

BAB V PEMBAHASAN

A. Pengaruh Pembelajaran ARCS Berbantuan Media *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian ini digunakan untuk menguji adanya pengaruh pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi turunan fungsi aljabar kelas XI MAN 3 Tulungagung. Peneliti ini menggunakan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditetapkan dilakukan penggalan informasi untuk mengumpulkan data. Peneliti mengumpulkan data awal berupa nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil (UAS) mata pelajaran Matematika kelas XI, kemudian data tersebut dianalisis. Analisis data yang digunakan untuk menguji nilai tersebut adalah uji homogenitas. Uji homogenitas yang dilakukan diperoleh $F_{hitung} = 1,52$ dan $F_{tabel} = 2,00$ dengan metode manual, serta $.sig = 0,206$ dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) dalam SPSS 16. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kesimpulan tolak H_0 atau terima H_1 . Sehingga, diperoleh kesimpulan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah kelas yang homogen.

Setelah kedua kelas tersebut dinyatakan sebagai kelas homogen, maka kelas tersebut diberi perlakuan dengan pembelajaran yang berbeda, yakni pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* pada kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen, dan pembelajaran konvensional pada kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Selanjutnya, kedua kelas diberi *posttest* yang telah valid dan reliabel dengan bobot soal yang sama. *Posttest* tersebut digunakan untuk melihat hasil belajar dari sampel penelitian. Hasil *posttest* yang telah dilakukan terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas pada kedua kelas tersebut. Uji normalitas yang dilakukan memperoleh hasil berupa $D_{hitung} = 0,271$ dan $D_{tabel} = 0,278$ dalam metode manual dan $.sig = 0,05$ dalam metode SPSS.16.0 untuk kelas eksperimen XI IPA 1, serta $D_{hitung} = 0,247$, dan $D_{tabel} = 0,304$ dalam metode manual dan $.sig = 0,083$ dengan SPSS.16.0 untuk kelas kontrol

XI IPA 2. Uji normalitas ini, memiliki taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang digunakan pada kedua kelas tersebut. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kesimpulan terima H_0 atau tolak H_1 . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil *posttest* dari kedua kelas tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas dan normalitas diatas merupakan uji prasyarat yang harus ditempuh sebelum melakukan penelitian. Selain itu, analisis data angket perlu dilakukan untuk mengetahui seberapa besar partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini, angket hanya dipergunakan pada kelas eksperimen dengan pembelajaran ARCS. Hasil analisis data angket diperoleh $\bar{x}_{attention} = 18,9$, $\bar{x}_{relevance} = 18,9$, $\bar{x}_{confidence} = 18,8$, dan $\bar{x}_{satisfaction} = 20,3$. Berdasarkan data diatas, \bar{x} atau *mean* dari setiap komponen pembelajaran termasuk dalam interval $17,5 < \bar{x} \leq 22,5$, dengan kata lain nilai rata-rata setiap komponen pembelajaran termasuk dalam kategori baik. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi peserta didik dalam pembelajaran tergolong baik.

Setelah uji prasyarat telah terpenuhi, peneliti menganalisis data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis data pada kelas tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 89,4, sedangkan kelas kontrol adalah 27,3. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan secara signifikan antara kedua kelas tersebut. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran terhadap kedua kelas tersebut. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji-*t*. Pemilihan uji didasarkan pada jenis variabel bebas dan variabel terikat yang digunakan sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini, sebab penelitian ini memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Sedangkan, uji-*t* yang dilakukan menggunakan uji-*t* dengan sampel bebas (*independen*). Hal ini didasarkan pada penggunaan dua kelompok subjek yang berbeda. Selain itu, penelitian ini menggunakan hipotesis tak terarah (*2-tailed*), karena peneliti belum mengetahui asumsi awal atas perolehan hipotesis.

Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan secara manual menunjukkan nilai $t_{hitung} = 22,67$ dan $t_{tabel} = 2,021$, serta diperoleh pula $.sig = 0,000$ dalam menggunakan SPSS 16.0 dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Dalam hal ini, hasil hipotesis menunjukkan bahwa ada beda antara varians kelas eksperimen dan kontrol.

Sehingga, diperoleh kesimpulan bahwa terjadi penolakan terhadap daerah H_0 dan terima H_1 .

Berdasarkan analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) berbantuan media *edutainment* (*Adobe Flash*) terhadap hasil belajar peserta didik materi turunan fungsi aljabar kelas XI di MAN 3 Tulungagung.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, serta didukung oleh pendapat John Keller yang menyebutkan bahwa pada dasarnya pembelajaran ARCS dihasilkan dari tinjauan dan integrasi literatur penelitian dan berbagai macam praktik lapangan. Pembelajaran ini memberikan solusi yang sederhana kepada peserta didik untuk berkembang dengan cara membantu peserta didik membangun kehidupan yang memuaskan, serta menyumbangkan sesuatu yang positif bagi dunia mereka. Selain itu, pembelajaran ini memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih giat dalam mempelajari berbagai macam hal yang berkaitan dengan matematika.¹²³

B. Besarnya Pengaruh Pembelajaran ARCS Berbantuan Media *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Besarnya pengaruh (*effect size*) dapat diperoleh dari kuadrat t_{hitung} dibagi dengan jumlah t_{hitung} dan derajat bebas (db), serta dikalikan dengan 100%. Berdasarkan data yang ada diperoleh hasil 92%. Hasil tersebut menunjukkan pengaruh yang besar pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar peserta didik.¹²⁴

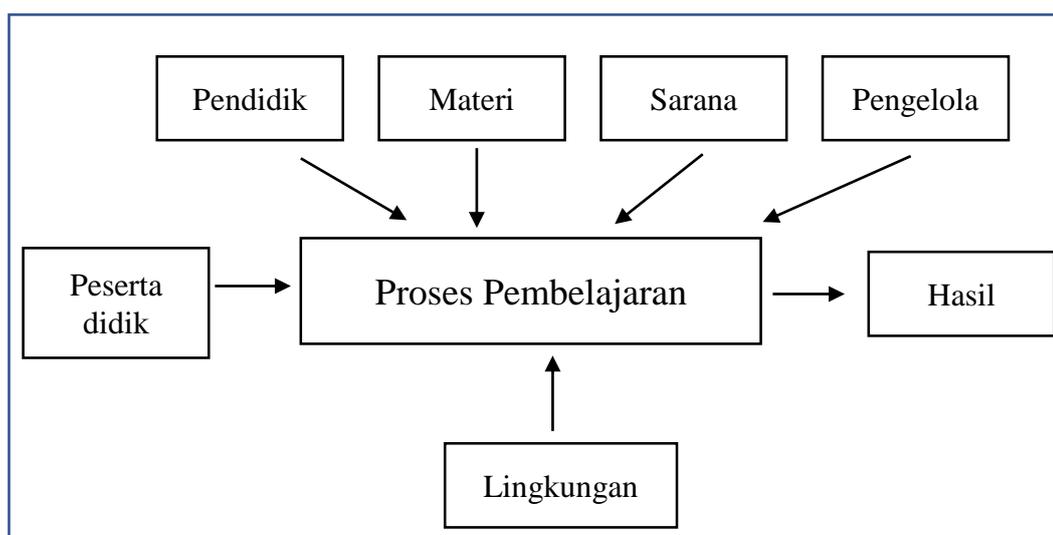
Besarnya pengaruh yang diperoleh dapat pula dilihat dengan besarnya perbedaan nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 89,7 dan kelas kontrol adalah 27,3. Hal tersebut didasarkan pada pembelajaran ARCS yang mampu mendorong peserta didik aktif

¹²³ John Keller, *How to Integrate Learner Motivation Planning into Lesson Planning: The ARCS Model Approach* (U.S.A: Florida State University, 2000). Hal. 11

¹²⁴ Kadir, *Statistika Terapan : Konsep, Contoh, Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*, ed-2 (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). Hal. 296

serta tanggap terhadap pembelajaran. Disamping itu, media *edutainment* yang digunakan mampu menarik perhatian peserta didik, dan mendorong peserta didik menjawab berbagai macam soal kuis yang telah disediakan dalam media *edutainment* tersebut. Peserta didik berlomba-lomba memberikan jawaban terbaik atas kuis yang terdapat dalam media *edutainment* dengan *reward* yang telah dijanjikan. Sehingga, media *edutainment* mampu menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu memudahkan dalam pembelajaran, serta media *edutainment* menjadi salah satu pilihan yang cocok jika digabungkan dengan pembelajaran ARCS.¹²⁵

Secara umum, untuk memahami faktor-faktor yang berpengaruh pada tingginya hasil belajar dan prestasi belajar dapat digambarkan dalam sebuah transformasi pembelajaran, yaitu berupa proses pembelajaran dimana menggambarkan adanya masukan, proses pengolahan dan hasil proses.¹²⁶



Gambar 5.1. Bagan Pemrosesan Pembelajaran

Berdasarkan gambar diatas, diketahui bahwa pendidik, materi, saran, pengelola, peserta didik, dan lingkungan merupakan faktor yang menunjang proses pembelajaran, serta memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil

¹²⁵ Bayu Ariawan, Gatot Muhsetyo, & Abd. Qohar, 'Pengembangan Edutainment Multimedia Belajar Program Linier Siswa Smk', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2.6 (2017). Hal. 788

¹²⁶ Suharsimi. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). Hal. 40

belajar yang diperoleh peserta didik akan lebih maksimal jika diberikan suatu pembelajaran yang interaktif. Salah satu diantaranya adalah pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment*. Jika dihubungkan dengan gambar tersebut, maka pembelajaran ARCS berbantuan media *edutainment* merupakan salah satu komponen pendukung yang akan membentuk sebuah proses pembelajaran yang akhirnya menghasilkan sebuah hasil pembelajaran.