah pemberian perlakuan tanpa alat peraga.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Warunggunung pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yakni bulan April hingga Mei. Populasi dalam penelitian ini berfokus pada siswa kelas X SMKN 1 Warunggunung program keahlian Agribisnis Perikanan Air Tawar (APAT) yaitu sebagai objek utama yang akan berpartisipasi dalam penelitian. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk mengambil sampel dari populasi atas dasar pertimbangan tertentu, yakni dengan melihat nilai kedua kelas tidak jauh berbeda dan jumlah siswa yang sama. Adapun sampel yang digunakan yaitu kelas X APAT 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X APAT 2 sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 20 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengambilan data dengan teknik evaluasi hasil belajar. Alat evaluasi dalam pembelajaran memiliki kegunaan untuk mengetahui kompetensi siswa [13]. Adapun alat evaluasi yang digunakan berupa tes objektif yaitu *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda dan berjumlah 20 soal. Selanjutnya, data akan dianalisa menggunakan analisis deskriptif yakni Uji N-Gain, dan analisis inferensial menggunakan Uji Normalitas, Uji Hipotesis, dan Uji *Effect Size*, pengujian data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS v.29.0 for Windows*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran torso ikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Agribisnis Perikanan Air Tawar (DDPAT). Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran selama 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas, penelitian dilaksanakan dengan mengikuti jadwal mata pelajaran DDPAT yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Pada pertemuan pertama, untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, pada pertemuan kedua peneliti memberikan perlakuan pada masing-masing kelas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran torso ikan pada kelas eksperimen dan media pembelajaran *powerpoint* pada kelas kontrol. Pada pertemuan ketiga, peneliti melakukan praktikum pembedahan ikan secara langsung pada kedua kelas. Lalu, pada pertemuan keempat siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan, yang kemudian hasilnya akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas.

3.1. Pengujian N-Gain Score

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan [14]. Adapun hasil pengujian n-gain dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan *N-Gain Score*

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai minimum	10	36
Nilai maximum	75	100
Standar deviasi	17.753	19.620
N-Gain (%)	37.11	67.72

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS)

Berdasarkan tabel 3.1 dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol memperoleh nilai *minimum* 10 sedangkan nilai *maximum* 75, dan standar deviasi 17.753 dengan rata-rata N-Gain *score* sebesar 37.11 atau 37% yang termasuk dalam kategori rendah. Sementara itu, pada kelas eksperimen memperoleh nilai *minimum* 36 sedangkan nilai *maximum* 100, dan standar deviasi 19.620 dengan nilai rata-rata N-Gain *score* sebesar 67.72 atau 68% maka termasuk dalam kategori sedang.

3.2. Pengujian Prasyarat Analisis

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji t, sekaligus untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak [14]. Pengujian normalitas kedua kelompok kelas dihitung menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5% atau $> 0,05$. Adapun hasil pengujian normalitas data hasil belajar siswa disajikan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Hasil Belajar	Sig.	Keterangan
Kelas Kontrol	Pretest	0,137	Berdistribusi normal
	Posttest	0,179	Berdistribusi normal
Kelas Eksperimen	Pretest	0,274	Berdistribusi normal
	Posttest	0,120	Berdistribusi normal

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS)

Berdasarkan data pada tabel 3 diperoleh bahwa seluruh data memperoleh nilai *Sig.* (2-tailed) $> \alpha = 0,05$, maka data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh data sampel penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kesimpulan ini memberikan implikasi bahwa data tersebut dapat digunakan pada analisis statistika selanjutnya.

3.3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan alat peraga torso ikan terhadap hasil belajar siswa [15]. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan teknik analisis *Paired Sample t test*. Adapun hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-test

Data	Pair 1	Pair 2
	Pretest-Posttest Kelas Kontrol	Pretest-Posttest Kelas Eksperimen
Rata-rata	22	38.25
Standar deviasi	8.491	8.926
Sig.	0.01	0.01

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS)

Pada *output Pair 1* yaitu hasil uji pada data kelas kontrol, diperoleh nilai *Sig.* (2 tailed) sebesar $0,01 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara pretest dan posttest pada kelas kontrol. Sedangkan, pada *output Pair 2* yaitu hasil uji pada data kelas eksperimen, diperoleh nilai *Sig.* (2 tailed) sebesar $0,01 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara *pretest* dan pada kelas eksperimen.

3.4. Pengujian Effect Size

Uji *effect size* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari perlakuan yang telah diterapkan, dan diperoleh dari *dependent variable* yang mampu mewakili temuan kuantitatif [16]. Adapun hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Effect Size

Effect Size	Kategori
$d = 1.865$	Tinggi

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS)

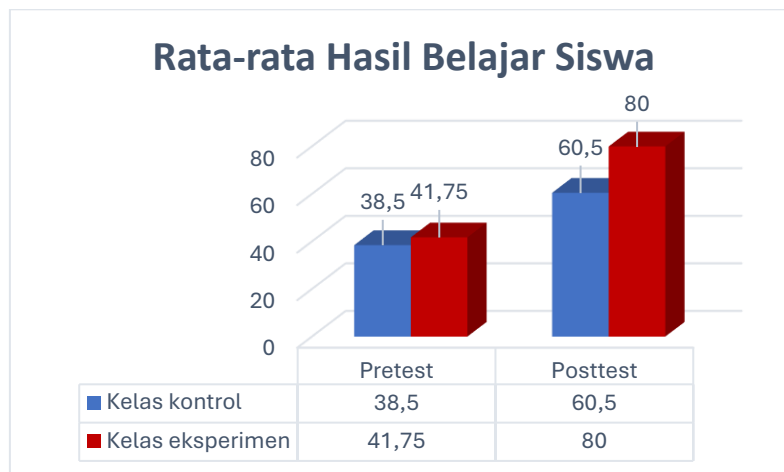
Berdasarkan tabel 5 maka dapat diketahui hasil uji *effect size* penggunaan alat peraga torso ikan terhadap hasil belajar siswa yang memperoleh nilai sebesar 1,865. Apabila diinterpretasikan ke dalam kategori efektivitasnya, maka nilai tersebut tergolong dalam kategori efektivitas yang tinggi.

3.5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pada penelitian ini, hasil belajar yang diukur berupa pemahaman serta penguasaan materi yang diukur menggunakan *posttest* setelah siswa menjalani proses pembelajaran, yang kemudian hasilnya akan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 77. Apabila hasil dari *posttest* tersebut sama dengan atau lebih besar dari nilai KKM, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut telah menguasai materi yang telah diajarkan.

Secara garis besar, terdapat perbedaan antara pembelajaran menggunakan alat peraga dan tanpa alat peraga. Pada kelas eksperimen, respon yang menyenangkan ditunjukkan ketika guru mendemonstrasikan alat peraga torso ikan. Kondisi kelas terbilang aktif dan responsif, setiap kali guru mengajukan pertanyaan sebagian besar siswa dapat menjawab, lalu pada sesi tanya jawab pun terhitung ada beberapa siswa yang bertanya sehingga diskusi antara guru dengan siswa berjalan aktif. Sementara pada kelas kontrol, kondisi kelas cenderung pasif, hal tersebut dapat dilihat ketika guru mengajukan pertanyaan namun sebagian besar siswa tidak merespon atau bahkan tidak menyimak pertanyaan yang diajukan. Pada sesi tanya jawab pun hampir tidak ada siswa yang bertanya, kondisi tersebut menyebabkan sulitnya mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

Berdasarkan analisis data hasil belajar *pretest*, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 38, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 42. Sementara itu, pada analisis data hasil belajar *posttest* kelas kontrol menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yaitu 60. Sama seperti kelas kontrol, kelas kelas eksperimen juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 80. Adapun hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digambarkan dalam bentuk grafik pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Rata-rata Hasil Belajar Siswa
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis)

Secara umum, kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Adapun peningkatan hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan diperoleh melalui uji N-gain pada data *pretest* dan *posttest*. Rekapitulasi skor rata-rata N-gain tercantum pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Skor Rata-rata N-Gain

Kelas	Pre-test		Post-test		Mean N-Gain	Kategori
	Xideal	\bar{X}	Xideal	\bar{X}		
Kontrol	100	38,5	100	60,5	37%	Rendah
Eksperimen	100	41,75	100	80	68%	Sedang

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS)

Berdasarkan data pada tabel 6, terlihat bahwa kedua kelas mengalami peningkatan skor rata-rata hasil belajar dengan besar yang berbeda. Selain itu, dapat dilihat bahwa persentase skor rata-rata n-gain pada kelas kontrol sebesar 37% termasuk dalam kategori rendah, sedangkan persentase skor rata-rata n-gain pada kelas eksperimen sebesar 68% termasuk dalam kategori sedang. Maka, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan kelas kontrol, sebab kelas eksperimen memiliki perbedaan rata-rata yang lebih besar dibanding dengan kelas kontrol.

Adanya perbedaan peningkatan tersebut dapat dilihat dari pemberian perlakuan yang berbeda dalam pembelajaran, yaitu perbedaan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media *powerpoint* sebagai *personal presentation* yang digunakan dalam pembelajaran hanya digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran [17]. Artinya media *powerpoint* hanya menjadi kontrol guru dalam penggunaannya, sehingga hanya guru yang menggunakan media tersebut dan siswa hanya sebagai sasaran penggunaannya. Sedangkan, apabila menggunakan media alat peraga torso siswa turut dilibatkan dan aktif dalam proses pembelajaran, seperti dengan mengamati dan menyentuh objek, serta mendemonstrasikannya di depan kelas. Hal tersebut selaras dengan temuan yang berkaitan dengan penelitian ini bahwa penggunaan alat peraga bertujuan untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik, berkesan, bermakna dan mudah dipahami [18].

Penggunaan alat peraga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran, sehingga merangsang pikiran, ketrampilan, perhatian dan kemauan belajar siswa [19]. Adapun temuan lain menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat peraga mampu memperjelas makna-makna pelajaran yang sulit dipahami siswa. Sehingga materi-materi pelajaran yang diperoleh siswa maknanya lebih konkret [20]. Alat peraga memiliki peran sebagai alat bantu atau perantara yang menyampaikan pesan serta makna dari konsep materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Melalui penggunaan alat peraga, maka proses penyajian dan penyampaian konsep materi pembelajaran yang abstrak dapat digambarkan secara konkret sehingga akan mudah dipahami oleh siswa.

Selanjutnya, besarnya pengaruh media pembelajaran torso ikan terhadap hasil belajar siswa pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil pengujian *effect size*. Berdasarkan perhitungan tersebut, dihasilkan nilai *effect size* sebesar 1,865 dan apabila diinterpretasikan termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran torso ikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran DDPAT kelas X di SMKN 1 Warunggunung.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan alat peraga torso ikan pada materi morfologi dan anatomi ikan terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Warunggunung, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga torso ikan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Agribisnis Perikanan Air Tawar (DDPAT) materi morfologi dan anatomi ikan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan alat peraga torso ikan dan pembelajaran dengan media *powerpoint*. Berdasarkan pada hasil uji-t yang memperoleh nilai *sig.* $0,01 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga torso ikan dibuktikan melalui hasil pengujian *N-Gain score* pada kelas. Pada kelas kontrol pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* memperoleh persentase sebesar 37% yang termasuk ke dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 68% yang apabila diinterpretasikan maka nilai tersebut termasuk pada kategori sedang. Adapun besarnya pengaruh tersebut dapat diketahui melalui uji *effect size*. Berdasarkan hasil pengujian *effect size*, pembelajaran menggunakan alat peraga torso ikan memberikan pengaruh sebesar 1,865. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan termasuk ke dalam kategori tinggi. Artinya, penggunaan alat peraga torso ikan memberi pengaruh dengan efektivitas yang tinggi terhadap hasil belajar siswa pada kelas X di SMKN 1 Warunggunung.

Dengan demikian, maka penggunaan alat peraga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran sehingga diharapkan bagi peneliti berikutnya agar dapat menerapkan media, strategi, serta metode pembelajaran yang lebih baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada seluruh guru SMKN 1 Warunggunung yang telah menyambut, menerima, serta turut membantu kelancaran proses penelitian di sekolah. Penulisan jurnal ini tentu tidak luput dari bantuan serta dukungan dari banyak pihak, baik bantuan waktu, tenaga, serta pikiran. Maka dari itu, saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

REFERENCES

- [1] M. Mustakim, "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika," *Al Asma J. Islam. Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 1, May 2020, doi: 10.24252/asma.v2i1.13646.

- [2] L. Triana, A. Aprinaldo, A. B. Ikmaludin, A. Satibi, and F. Dwi Cahyadi, "Peningkatan Prestasi Belajar dengan Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Teknik Penederan," *Indones. Conf. Marit.*, vol. 1, no. 1, pp. 59–69, 2022.
- [3] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syariah Dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, Jun. 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [4] N. Kinanti, M. Zanatulaila, G. Utari, A. Satibi, and M. Rudi, "Kelayakan Linktree Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Materi Cara Produksi Pangan yang Baik (CPPB)," *Indones. Conf. Marit. INCOMA*, vol. 1, no. 1, pp. 70–79, 2022.
- [5] A. Satibi, M. Rudi, A. Aprinaldo, and A. B. Ikmaludin, "Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android 'Lectora Inspire,'" *Darma Diksani J. Pengabd. Ilmu Pendidik. Sos. Dan Hum.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, Jun. 2023, doi: 10.29303/darmadiksani.v3i1.2074.
- [6] A. Satibi, I. Kustiawan, and M. Komaro, "The Influence of Learning Models and Motivation Learning on Motorbike Mechanic Competence in Motorcycle Engineering Training in Bandung District," in *Proceedings of the 5th UPI International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2018)*, Bandung, Indonesia: Atlantis Press, 2019. doi: 10.2991/ictvet-18.2019.97.
- [7] F. Fitriah, L. S. Utami, J. Sabaryati, and M. Isnaini, "Pengembangan Alat Peraga Fisika Berbasis Home Material Materi Suhu dan Kalor," *ORBITA J. Kaji. Inov. Dan Apl. Pendidik. Fis.*, vol. 6, no. 1, p. 196, May 2020, doi: 10.31764/orbita.v6i1.4041.
- [8] A. Banat, M. Febrianti, M. Martiani, J. Juwita, and G. Gustini, "Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma," *J. Dehasen Untuk Negeri*, vol. 1, no. 1, Jan. 2022, doi: 10.37676/jdun.v1i1.1920.
- [9] H. Khotimah, A. Supena, and N. Hidayat, "Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual," *J. Pendidik. Anak*, vol. 8, no. 1, pp. 17–28, Aug. 2019, doi: 10.21831/jpa.v8i1.22657.
- [10] D. Ferdiansyah and M. Taufik Hidayat, *ICHTHYOLOGY: Anatomi Pada Ikan*. Yogyakarta: Alineaku, 2022. [Online]. Available: <http://repository.uim.ac.id/id/eprint/766>
- [11] Y. Suryaningsih and M. Lafiah, "Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi IPA di SMP IT Hafifudin Arrohimah," *SANISKALA J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 74–79, Nov. 2023, doi: 10.31949/jsk.v1i2.8773.
- [12] M. G. Isnawan, *Kuasi Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020.
- [13] A. Satibi, "Tahapan Desain Android Based Test Pada Program Studi Pendidikan Kelautan dan Perikanan," *J. Kemaritiman Indones. J. Marit.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–126, Dec. 2020, doi: 10.17509/ijom.v1i2.29808.
- [14] G. Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- [15] I. W. Widana and P. L. Muliani, *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media, 2020.
- [16] H. Retnawati, E. Apino, Kartianom, H. Djidu, and R. D. Anazifa, *Pengantar Analisis Meta*. Yogyakarta, 2018.
- [17] M. Muthoharoh, "Media PowerPoint dalam Pembelajaran," *Tasyri'*, vol. 26, no. 1, pp. 21–32, 2019, doi: 10.29138/tasyri.v26i1.66.
- [18] Nisrina Najikhah, R. W. Akhdinirwanto, and A. Ashari, "Perancangan Alat Peraga Kincir Air Berbasis Android Dalam Pembelajaran Fluida Dinamis," *J. Inov. Pendidik. Sains JIPS*, vol. 2, no. 1, pp. 9–17, May 2021, doi: 10.37729/jips.v2i1.585.
- [19] J. M. Loban, A. Tehing, and J. Y. Beli, "Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI SMA Negeri Kolana, Alon Timur," *J. Pengabd. Kpd. Masy. JPKM - Aphelion*, vol. 2, no. 1, pp. 69–72, 2021, doi: 10.32493/jpka.v2i1.12590.
- [20] I. C. Vera and M. Primasari, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran IPA SMP Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Nat. Sci. J. Penelit. Bid. IPA Dan Pendidik. IPA*, vol. 8, no. 2, pp. 163–171, 2022, doi: 10.15548/nsc.v8i2.3840.