

PENGARUH MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI FUNGI SISWA KELAS VIII SMPN 05 PANAI HILIR

THE INFLUENCE OF VISUAL MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF FUNGI MATERIAL OF CLASS VIII STUDENTS AT SMPN 05 PANAI HILIR

Suryanti Hasibuan^{1*}

Universitas Labuhanbatu, Indonesia, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. SM.raja No. 126A. Rantau Parapat

email:yantihsbsur@gmail.com

Abstrak: Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa pada materi jamur (fungi) kelas VIII di SMP Negeri 05 satu atap Panai hilir. Universitas Labuhanbatu. FKIP. Rantauprapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media visual pada materi jamur, 2. Hasil belajar siswa pada materi jamur, 3. Pengaruh yang signifikan antara pengaruh media visual terhadap hasil belajar siswa pada materi jamur. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitiannya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas control yang diajarkan tanpa menggunakan media visual memiliki nilai rata-rata tes akhir sebesar : 69.44 dan kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media visual memiliki nilai rata-rata tes akhir sebesar : 76.44. Artinya, hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media visual. Terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar biologi jamur siswa yang diajar kan dengan menggunakan media visual di kelas VIII-2 SMP Negeri 05 Satu Atap Panai Hilir. Hal ini dibuktikan uji "t" pada kedua kelas dengan data nilai tes akhir yang menunjukkan bahwa t hitung = 4.925 dan t tabel = 1,666 karena t hitung > t tabel, maka Ho ditolak dan Ha di terima.

Kata Kunci : *Media Visual, Hasil Belajar*

Abstract: The effect of using visual media on student learning outcomes in mushroom material (fungi) class VIII at SMP Negeri 05 Satu Atap Panai Hilir. Labuhanbatu University. FKIP. Rantauprapat. This study aims to determine: 1. The use of visual media in mushroom material, 2. Student learning outcomes in mushroom material, 3. The significant effect between the influence of visual media on student learning outcomes in mushroom material. This study is an experimental study with the type of research, the results of this study indicate that the control class taught without using visual media has an average final test score of: 69.44 and the experimental class taught using visual media has an average final test score of: 76.44. This means that the learning outcomes of students taught using visual media are better than the learning outcomes of students taught without using visual media. There is a positive effect on the learning outcomes of fungal biology of students taught using visual media in class VIII-2 SMP Negeri 05 Satu Atap Panai Hilir. This is proven by the "t" test in both classes with the final test score data showing that t count = 4.925 and t table = 1.666 because t count > t table, then Ho is rejected and Ha is accepted.

Keywords: *Visual Media, Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa. Karena dengan adanya pendidikan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang sanggup menghadapi tantangan dunia modern. Dengan adanya pendidikan pula, generasi muda dapat membuat terobosan baru dalam dunia teknologi pendidikan tidak hanya dalam lingkup kognitif, akan tetapi juga dalam afektif serta psikologis. Melihat begitu pentingnya pendidikan di sebuah Negara, sudah sepantasnya pemerintah secara berkala melakukan perbaikan-perbaikan untuk memajukan kecerdasan bangsa. Beberapa hal yang dianggap menghambat perkembangan pendidikan seharusnya lebih mendapat keseriusan dari pemerintah agar terwujudnya pendidikan yang benar-benar baik.

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dan actual sepanjang zaman, sebab dengan pendidikan orang menjadi maju. Di samping itu pendidikan merupakan salah satu wahana dan sarana untuk membangun dan mencerdaskan suatu bangsa, sehingga bangsa tersebut mampu menyesuaikan diri dalam menghadapi kemajuan saat ini. Dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi serta ilmu

pengetahuan, maka orang akan mampu mengelolah alam semesta serta isinya yang telah dikaruniakan oleh Allah Swt. Hal ini akan membawa pengaruh yang sangat luas, tidak hanya perubahan pada tuntunan dan kebutuhan hidup, ekonomi dan komunikasi tetapi juga dalam bidang social budaya khususnya dalam bidang pendidikan Azizah, Nurhayati, dan Suryani (2023).

Leview & Lentz mengemukakan ada empat fungsi media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Menciptakan sumber daya pendidikan yang memenuhi kebutuhan siswa dengan tetap memperhatikan Kurikulum yang ada saat ini adalah tujuan pembelajaran persiapan media. Khususnya instruksional sumber daya yang sesuai dengan sifat, lingkungan, dan konteks sosial siswa. untuk membantu siswa dalam memperoleh instruksional sumber daya selain buku pelajaran. Itu media sumber pendidikan yang telah ada yang dipilih adalah instrumen dan strategi untuk membantu menyederhanakan proses pembelajaran bagi siswa dan menambah keseruan dalam proses belajar mengajar proses. Media pembelajaran berupaya untuk sama-sama kekesalan minat siswa dalam belajar dan memfasilitasinya pemahaman terhadap

materi pelajaran. Sedang belajar media dimaksudkan untuk melakukan penyampaian konten instruksional lebih menarik dan kurang membosankan. Oleh karena itu, ini dirancang sebagai alat untuk mendukung proses belajar mengajar dan membuat siswa memahami materi tersebut lebih mudah Syaidah, HR, & Kurniawan, El. Y. (2020).

Dalam media pembelajaran, media gambar merupakan media yang paling banyak digunakan karena siswa lebih menyukai gambar dari pada menulis apalagi jika gambar yang disajikan sesuai dengan kebutuhan yang baik pasti akan terjadi meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media gambar dikelompokkan menjadi visual media yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam pengajaran dan dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa merasa cukup sulit memahaminya jika hanya menggunakan metode ceramah. Jadi media gambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar agar lebih mudah dipahami oleh siswa dan memahami materi yang disampaikan. Media gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media gambar dapat memfasilitasi memahami dan memperkuat ingatan. Gambar juga dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan keterkaitan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Pengertian media ditinjau dari terminology cukup bervariasi menurut sudut pandang para ahli media.

Dengan menggunakan alat peraga, isi pembelajaran dapat disajikan melalui media visual sumber media pembelajaran yang dapat menggambarkan mata pelajaran tersebut. Hal ini memungkinkan siswa untuk memeriksakan, memahami, dan merasakan item presentasi secara dekat selain melihat dan melihat secara langsung. Seorang guru harus selalu menggunakan media pembelajaran, seperti flip chart, papan tulis, proyektor, dan sebagainya, saat menyajikan isi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan berbagai alat dan bahan media pengajaran, seperti foto demonstratif, foto, dan lain sebagainya, merupakan inti dari pengajaran visual. Pemanfaatan benda nyata sebagai alat peraga sangatlah krusial Mayasari et al. (2021).

Menurut Perry (2013) menyatakan bahwa Pengetahuan guru tentang cara menggunakan teknologi dapat mempengaruhi seberapa besar teknologi tersebut digunakan. Saat memilih representasi visual, hal ini dapat berperan, karena teknologi sering digunakan untuk membuat dan menampilkan representasi visual. Karakteristik siswa dan konten yang dipelajari merupakan faktor penting lainnya. Banyak penelitian menunjukkan bahwa media visual dapat bermanfaat dan juga memotivasi siswa, dan dapat meningkatkan prestasi ujian dan pemahaman.

Media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat – alat media pelajaran yang dapat memperagakan bahan – bahan tersebut. Hal ini agar dapat mempermudah siswa dalam melakukan proses belajar di dalam kelas. Jenis

media yang lazim digunakan dalam proses pembelajaran antara lain ; media non proyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hypermedia dan media jarak jauh Agustina (2010). Media yang dirancang dengan baik dalam batas tertentu dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dalam diri siswa yang belajar. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara siswa dengan sumber pesan atau guru. Media berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan kualitas dalam diri siswa. Peranana media dalam pembelajaran memiliki tiga keistimewaan yang dimiliki oleh media tersebut : media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan, media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Hasil belajar digunakan untuk mengukur dan mengetahui tingkat pencapaian secara akademis melalui ujian, tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan dalam suatu pelajaran. Indikator hasil belajar siswa adalah (1) ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM); (2) perilaku yang digarisankan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. Indikator yang banyak digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap. Perbedaan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda sering kali menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi. Sebab, guru mampu memilih media pembelajaran sesuai konteks materi Pelajaran, agar memacu keaktifan proses belajar yang lebih efektif dan dapat membangkitkan perhatian siswa agar termotivasi dalam belajar Herdianti dan Ningsih (2019).

Hasil belajar merupakan penentu hasil belajar sejauh mana seorang siswa telah memenuhi persyaratan akademik ditentukan oleh skor yang mereka terima pada tes yang mencakup berbagai mata pelajaran. Pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh proses belajar. modifikasi tersebut dapat bermanifestasi sebagai pergeseran dalam pengetahuan, pemahaman, kemampuan, atau sikap; sering kali diwakili oleh angka atau simbol huruf yang memenuhi standar yang telah ditentukan. Hasil belajar yang dicapai siswa mungkin dapat memberikan rincian pemahamannya terhadap mata pelajaran yang telah disampaikan guru selama proses belajar mengajar di kelas Badruzaman, Nurdin, dan Apriliya (2015).

Menurut Eveline dan Nara (dalam Mohamad Syarif Sumantri) belajar adalah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi: a) bertambahnya jumlah pengetahuan, b) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, c) adanya penerapan pengetahuan, d) menyimpulkan

makna, e) menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas Mohamad Syarif Sumantri (2016). Berdasarkan beberapa definisi belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli, yang semuanya sepakat bahwa belajar itu bertujuan untuk mengadakan perubahan. Belajar pada hakikatnya adalah sebagai berikut. : Belajar merupakan suatu proses, yaitu kegiatan yang berkesinambungan yang dimulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup. Dalam belajar terjadi adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen. Hasil belajar ditunjukkan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan. Adanya peranan kepribadian dalam proses belajar, antara lain aspek motivasi, emosional, sikap dan sebagainya.

Menurut Hamalik, hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang belum mengerti menjadi mengerti Oemar Hamalik (2008). Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan koordinasi neuromuscular) Nurmawati (2014). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai.Ngalim Purwanto (2010).

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif eksperimen. desain: *non-equivalent control group design*. Anda akan membagi siswa ke dalam dua kelompok: Kelas Eksperimen: Menggunakan Media Visual (Gambar/Slide/Video). Kelas Kontrol: Menggunakan metode konvensional (Ceramah/Buku Teks). Populasi: Seluruh siswa kelas VIII SMPN 05 Satu Atap Panaai Hilir. Sampel: Dua kelas yang memiliki karakteristik kemampuan awal yang setara (misal: Kelas VIII-A dan VIII-B). Penentuan sampel dilakukan secara *Purposive Sampling*. Variabel Bebas (X): Penggunaan Media Visual. Variabel Terikat (Y): Hasil Belajar Siswa pada materi Fungi (Jamur). Tes (Pre-test dan Post-test): Instrumen berupa soal pilihan ganda tentang materi Fungi untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Observasi: Untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media visual. Dokumentasi: Foto kegiatan dan daftar nilai

siswa. Silabus dan RPP: Perangkat pembelajaran yang menggunakan media visual. Lembar Soal: Yang telah divalidasi (uji validitas dan reliabilitas) sebelum digunakan.Untuk membuktikan apakah ada "Pengaruh", Anda perlu melakukan uji statistik: Uji Prasyarat: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas data. Uji Hipotesis: Menggunakan Uji-t (Independent Sample T-Test). Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan media visual terhadap hasil belajar. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka tidak terdapat pengaruh signifikan. Tahap Awal: Pemberian *Pre-test* di kedua kelas. Tahap Perlakuan: Kelas Eksperimen belajar materi Fungi dengan gambar/media visual, Kelas Kontrol belajar secara biasa. Tahap Akhir: Pemberian *Post-test* untuk melihat perbandingan kenaikan nilai (*N-Gain*).

3. HASIL PENELITIAN

Setiap individu sering kali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Hal ini disebut sebagai gaya belajar atau modalitas belajar. Gaya belajar merupakan cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indra. Hasil belajar tidak lepas dari proses belajar yang dijalani oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa. Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kondisi fisilogi, kecerdasan, bakat, minat, motivasi dan kemampuan kognitif. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti faktor lingkungan dan faktor instrumental Astuti, Yeni, dan Aryati (2013).

Berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Ipa Di Smrn 05 Satu Atap Panaai Hilir beliau mengatakan : antusias siswa dalam mengikuti pelajaran IPA masih kurang serta kurang adanya respon Fositif , masih ada siswa yang kurang aktif bertanya dan konsentrasi siswa dalam belajar kurang baik. kebanyakan siswa yang mudah bosan dan beranggapan pelajaran IPA tidak ada aplkasinya dalam kehidupan sehari-hari. kurangnya model dan media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. media yang digunakan hanyalah sekedar buku bacaan dan papan tulis, jarang guru menggunakan media dan model pembelajaran ketika mengajar. Semua masalah tersebut berdampak buruk pada hasil belajar IPA siswa. Hasil belajar IPA siswa yang kurang memuaskan , tidak sedikit siswa yang mendapatkan nilai IPA rendah dibandingkan dengan nilai mata pelajaran yang lainnya. Dari hasil pengecekan hasil belajar IPA siswa yang kurang.

Uji normalitas data adalah pengujian yang harus dilakukan sebelum melakukan pengujian hipotesis yang bertujuan untuk data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau di ambil dari posisi normal. Pada penelitian ini untuk pengujian normalitas menggunakan pengujian *Kolmogorov Smirnov*, yaitu metode pengujian

normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah tertentu. Dalam penelitian ini subjek penelitian 70 siswa yang terdiri dari 2 kelas VIII-1 dan VIII-2 yang masing-masing berjumlah 35 Siswa. Untuk pengujian *Kolmogorov Smirnov*, peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 24 untuk melakukan analisis normalitas pada instrument ini.

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan setelah *pre test* dan *post test* dari sampel penelitian yang dilakukan dan dihitung menggunakan uji *one sample Kolmogorov smirnov* dengan taraf sig 0,05. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 24. Adapun hasil hitung dari uji normalitas *pre test* dan *post test* pada sampel sebagai berikut :

Diagram rata-rata yang disajikan, dapat diketahui bahwa terdapat hasil yang berbeda antara nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil tersebut diperoleh rata-rata pretest pada kelas eksperimen adalah 68,72 dan kelas kontrol adalah 69,19. Namun setelah diberi perlakuan terhadap kelas eksperimen terlihat bahwa post test kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata posttest kelas kontrol adalah 69,44, sedangkan rata-rata hasil belajar Biologi siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol yaitu 76,44.

Berdasarkan tabel 3 pada hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov^a*, dapat diketahui bahwa terdapat signifikansi data skor *pre test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen 0,200 dan 0,200 pada kelas kontrol. Data tersebut adalah data yang berdistribusi normal dengan tingkat signifikansi lebih dari 0,05. Hal yang serupa juga ditunjukkan pada tabel di atas pada tingkat signifikansi *post test* kedua kelas yaitu 0,200 untuk kelas eksperimen dan 0,113 pada kelas kontrol.

Menurut Priyatno, homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian dalam populasi sama atau tidak. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai *sig. > 0,05* maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok adalah sama. Begitu pula sebaliknya. Pada penelitian ini uji homogenitas dihitung menggunakan one way anova dengan bantuan program SPSS (Statistical Package for Sosial Science) versi 24. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4 pada uji homogenitas diperoleh data bahwa nilai signifikansi pada rata-rata data *pre test* dan *post test* sebesar 0,725, dengan ketentuan tingkat signifikansi atau nilai probabilitas lebih dari 0,05 maka dengan hasil nilai signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah mempunyai varian yang sama atau homogen. Langkah selanjutnya adalah uji independent sampel t-test hal ini bertujuan untuk mengetahui Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Dalam pengujian ini

digunakan uji t untuk satu sampel (*one sample test*). Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan program uji One Sample Test SPSS versi 24 berdasarkan taraf 5%. Dari hasil uji Independent sample test diperoleh nilai $t_{hitung} = 4.925 > t_{tabel} = 1.666$ maka H_0 ditolak. sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang positif antara model pembelajaran Media Visual terhadap Hasil Belajar pada materi jamur (fungi) kelas VIII di SMP Negeri 05 satu atap Panai hilir

4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini diawali dengan menetapkan waktu dan tempat penelitian. Setelah waktu dan tempat penelitian sudah ditentukan kemudian peneliti menyiapkan instrument yang sudah divalidasikan dengan pakar yang bersangkutan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media visual berupa proyektor yang menampilkan gambar pada mata pelajaran IPA kelas VIII dengan materi Jamur yang berjumlah 70 orang. Didalam penelitian ini peneliti yang masing-masing kelas di isi oleh 35 Siswa saja sebagai sample yang diteliti dan diberikan kuesioner.

Sebelum melakukan pembelajaran, peneliti melakukan perkenalan dan pendekatan kepada siswa/i yang bertujuan agar pada saat peneliti melakukan pembelajaran kepada siswa yang bersangkutan tidak merasa canggung dan kehadiran peneliti didalam kelasnya. Setelah melakukan pendekatan terhadap siswa/i dan mengkonfirmasi kepada guru mata pelajaran IPA bahwa peneliti akan melakukan proses pembelajaran IPA dengan materi Jamur pada kelas VIII menggunakan media visual berupa gambar. Setelah melakukan pembelajaran, siswa kemudian diberikan soal *pre test* yang berjumlah 30 soal. Setiap soal yang dijawab oleh siswa diberikan nilai untuk kemudian dilakukan perhitungan statistik menggunakan program SPSS 24. Soal yang sudah dijawab oleh siswa akan dilakukan uji validitas SPSS 24 taraf 5% dengan kriteria.

Pada table uji validitas menggunakan SPSS 24 menunjukkan hasil *Sig. (2-tailed)* pada kolom total $<$ dari 0,05 yang berarti data yang didapat valid. Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan program SPSS one sample t test didapat hasil bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari satu sampel yang berarti data yang diperoleh berasal dari satu populasi yang berupa kuesioner yang dijawab langsung oleh sampel dan diberikan nilai skor setiap pertanyaan yang dijawab. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa uji hipotesis menunjukkan hasil Signifikan $0,000 < 0,05$ maka dengan kata lain media visual berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Karena dengan menggunakan media visual siswa lebih bersemangat, lebih aktif, dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh peneliti bahkan beberapa siswa dari kelas lain meminta agar kelasnya dilakukan pembelajaran seperti yang dilakukan dikelas VIII. Hal ini membuktikan bahwa media visual berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian, Penelitian Frainskoy rio naibahok (2021) menyatakan bahwa menggunakan media visual memacu siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran karna berfungsi untuk memberikan pengalaman kongkrit, memotivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Penelitian Della sari (2018) menyatakan bahwa penggunaan media visual adalah alat bantu yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat dan dengan menggunakan media visual dapat menumbuhkan minat belajar dan membangkitkan motivasi bagi siswa untuk belajar dengan baik. Selain itu, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran.

Dalam menggunakan media visual pada saat pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Manfaat media visual antara lain: Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4.925$ sedangkan harga t_{tabel} untuk taraf kesalahan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,666$. Karena t_{hitung} lebih besar t_{tabel} hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil ini juga didasarkan pada rata-rata nilai post-test siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media Visual dengan kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Dari hasil uraian di atas menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi tentang jamur rata-rata nilai hasil kognitif kelas eksperimen 76.44 dan rata-rata kelas kontrol 69.19 diperoleh $t_{hitung} = 4.925$ dan $t_{tabel} = 1,666$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a di terima. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media Visual dengan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 05 satu Atap Panai Hilir dari pada menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa : Hasil belajar IPA siswa pada materi pokok fungi (jamur) dan struktur tubuh jamur dengan tidak menggunakan media visual di kelas VIII-1 SMP Negeri 05 Satu Atap Panai Hilir yaitu nilai rata-rata tes awal di proleh = 69.19 dengan standar deviasi = 6.697 , sedangkan untuk nilai rata- rata tes akhir diperoleh = 69.44 dengan standar deviasi = 5.983. Hasil belajar IPA siswa pada materi fungi (jamur) dan struktur tubuh jamur dengan menggunakan media visual di kelas VIII-2 SMP Negeri 05 Satu Atap Panai Hilir yaitu nilai rata-rata tes awal di proleh = 68.72 dengan standar deviasi=6.386, sedangkan untuk nilai rata-rata tes akhir diproleh = 76.44 dengan standar deviasi = 6.078. Terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi jamur yang diajarkan dengan menggunakan media visual di kelas VIII-2 SMP Negeri 05 Satu Atap Panai

Hilir. Hal ini dibuktikan uji "t" pada kedua kelas dengan data nilai tes akhir yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4.925$ dan $t_{tabel} = 1,666$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a di terima.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani Jamora Nasution. (2017). Pendidikan Islam dalam Catatan Sejarah. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 184.
- Arsyad Azhar. (2015). Media Pembelajaran, h.16 – 33.
- Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, Astuti, Windi, Laili Fitri Yeni, dan Eka Aryati. (2013). "Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur di SMA." Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 2:8.
- Arief S. Sadiman, (dkk). (2010). Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, h. 9
- Azizah, Nafiah Siduppa Rahman, B. Nurhayati, dan A. Irma Suryani. (2023). "Pengaruh Penggunaan Berbagai Media Pembelajaran Pada Materi Jamur Terhadap Hasil Belajar Siswa . The Influence of Using Various Learning Media on the Topic of Fungi on Learning Outcomes ." Inovasi Sains dan Pembelajarannya: Tantangan dan Peluang (X):337–44.
- Badruzaman, Ayi, Sadjaruddin Nurdin, dan Seni Apriliya. (2015). "Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peta." Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2(1):118–28.
- Campbell, N.A. (2003). Biologi Jilid II. Jakarta: Erlangga.
- Darnetty. (2006). Pengantar Mikologi. Andalas Universitas Press. Padang.
- Gandjar, Indrawati & Wellyzar Sjamsuridzal. (2006). Mikologi Dasar dan Terapan.
- Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Harti, A. S., (2015). Mikrobiologi Kesehatan; Peranmikrobiologi Dalam Bidang Kesehatan. Yogyakarta: Andi.
- Herdianti, Tantri, dan Kurnia Ningsih. (2019). "Pengaruh Media Animasi Berbasis Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur Kelas X." Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi 2(2):1–10.
- Heri Gunawan. (2012). Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bandung: Alfabeta, h. 104.

- Herdianti, Tantri, dan Kurnia Ningsih. (2019). "Pengaruh Media Animasi Berbasis Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur Kelas X." *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 2(2):1–10.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin. (2021). "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia* 2(2):173–79. Doi: 10.57171/jt.v2i2.303.
- McKane, L and J. Kandel. (1998). *Microbiology, essential and Application*. 2nd. Ed. McGraw-Hill, Inc. Philadelphia
- Mohamad Syarif Sumantri. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers, h. 2.
- Nunu Mahnun. (2014). *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, h. 12.
- Nurmawati. (2014). *Evaluasi Pendidikan Islami*. Medan: Citapustaka Media, h. 53.
- Ngalim Purwanto. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 106.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 30.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, h. 44-45
- Permendikbud No. 23 Tahun 2016 Standar Penilaian Pendidikan.
- Rosdiana A. Bakar. (2009). *Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta, h.100-104.
- Rudi Susiana dan Cepi Riyana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, h. 70-72.
- Sadirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, h. 20.
- Sanjaya Wina (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, h 211.
- Sinaga, M. S. (2011). *Budidaya Jamur Merang*. Penebar Swadaya. Jakarta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h 126.
- Syaidah, HR, & Kurniawan, El. Y. (2020). *The Role of Selni Dance Learning in The Development of Multolrikal Abilities of Class V Students of Kolsambi I Elementary School, Tangerang Regency*. Indolnelsian Jolurnal olf Ellelmentary ElducatioIn, Voll.2 Nol.1 Delselmbelr 2020 (2722-6689), 2-9.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, h. 29-30.
- Susiana Rudi dan Cepi Riyana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, h. 9.
- Webster, J. and R. Weber. (2007). *Introduction to Fungi*. Cambridge University Press, New York.