

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung selama hidup, baik dalam lingkungan ataupun keluarga. Pendidikan juga merupakan segala bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh suatu lembaga tertentu, baik lembaga formal ataupun non formal terhadap setiap individu.

Menurut *Oxford Advanceed Learner's Dictionary* mendefinisikan pendidikan sebagai berikut :

“Educations is a proses of training and instruction, esp of children and young people in schools, collages, etc, wich is desigened to give knowladge and develop skills”

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan.¹

Pengetahuan dan keterampilan yang ada dapat di aplikasikan dalam suatu pembelajaran. Dalam hal ini, akan di bahas pembelajaran yang erat kaitannya dengan pelajaran matematika. Pembelajaran matematika memiliki beberapa tujuan khusus yang harus dicapai diantaranya adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu bentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi. Suatu soal yang dianggap sebagai “masalah” adalah soal yang memerlukan keaslian berpikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan, peserta didik telah mengetahui cara menyelesaikannya, karena telah jelas hubungan antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal. Faktanya, peserta didik tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi peserta didik tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Peserta didik menggunakan

¹ U. H Saidah, *Pengantar Pendidikan : Tela'ah Pendidikan Secara Global Dan Nasional*, ed-1 (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016). Hal.1

segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya, dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah. Penyelesaian masalah yang ada mengakibatkan persepsi tertentu dalam benak peserta didik, salah satu diantaranya adalah persepsi bahwa matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit.²

Matematika merupakan ilmu yang cukup sulit dipelajari bagi semua kalangan, bahkan matematika dijadikan suatu hal yang menakutkan diantara berbagai macam pelajaran. Matematika juga merupakan suatu ilmu sains, dimana dapat berperan dalam berbagai aspek *study*. Ada berbagai macam ilmu sains yang menggunakan konsep dasar matematika, diantaranya adalah fisika, kimia, astronomi dan masih banyak ilmu lain yang berhubungan dengan matematika. Hal ini di perjelas oleh *study research* yang dilakukan oleh Intisari tentang persepsi matematika terhadap peserta didik yang menjelaskan bahwa hasil kuisisioner tentang penilaian terhadap mata pelajaran matematika sungguh memprihatinkan, karena matematika yang selama ini menjadi pelajaran wajib diseluruh jenjang pendidikan, pendapat atau persepsi peserta didik mengatakan matematika sangat sulit, menakutkan, tidak ada gunanya, dan lain sebagainya.³

Salah satu hal yang dapat digunakan untuk mengurangi persepsi bahwa matematika sulit adalah dengan adanya suatu model/strategi pembelajaran. Pembelajaran dalam Pendidikan merupakan upaya penataan lingkungan yang memberikan suatu situasi tertentu agar program pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Pembelajaran berguna untuk memberikan suatu topik pelajaran tertentu bagi peserta didik dalam mengembangkan suatu mata pelajaran tertentu. Salah satu materi pokok yang ada disetiap jenjang sekolah dasar ataupun sekolah menengah adalah pelajaran matematika. Pelajaran matematika akan disampaikan dengan suatu pembelajaran matematika oleh masing-masing pendidik yang ada di setiap jenjang sekolah tersebut.⁴

² A Suyitno, *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran 1* (Semarang: UNNES Press, 2004). Hal. 34

³ Intisari, 'Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika', *Journal Unsika*, 1.1 (2017). Hal. 63

⁴ Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia, 2003). Hal. 74

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses atau kegiatan pendidik dalam mengajarkan mata pelajaran matematika kepada peserta didiknya, dimana terdapat upaya pendidik untuk menciptakan suatu keadaan dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal, baik antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik dalam mempelajari matematika.⁵

Dalam mewujudkan interaksi yang optimal dalam pembelajaran matematika, seorang pendidik haruslah memiliki kemampuan dalam menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif memerlukan pemahaman terhadap pradigma baru dalam setiap masa yang sedang berlangsung. Sedangkan dalam praktik lapangan, masih banyak seorang pendidik yang masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, dimana dalam pembelajaran ini keberhasilan seseorang akan dikaitkan dengan kemampuan intelektualnya, yang diukur dengan IQ (*Intellectual Quotient*). Dalam hal ini, Proses belajar mengajar sangat mementingkan aspek kognitif. Implikasinya, pengajaran sangat mementingkan belahan otak kiri, sehingga persoalan berfikir kreatif, imajinatif, holistic, sangat diabaikan. Untuk menanggulangi hal tersebut seorang pendidik perlu membuat pembelajaran interaktif untuk mengetahui pembelajaran apa yang cocok digunakan oleh peserta didik.⁶

Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik adalah pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Pembelajaran ini merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif pembelajaran. Pembelajaran ini mampu memberikan motivasi terhadap peserta didik, dimana peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Adapun kunci utama dalam pembelajaran ini adalah analisis, dimana pendidik harus mampu memahami karakter dan tingkat motivasi setiap peserta didik, guna optimalisasi pembelajaran yang ada. Pembelajaran ini didasarkan kepada sintesis konsep dan karakteristik motivasi kedalam empat

⁵ A Suyitno, *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran . . .* Hal. 1

⁶ Ikbal Barlian, 'Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru?', *Jurnal Forum Sosial*, VI.01 (2013). Hal. 242

kategori, yaitu perhatian (A), relevansi/hubungan (R), percaya diri (C), dan kepuasan (S). Keempat kategori ini mewakili serangkaian kondisi yang diperlukan agar seseorang dapat termotivasi penuh dalam berlangsungnya proses pembelajaran.⁷

Selain itu, pembelajaran ARCS adalah pembelajaran dengan metode meningkatkan daya tarik motivasi bahan ajar. Pembelajaran ini memiliki tiga ciri khas. Pertama, berisi empat kategori konseptual yang mencakup beberapa konsep dan variabel spesifik yang menjadi ciri setiap peserta didik. Kedua, serangkaian strategi yang digunakan untuk meningkatkan daya tarik motivasi instruksi, dan ketiga, menggabungkan proses desain sistematis, yang disebut desain motivasi, dan dapat digunakan secara efektif dengan model desain pembelajaran tradisional.⁸

Serangkaian karakteristik tersebut membentuk langkah-langkah yang terbentuk dalam pembelajaran ARCS. Pembelajaran ARCS memiliki sepuluh langkah untuk mengembangkan sistem motivasi dalam pengaturan kerja dan pembelajaran. Dua langkah pertama, yang merupakan bagian dari keseluruhan komponen analisis yang berupa suatu proses dalam menghasilkan informasi tentang status dan memberikan dasar untuk menganalisis kesenjangan dan berdampak pada langkah ketiga dan keempat. Berdasarkan analisis ini, Langkah kelima melibatkan persiapan tujuan dan spesifikasi motivasi untuk bagaimana mereka akan dapat dinilai. Kemudian ada dua langkah dalam desain. Langkah keenam terdiri dari curah pendapat dalam setiap kategori motivasi untuk menghasilkan daftar karya solusi yang potensial. Langkah ketujuh lebih kritis dan analitis untuk tujuan memilih solusi yang paling sesuai dengan waktu, sumber daya, dan faktor kendala lainnya dalam situasi tersebut. Tiga langkah terakhir mencakup pengembangan dan evaluasi, dan serupa dengan model pengembangan lainnya.⁹

Sepuluh langkah dalam pembelajaran ARCS perlu adanya modifikasi atau perubahan yang disesuaikan dengan sistem pendidikan. Berdasarkan komponen

⁷ John Keller, *How to Integrate Learner Motivation Planning into Lesson Planning: The ARCS Model Approach* (U.S.A: Florida State University, 2000). Hal. 2

⁸ John Keller, 'Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design', *Journal Of Instructional Development*, 10.3 (1987). Hal.2

⁹ *Ibid.*, Hal.5

yang ada dalam keseluruhan sistem pendidikan, terdapat banyak hal yang perlu mendapat perubahan, peningkatan, penyempurnaan, maupun perbaikan melalui kegiatan inovasi. Bidang-bidang tersebut antara lain menyangkut peserta didik, tujuan pendidikan, isi bahan ajar, media pendidikan, fasilitas pendidik, metode dan teknik komunikasi, struktur dan tata laksana, hasil-hasil pendidikan, situasi belajar mengajar, dan sebagainya. Hal tersebut, diharapkan mampu menunjang kebutuhan peserta didik.¹⁰

Salah satu hal yang mampu menunjang kebutuhan peserta didik dalam mempelajari suatu konsep matematika adalah penggunaan media pembelajaran berbasis visual. Media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media berbasis visual biasanya memiliki bentuk berupa *image* atau perumpamaan. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik, dan dapat memberikan dukungan antara isi materi pelajaran dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Media visual akan menjadi efektif bila ditempatkan pada konteks yang tepat, dimana peserta didik mampu berinteraksi langsung dengan visual (*image*) untuk menyerap informasi.¹¹

Penggunaan media interaktif berbasis visual (*image*) telah banyak diteliti, salah satu diantaranya menghasilkan validitas dari aspek desain grafis, kualitas dan fungsi menu, efisiensi media, kualitas fisik, materi atau konten, bahasa, presentasi dan penampilan, dan pembelajaran, media yang dikembangkan dapat diuji kepada pengguna setelah memperoleh penilaian. Media interaktif tersebut valid dengan tingkat validitas 3,67 dari pakar media, 3,6 dari pakar materi, dan 3,68 dari praktisi. Kemudian, media yang dikembangkan sangat efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, karena berdasarkan data hasil tes diketahui bahwa 43 peserta didik dari total 44 peserta didik mendapat skor rata-rata lebih dari 61 atau 97,73%. Hanya 1 peserta didik atau 2,27% mendapat skor rata-rata kurang dari 61.

¹⁰ Din Wahyudin, Supriadi Supriadi, & Ishak Abduhak, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007). Hal. 9.3

¹¹ Alaik Zulfikar Aziz, 'Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MIN 2 Blitar', *Skripsi Tidak diterbitkan* (IAIN Tulungagung, 2019). Hal. 66

Sedangkan dari tes kepraktisan, media berkembang secara praktis dengan rata-rata praktis 3,31. Dalam hal ini, mengindikasikan bahwa perkembangan teknologi yang ada mampu menunjang kebutuhan peserta didik dalam memperoleh informasi.¹²

Pesatnya perkembangan teknologi memfasilitasi kegiatan rekreasi baru, dan waktu untuk memperoleh informasi menjadi lebih kecil. Selain itu, proses kognitif tidak diperlukan untuk keberlangsung di lingkungan formal. Berbagai macam media pembelajaran dari perkembangan teknologi yang ada, mampu diubah menjadi hiburan yang sehat dengan perolehan pengetahuan yang lebih signifikan. Dari berbagai fenomena atau peristiwa yang ada, mengakibatkan munculnya teknologi pembelajaran *edutainment*, yang didasarkan pada konsep "*Education* (pendidikan) + *Entertainment* (hiburan)". *Edutainment* adalah suatu implementasi media dalam bentuk hiburan modern terhadap pembelajaran ataupun kelas tradisional. Pengembangan media *edutainment* didasarkan pada suatu kondisi yang santai untuk memberikan stimulus kepada peserta didik dalam mengatur tingkat emosional mereka. Salah satu jenis media *edutainment* adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada.¹³

Adapun salah satu pemanfaatan media *edutainment* dalam bidang teknologi akan berkaitan erat dengan penggunaan komputer sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran *edutainment*. Penggunaan media *edutainment* didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis game, cerita, dan bahan visual. Tujuan Media *Edutainment* tidak lain adalah untuk menarik ketertarikan peserta didik dan mempertahankan ketertarikan mereka dengan memusatkan perhatian mereka ke media tersebut, dimana dengan adanya media tersebut akan ditampilkan beberapa animasi interaktif.¹⁴

¹² Umy Zahroh & Muniri, 'Interactive Learning Media Development Using Software AutoPlay Media Studio on Materials of Integration Techniques', *University of Muhammadiyah Malang's 1st International Conference of Mathematics Education (INCOMED)*, 160.1 (2018). Hal. 160

¹³ Oksana V. Anikina & Elena V. Yakimenko, 'Edutainment as a Modern Technology of Education', *Social and Behavioral Sciences*, 166.1 (2015). Hal. 476

¹⁴ Nalan Aksakal, 'Theoretical View to The Approach of The Edutainment', *Social and Behavioral Sciences*, 186 (2015). Hal. 1236

Animasi interaktif dalam media *edutainment* dapat dibuat dengan berbagai *software*, seperti *Microsoft Power Point*, *Adobe Flash*, *Adobe Premier*, *Moodle* dan sebagainya. Dari beberapa *software* tersebut, *Adobe Flash* adalah *software* yang dinilai lebih efektif dalam membuat media pembelajaran *edutainment*. *Adobe Flash* mampu menghasilkan presentasi, game, film, ataupun animasi pembelajaran. File yang dihasilkan oleh *Adobe Flash* berukuran kecil, serta dapat dikonversi menjadi file dengan tipe *.exe* yang dapat dijalankan pada semua komputer meskipun dalam komputer tersebut tidak terinstal *software Adobe Flash*. Keunggulan media pembelajaran *edutainment* dengan aplikasi *Adobe Flash*, yaitu dilengkapi dengan beberapa macam animasi, suara, dan animasi interaktif. Sehingga, peserta didik mampu mendengarkan penjelasan serta memperhatikan animasi yang interaktif, maupun penjelasan dalam bentuk teks.¹⁵

Disisi lain, media *edutainment* digunakan sebagai optimalisasi hasil belajar yang diperoleh. Dengan adanya media *edutainment* peserta didik mampu memberikan perhatian khusus terhadap suatu hal baru (*attention*). Selain itu adanya *reward* mampu memberikan rasa puas terhadap peserta didik atas hasil yang diperoleh (*satisfaction*) dan menambah kepercayaan diri peserta didik untuk mencoba permasalahan lain yang berkaitan dengan topik pembahasan (*confidence*). Peserta didik juga diharapkan mampu mengaitkan materi pembelajaran yang ada dengan kehidupan sehari-hari (*relevance*).¹⁶

Pemilihan materi dalam penerapan pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* didasarkan pada saran dari pendidik pengampu mata pelajaran matematika, serta materi turunan fungsi aljabar merupakan salah satu materi yang sulit dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan sulitnya peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan turunan fungsi aljabar. Menurut Broto ada beberapa hal yang menyebabkan kesalahan dalam

¹⁵ Fatimah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Gula Dan Hasil Olahnya Untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon' *Skripsi Tidak Diterbitkan* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2016). Hal. 25

¹⁶ Sulistiyani, 'Efektivitas Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Segiempat', *Skripsi Tidak Diterbitkan* (Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2011). Hal. 3

menyelesaikan permasalahan turunan fungsi aljabar, salah satu diantaranya adalah peserta didik kurang mampu memahami masalah, kesalahan dalam mengidentifikasi, menyelesaikan, serta pengecekan kembali terhadap jawaban.¹⁷

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Berbantuan Media *Edutainment* (*Adobe Flash*) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Kelas XI di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2019/2020”

B. Identifikasi & Batasan Masalah

Rendahnya minat peserta didik dalam memahami konsep matematika menjadi tolak ukur terbentuknya inovasi baru dalam pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Adanya pembelajaran baru dapat menunjang motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Salah satu pembelajaran yang sedang di kembangkan adalah pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*).

Adapun masalah yang sering terjadi didalam mempelajari konsep matematika pada umumnya adalah adanya rasa bosan oleh peserta didik yang disebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika. Motivasi peserta didik dapat dikembangkan dengan adanya pembelajaran yang inovatif serta adanya media *edutainment* yang mampu menarik perhatian siswa dalam memahami konsep matematika, memberikan peserta didik pemahaman yang berhubungan dalam suatu masalah kontekstual, mendorong peserta didik agar lebih mandiri atau percaya diri dalam menyelesaikan permasalahan matematika, serta memberikan rasa puas terhadap peserta didik akan capaian yang diperoleh.

¹⁷ Broto Apriliyanto, ‘Analisis Kesalahan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Turunan Fungsi Aljabar’, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3.2 (2019). Hal. 124

C. Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokuskan pada penelitian kuantitatif dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) berbantuan media *edutainment* (*Adobe Flash*) terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) berbantuan media *edutainment* (*Adobe Flash*) terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini memiliki tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menyelidiki adanya pengaruh pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik
2. Menemukan besarnya pengaruh pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dapat dilihat dari beberapa sudut pandang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasi penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan inovasi bagi pendidik dalam memberikan pembelajaran yang interaktif kepada peserta didik. Hal tersebut, berupa pemahaman peserta didik terhadap pelajaran matematika dalam materi Turunan Fungsi Aljabar. Selain itu, penelitian ini diharap mampu memberikan dorongan khusus bagi suatu instansi atau lembaga tertentu dalam meningkatkan media pembelajaran atau fasilitas yang ada.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Menambah minat atau motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika
- 2) Peserta didik dapat lebih mudah dalam belajar matematika
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
- 4) Menambah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yang berbantuan media *edutainment*

b. Bagi Pendidik

- 1) Pendidik memiliki pilihan pembelajaran yang lebih variatif dalam pembelajaran matematika. Salah satu diantaranya dengan menggunakan pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment*
- 2) Sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan yang bervariasi bagi seorang pendidik dalam memperbaiki sistem pembelajaran

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai bahan acuan penelitian
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan wawasan dalam dunia pendidikan khususnya bidang matematika

d. Bagi peneliti

- 1) Memberikan pengalaman mengajar secara langsung
- 2) Mempunyai dasar-dasar kemampuan mengajar dan memperoleh pemecahan masalah dalam penelitian sehingga diperoleh suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah peserta didik

F. Penegasan Istilah

1. Penegasan secara konseptual
 - a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁸
 - b. ARCS yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidance* (kepercayaan diri), *Satisfaction* (kepuasan).¹⁹
 - c. Media *edutainment* adalah media yang digunakan untuk menarik dan mempertahankan ketertarikan mereka dengan memusatkan perhatian mereka ke media tersebut, diaman dengan adanya media tersebut akan menampilkan beberapa animasi interaktif.²⁰
 - d. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, proses belajar mencapai nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap, serta apresiasi dan abilitasi.²¹
 - e. Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang bersifat objektif.²²
2. Penegasan Operasional
 - a. ARCS yang artinya *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi/hubungan), *Confidance* (percayaan diri), *Satisfaction* (kepuasan), adalah sebagai berikut :
 - 1) *Attention* (*perhatian*) adalah bentuk pengarahannya untuk memusatkan tenaga dan energi psikis dalam menghadapi suatu objek. Dalam hal ini berupa proses belajar mengajar di kelas.
 - 2) *Relevance* (relevansi/hubungan) yaitu adanya hubungan yang ditunjukkan antara materi pembelajaran, kebutuhan dan kondisi peserta didik.
 - 3) *Confidence* (kepercayaan diri) yaitu suatu perasaan kompeten atau mampu. Rasa tersebut merupakan potensi untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan.
 - 4) *Satisfaction* (kepuasan) adalah perasaan gembira. Perasaan ini akan positif jika seseorang mendapatkan penghargaan dalam dirinya.

¹⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *KBBI Online v.2.8* oleh Ebita Setiawan diakses dalam <https://kbbi.web.id/pengaruh> pada hari minggu 26 April 2020 pukul 08:16 WIB (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

¹⁹ Sulistiyani. 'Efektivitas Pembelajaran ARCS Hal. 11

²⁰ Nalan Aksakal, 'Theoretical View to The Approach Hal.39

²¹ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressido, 2013). Hal. 15

²² Paul Ernest, *The Philosophy of Mathematics Education (Studies in Mathematics Education)* (e-book: Taylor & Francis Grup, 2004). Hal. 1

- b. Media *edutainment* digunakan untuk memberikan stimulan berbentuk hiburan kepada peserta didik dalam menyerap informasi yang ada.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini dibuat agar memudahkan pembaca untuk melihat cakupan hal apa saja yang ada didalam laporan penelitian ini. Cakupan tersebut meliputi beberapa bagian sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, judul, persetujuan pembimbing, pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama (inti) dalam laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) Identifikasi & Batasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Penegasan Istilah, (g) Sistematika Skripsi.

BAB II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Hakikat Matematika, (b) Belajar, (c) Hasil Belajar, (d) Pembelajaran ARCS, (e) Media *Edutainment*, (f) Implementasi Pembelajaran ARCS Berbantuan Media *Edutainment*, (g) Materi Turunan Fungsi Aljabar, (h) Hasil Penelitian Terdahulu, (i) Kerangka Berfikir Peneliti.

BAB III Metodologi Penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampling, dan Sampel Penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari : (a) Penyajian Data Hasil Penelitian, (b) Analisis Data Penelitian.

BAB V Pembahasan, terdiri dari (a) Pengaruh Pembelajaran ARCS Berbantuan Media *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, (b) Besarnya Pengaruh Pembelajaran ARCS Berbantuan Media *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, (c) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

BAB VI Penutup, terdiri dari : (a) Kesimpulan, (b) Saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir, terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan biodata penulis.