

## ABSTRAK

Indana Zulfa, 17204153056, 2019, "Pengaruh Penerapan *Active, Joyful, Effective Learning* Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Edutainment (Adobe Flash)* terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar pada Materi Limit Fungsi Kelas XI MAN 5 Kediri Tahun Ajaran 2018/2019" Skripsi, Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, Pembimbing: Dr. Maryono, M.Pd.

**Kata Kunci:** *Active, Joyful, Effective Learning; Media Pembelajaran; Edutainment; Adobe Flash; Hasil Belajar; Motivasi Belajar*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi pembelajaran matematika pada siswa dan minimnya kemampuan siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang bervariasi, kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan minat, bakat dan potensi siswa serta kurangnya pemanfaatan teknologi modern yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Active, Joyful, Effective Learning* menggunakan media pembelajaran berbasis *Edutainment (Adobe Flash)* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar pada materi limit fungsi Kelas XI MAN 5 Kediri tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *Quasi Experimental* dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 5 Kediri dan sampel yang diambil adalah kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 3 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur motivasi dan tes untuk mengukur hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji instrumen dengan uji validitas dan uji reliabilitas, uji prasyarat dengan uji homogenitas dan uji normalitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dan uji Manova.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh penerapan *Active, Joyful, Effective Learning* menggunakan media pembelajaran berbasis *Edutainment (Adobe Flash)* terhadap hasil belajar pada materi limit fungsi Kelas XI MAN 5 Kediri tahun ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $Sig. < 0,05 = 0,010 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,656 > 2,000$ . (2) tidak ada pengaruh penerapan *Active, Joyful, Effective Learning* menggunakan media pembelajaran berbasis *Edutainment (Adobe Flash)* terhadap motivasi belajar pada materi limit fungsi Kelas XI MAN 5 Kediri tahun ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $Sig. > 0,05 = 0,274 > 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,103 < 2,000$ . (3) ada pengaruh penerapan *Active, Joyful, Effective Learning* menggunakan media pembelajaran berbasis *Edutainment (Adobe Flash)* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar pada materi limit fungsi Kelas XI MAN 5 Kediri tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dari analisis *Pilla's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root*, dimana nilai  $Sig. < 0,05 = 0,036 < 0,05$ .

## ABSTRACT

Indiana Zulfa, 17204153056, 2019, "The Influence of Applying Active, Joyful, Effective Learning Use Instructional Media based Edutainment (Adobe Flash) on Learning Outcomes and Learning Motivation on Limit Fungsi Material of Class XI MAN 5 Kediri Academic Year 2018/2019" Thesis, Department of Education Mathematics, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Tulungagung, Advisor: Dr. Maryono, M.Pd.

**Keywords:** *Active, Joyful, Effective Learning; Instructional Media; Edutainment; Adobe Flash; Learning Outcomes; Learning Motivation*

This research is motivated by the low motivation of learning mathematics in students and the lack of students' ability to capture the material provided by the teacher. This is due to the monotonous and less varied learning methods, lack of teacher creativity in developing students' interests, talents and potential, and lack of utilization of modern technology that greatly supports the success of the learning process. This research purposes to find out the influence of applying Active, Joyful, Effectiveness Learning use instructional media based Edutainment (Adobe Flash) on learning outcomes and learning motivation on Limit Fungsi material of class XI MAN 5 Kediri academic year 2018/2019.

This research uses a quantitative approach and the type of Quasi Experimental research with the design of Posttest-Only Control Group Design. The population of this research were students class of XI MAN 5 Kediri and the sample taken was class XI IIS 1 as the experimental class and class XI IIS 3 as the control class. The sampling technique uses purposive sampling. Data collection techniques used were tests, questionnaires and documentation. The research instrument was in the form of a questionnaire to measure motivation and tests in the form of posttest questions to measure learning outcomes. The data analysis technique used is the test instrument using validity test and reliability test, prerequisite test using homogeneity test and normality test, and hypothesis test using the Independent Sample t-Test and Manova test.

Based on the results of the analysis of research data shows that (1) there was influence of applying Active, Joyful, Effective Learning use instructional media based Edutainment (Adobe Flash) on learning outcomes on Limit Fungsi material of class XI MAN 5 Kediri academic year 2018/2019. This is proven with value  $Sig. < 0,05 = 0,010 < 0,05$  and value  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,656 > 2,000$ . (2) there was no influence of applying Active, Joyful, Effective Learning use instructional media based Edutainment (Adobe Flash) on learning motivation on Limit Fungsi material of class XI MAN 5 Kediri academic year 2018/2019. This is proven with value  $Sig. > 0,05 = 0,274 > 0,05$  and value  $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,103 < 2,000$ . (3) there was influence of applying Active, Joyful, Effective Learning use instructional media based Edutainment (Adobe Flash) on learning outcomes and learning motivation on Limit Fungsi material of class XI MAN 5 Kediri academic year 2018/2019. This is proven of analysis with *Pilla's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root*, where is the value  $Sig. < 0,05 = 0,036 < 0,05$ .

## ملخص

عندي زلفي، ٢٠١٥، ١٧٢٠٤١٥٣٠٥٦، "تأثير تطبيق التعلم النشط والمنهج و التعلم الفعال باستخدام وسائل الإعلام التعليم (أدوبي فلاش) على النتائج التعلم والحفظ التعلم في المادة المحددة لوظائف الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية كاديري للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨" البحث العلمي، قسم الرياضيات كلية التربية والعلوم التعليمية الجامعية الإسلامية الحكومية توننج أجونج، تحت الإشراف الدكتور ماريانا، الماجистر.

**الكلمات الإشارية:** النشط، المنهج، التعلم الفعال، وسائل الإعلام التعلم، أدوبي فلاش ، النتائج التعلم، الحفز

التعلم

خلفية هذه الدراسة هي الحاجة المتزايدة للتعلم الرياضيات لدى الطلاب وعدم قدرة الطلاب على التقاط المواد التي يقدمها المعلم. ويرجع ذلك إلى أساليب التعلم الورقية والأقل تنوعا ، ونقص إبداع المعلم في الرغبة اهتمامات الطلاب ومواهبهم وإمكانياتهم وكذلك عدم استخدام التكنولوجيا الحديثة التي تدعم إلى حد كبير نجاح عملية التعلم.

أهدف هذه الدراسة لمعرفة تأثير تطبيق التعلم النشط والمنهج و التعلم الفعال باستخدام وسائل الإعلام التعليم (أدوبي فلاش) على النتائج التعلم والحفظ التعلم في المادة المحددة لوظائف الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الخامسة كاديري للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨

تستخدم هذه الدراسة منهج الكمي ونوع البحث التجاري شبه بالتصميم مجموعة التحكم تحكم البعدى فقط. كان سكان هذه الدراسة الطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الخامسة كاديري وكانت العينات التي تمأخذها أحد عشر الصف العلم الاجتماعية أ كصف تجريبي والفصل الحادي عشر الصف العلم الاجتماعية ج كصف تحكم. يستخدم أسلوبأخذ العيناتأخذ العينات هادفة. تقنيات جمع البيانات المستخدمة كانت الاختبارات والاستبيانات والوثائق. كانت أدلة البحث في شكل استبيان لقياس الدافع والاختبارات في شكل أسئلة اختبار لقياس نتائج التعلم. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي أدلة الاختبار التي تستخدم اختبارات الصلاحية والموثوقية ، واختبارات المتطلبات المسقفة باستخدام اختبارات التجانس واختبارات الحالة الطبيعية ، واختبار الفرضيات باستخدام اختبار عينة مستقلة ت (t-test) واختبار مانافا.

نتائج الدراسة من تحليل بيانات فيها: (١) هناك تأثير تطبيق التعلم النشط والمنهج و التعلم الفعال باستخدام وسائل الإعلام التعليم (أدوبي فلاش) على النتائج التعلم في المادة المحددة لوظائف الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الخامسة كاديري للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨. يتضح هذا بالنتائج  $0,05 < 0,010 < 0,05$  Sig.  $< 0,05$  والناتج  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,656 > 2,000$ . (٢) لا يوجد تأثير تطبيق التعلم النشط والمنهج و التعلم الفعال باستخدام وسائل الإعلام التعليم (أدوبي فلاش) على الحفظ التعلم في المادة المحددة لوظائف الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الخامسة كاديري للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨. يتضح هذا بالنتائج  $0,05 > 0,274 > 0,05$  Sig.  $> 0,05$  والناتج  $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,103 < 2,000$ . (٣) هناك تأثير تطبيق التعلم النشط والمنهج و التعلم الفعال باستخدام وسائل الإعلام التعليم (أدوبي فلاش) على النتائج التعلم والحفظ التعلم في المادة المحددة لوظائف الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الخامسة كاديري للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨. يتضح هذا من التحليل Wilks' Trace و Pilla's Trace و Roy's Largest Root حيث  $0,036 < 0,05 < 0,05$  Sig.  $< 0,05$  Lambda