

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Pengaruh pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) berbantuan media *edutainment* (*Adobe Flash*) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi turunan fungsi aljabar kelas XI di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2019/2020” yang ditulis oleh Dhonny Prasetya Kusumajati dengan pembimbing bapak Miswanto, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi peserta didik terhadap pembelajaran matematika, serta mengubah asumsi-asumsi dasar dari peserta didik. Selain itu, Penelitian ini dibuat atas dasar memberikan inovasi baru kepada pendidik akan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Adanya pembelajaran ARCS diharapkan mampu mengubah asumsi-asumsi tersebut. Disisi lain, pembelajaran ARCS memiliki empat komponen dasar yang tergabung dalam ARCS. Empat komponen dasar tersebut adalah *Attention* (perhatian), *Relevance* (hubungan), *Confidence* (percaya diri), *Satisfaction* (kepuasan). Selain itu, perkembangan IPTEK yang cukup pesat memungkinkan adanya hubungan antara pembelajaran matematika dengan teknologi. Adapun bentuk hubungan dalam penelitian ini berupa pembelajaran yang berkolaborasi dengan pendidikan dan hiburan dalam suatu pola khusus, serta sering disebut dengan *edutainment*. Dalam hal ini, *edutainment* digunakan untuk menunjang terbentuknya pembelajaran ARCS yang menarik, serta menyenangkan.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah berupa mengetahui ada dan besarnya pengaruh pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menambah motivasi berlajar peserta didik terhadap pelajaran matematika. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *purposive sampling* dalam pengambilan sampel, serta sampel yang digunakan akan dibentuk kedalam dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti mencari informasi dari kedua kelas untuk mencari homogenitas keduanya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes (*posttest*), dan angket.

Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kontrol, yakni berupa pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan pembelajaran ARCS pada kelas eksperimen. Setelah dilakukan perlakuan pada kelas tersebut, diperoleh nilai *posttest* dari kedua kelas tersebut, serta data angket untuk kelas eksperimen. Dalam hal ini, dilakukan uji hipotesis pada nilai *posttest* untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik. Uji hipotesis yang digunakan berupa uji-*t* (*2-tailed independent sample t-test*). Uji hipotesis yang dilakukan memperoleh hasil berupa $t_{hitung} = 22,67$ dan $t_{tabel} = 2,021$ dalam cara manual, serta diperoleh pula $.sig = 0,000$ dalam SPSS 16.0 dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Dengan kata lain, diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan $.sig < \alpha$, atau tolak H_0 dan terima H_1 . Selain itu, penentuan *effect size* atau besar pengaruh diperoleh bahwa besarnya pengaruh pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* adalah 92%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* terhadap hasil belajar siswa, dengan besar pengaruh 92%.

Kata Kunci : pembelajaran ARCS, media *edutainment*, hasil belajar.

ABSTRACT

This thesis is have a title "The impact of learning ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) assisted by edutainment media (*Adobe Flash*) on the learning outcomes of students on the derivative lesson at XI science in MAN 3 Tulungagung academic year 2019/2020" written by Dhonny Prasetya Kusumajati with the guidance of Mr. Miswanto, M.Pd.

This research is motivated by the lack of motivation of students towards learning mathematics, as well as changing the basic assumptions of students. In addition, this research was made on the basis of providing new innovations for teacher on creative and innovative learning. ARCS learning is expected to be able to change these assumptions. On the other, ARCS learning has four basic components which joined in ARCS. The four basic components are Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction. In addition, the rapid development of science and technology allows for a relationship between mathematics learning and technology. The form of relationships in this research is in the form of learning in collaboration with education and entertainment in a special pattern, and is often called as edutainment. Edutainment is used to support the formation of interesting and fun ARCS learning.

This study has the formulation problem in the form of knowing the magnitude and influence of ARCS learning assisted by edutainment media on student learning outcomes. In addition, this study aims to enhance student's motivation to learn mathematics. The research method used is purposive sampling for taking a sample, and the samples have formed into two classes, experimental class and the control class. Before doing this research, researchers looking for information from that classes to find a homogeneity. The data collection techniques used tests (*posttest*), and questionnaires.

Furthermore, researchers gave a treatment to the experimental and control classes, which conventional learning in the control class and ARCS learning in the experimental class. After being treated in these classes, obtained posttest scores from both classes, and questionnaire data for the experimental class. In this case, a hypothesis test was conducted on the posttest value to find out whether there was an impact of ARCS learning assisted by edutainment media on student learning outcomes. Hypothesis testing used t-test (2-tailed independent sample t-test). Hypothesis tests had a results $t_{count} = 22.67$ and $t_{tablet} = 2.021$ in the manual method, and also $.sig = 0,000$ in SPSS 16.0 with a significant level ($\alpha = 0.05$). In other words, $t_{count} \geq t_{tablet}$ and $.sig < \alpha$ are obtained, or rejected H_0 and accepted H_1 . In addition, the determination of effect size or effect size was obtained that the magnitude of the impact of ARCS learning assisted by edutainment media was 92%. So, it can be concluded that there is an impact of ARCS learning assisted by edutainment media on student learning outcomes, with a large influence of 92%.

Keywords: ARCS learning, edutainment media, learning outcomes.