



**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ARIAS (*ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESMENT, SATISFACTION*)
BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR DI SMP NEGERI 1
SUMBER REMBANG**

Skripsi

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

Layinatul Khasanah NIM.5302412092

UNNES
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/ atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,



Layinatul Khasanah

NIM. 5302412092

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Layinatul Khasanah

NIM : 5302412092

Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar di SMP NEGERI 1 SUMBER REMBANG

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi untuk program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer S-1.

Semarang, Agustus 2016

Pembimbing I,



Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 196708181992031004

Pembimbing II,



Drs. Henry Ananta, M.Pd.
NIP. 195907051986011002

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Efektivitas Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Di Smp Negeri 1 Sumber Rembang” ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 28 September 2016

Oleh :

Nama : Layinatul Khasanah

NIM : 5302412092

Program studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1

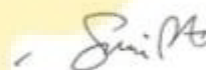
Panitia

Ketua



Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T, M.T
NIP. 1967805312005011002

Sekretaris



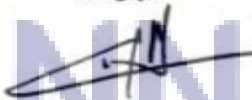
Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T
NIP. 196605051998022001

Penguji 1



Dr. Muhammad Harlanu, M.Pd
NIP. 196602151991021001

Penguji 2



Drs. Agus Suryanto, M.T
NIP. 196708181992031004

Penguji 3



Drs. Henry Ananta, M.Pd
NIP. 195907051986011002



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik,

Nur Qudus, M.T
NIP. 1969113031994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada tuhanmulah hendaknya kamu berharap (qs. Al insyirah ayat: 6-8).

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT,
skripsi ini saya persembahkan kepada,

- ❖ Bapak dan ibu tercinta, Supan dan Pujiati, yang selalu mendoakan, memberi semangat dan dukungan serta membimbingku tanpa lelah.
- ❖ Teman-teman PTIK angkatan 2012

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Di Smp Negeri 1 Sumber Rembang”. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Srata I Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang dengan bobot 6 SKS. Skripsi ini dapat selesai dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Nur Qudus, M.T. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
2. Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T, M.T Ketua Jurusan Teknik Elektro.
3. Drs.Agus Suryanto, M.T. selaku dosen pembimbing 1 dan Drs. Henry Ananta, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 penyusunan skripsi yang telah memberikan pengarahan dan masukan yang bermanfaat bagi pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.
4. Dr. H Muhammad Harlanu, M.Pd selaku penguji 1 yang telah memberikan pengarahan dan masukan yang bermanfaat.
5. Kepala Sekolah, guru, karyawan, serta siswa SMP Negeri 1 Sumber yang telah memberikan ijin, memberikan arahan, serta membantu pelaksanaan penelitian.
6. Dwi Suryono Putro, S.Pd selaku guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP Negeri 1 Sumber.
7. Bapak dan Ibu tercinta serta keluarga yang selalu memberikan semangat dan doa
8. Semua teman angkatan 2012 Program Studi S1 PTIK UNNES.

9. Serta semua pihak yang telah membantu penelitian serta penulisan skripsi yang tidak tersebut di atas.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Kritik dan saran dari pembaca yang membangun akan penulis terima untuk perbaikan penulis di masa mendatang.

Semarang, Agustus 2016

Peneliti,



ABSTRAK

Khasanah, Layinatul. 2016. Efektivitas Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Di SMP Negeri 1 Sumber Rembang. Skripsi. Jurusan Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing : Drs. Agus Suryanto, M.T dan Drs. Henry Ananta, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sumber Rembang.

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan rancangan penelitian "*Nonequivalent Control Design*". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Sumber Rembang. Diambil sampel sebanyak 2 kelas dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive*. Kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas Kontrol. Sedangkan untuk mengetahui efektivitas keaktifan dan hasil belajar digunakan teknik analisis uji-t dan N-gain.

Hasil penelitian hasil belajar siswa menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan uji t diketahui $t\text{-hitung} = 5.185 < t\text{ tabel} = 2.003$. Artinya, hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan metode ceramah. Berdasarkan perhitungan hasil N-gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan N-gain kelas kontrol. N-gain kelas eksperimen sebesar 0.53 dan N-gain kelas kontrol 0.38 dimana N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat selisih 0.15. Sehingga peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Serta keaktifan siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dari seluruh aspek yang diamati dan terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, yaitu keaktifan siswa kelas eksperimen dengan rata-rata 71.38% termasuk kategori aktif. Sedangkan keaktifan siswa pada kelas kontrol dengan rata-rata 45.17% termasuk kategori cukup aktif.

Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa penerapan pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif sangat efektif terhadap hasil belajar siswa dan keaktifan siswa. Saran yang diajukan adalah dalam penerapan pembelajaran ARIAS diperlukan pengelolaan waktu yang baik agar setiap komponen dapat dilaksanakan.

Kata kunci: ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*), Keaktifan, Hasil belajar

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Penegasan Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	11
2.2 Peneliian yang Relevan	27
2.3 Materi Program Aplikasi Microsof Word	28
2.4 Kerangka Berpikir.....	32
2.5 Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	39
3.2 Populasi dan Sampel	39

	Halaman
3.3 Variabel Penelitian	40
3.4 Jenis dan Desain Peneliiian	41
3.5 Prosedur Penelitian	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data	46
3.7 Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	56
4.2 Hasil Belajar.....	64
4.3 Uji Prasyarat Analisis	66
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	39
Tabel 3.2 Klasifikasi daya Pembeda soal	51
Tabel 3.3 Kriteria Keaktifan Siswa	52
Tabel 3.4 Klasifikasi N-gain	56
Tabel 4.1 Ringkasan data pretes kelompok eksperimen	60
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pretes Kelas Kontrol	61
Tabel 4.3 Keaktifan siswa di Kelompok Eksperimen	64
Tabel 4.4 Keaktifan siswa di Kelompok Kontrol	65
Tabel 4.5 Hasil Nilai Postes Kelas eksperimen	67
Tabel 4.6 Hasil Nilai Postes Kelas Kontrol	68
Tabel 4.7 Persentase Keaktifan Siswa Pertemuan 1	71
Tabel 4.8 Persentase Keaktifan Siswa Pertemuan 2	72
Tabel 4.9 Rata- rata Persentase Keaktifan Siswa Pertemuan 1 dan 2	72
Tabel 4.10 Uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol	74
Tabel 4.11 Harga N-Gain Kelas Eksperimen	75



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Aspek Keefektifan pembelajaran	10
Gambar 2.2 komponen pembelajaran ARIAS	13
Gambar 2.3 Bagan Multimedia	18
Gambar 3.1 Bagan Komunikasi Dua Arah	18
Gambar 4.1 Berbagai Model Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	19
Gambar 4.2 Shortcut Pemanggil Ms.Word 2007	30
Gambar 4.3 Tampilan awal Ms.Word	30
Gambar 4.4 Window new documents	32
Gambar 4.3 Kotak Dialog Open	33
Gambar 4.5 Kerangka Berpikir	36
Gambar 4.6 Pretest- Post Test Only control group design	42
Gambar 4.6 Diagram alur Pelaksanaan Penelitian	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas uji coba instrument VIII C	83
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen VII C dan Kelas kontrol VII A.....	84
Lampiran 3 Kisi – Kisi Soal Uji Coba	85
Lampiran 4 Tes Uji Coba Instrumen	87
Lampiran 5 Kunci Jawaban soal Uji Coba	97
Lampiran 6 Analisis Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda dan Kesukaran ...	98
Lampiran 7 Kisi – Kisi Soal Pretes	102
Lampiran 8 Soal Pretes- Postes.....	104
Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Pretes- Postes	112
Lampiran 10 Nilai Pretes Kelas Kontrol	113
Lampiran 11 Nilai Postes Kelas Kontrol	114
Lampiran 12 Nilai Pretes Kelas Eksperimen	115
Lampiran 13 Nilai Postes Kelas Eksperimen.....	116
Lampiran 14 Materi	117
Lampiran 15 Uji Normalitas nilai pretes kelas kontrol	134
Lampiran 16 Uji Normalitas nilai pretes kelas eksperimen	135
Lampiran 17 Uji Normalitas nilai postes kelas kontrol	136
Lampiran 18 Uji Normalitas nilai postes kelas eksperimen	137
Lampiran 19 Uji Homogenitas Data Nilai Pre-Test	138
Lampiran 20 Uji Homogenitas Data Nilai Post-Test	139
Lampiran 21 Uji t	140
Lampiran 22 Lembar Keaktifan kelas control Pertemuan 1	142
Lampiran 23 Lembar Keaktifan kelas control Pertemuan 2	143
Lampiran 24 Lembar Keaktifan kelas eksperimen Pertemuan 1	144
Lampiran 25 Lembar Keaktifan kelas eksperimen Pertemuan 2	145
Lampiran 26 N-gain kelas kontrol	146

	Halaman
Lampiran 27 N-gain kelas eksperimen	147
Lampiran 28 Silabus	148
Lampiran 29 RPP kelas kontrol	149
Lampiran 30 RPP kelas eksperimen	152
Lampiran 31 Panduan wawancara	159
Lampiran 32 Surat usulan pembimbing	160
Lampiran 33 surat permohonan penelitian	161
Lampiran 34 surat keterangan selesai melakukan penelitian	162
Lampiran 35 surat kelayakan media	163
Lampiran 36 Karakteristik ARIAS	164
Lampiran 37 Dokumentasi	165



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pada abad 21 ini Pendidikan semakin berkembang sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dalam menghadapi perubahan teknologi tersebut pendidikan di Indonesia harus lebih inovatif untuk menciptakan pendidikan yang lebih berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

SMP Negeri 1 Sumber merupakan salah satu SMP Negeri yang berada di kecamatan Sumber, kabupaten Rembang. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), yang proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Dasar penilaian terhadap prestasi siswanya

menggunakan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah diterapkan yaitu sebesar 75.

Mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMP Negeri 1 Sumber memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, meningkatkan kemampuan dan memahami teknologi komputer sebagai alat informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Sumber pada bulan Februari 2016 diperoleh data bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII dari pembelajaran TIK semester ganjil adalah 77.69 (Sumber.Rekap Nilai Raport.2015). Nilai tersebut sudah melebihi nilai KKM, namun setelah dianalisis lebih jauh nilai yang diperoleh telah dibantu dengan nilai tugas yang dikerjakan di rumah dan remedial, dan rata-rata hasil dari nilai tugas dan remedial sama antar siswa. Namun dilihat dari nilai UTS semester ganjil bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII jauh di bawah KKM yaitu 35.22. Kendala yang lain yaitu kurangnya jumlah fasilitas komputer untuk siswa dimana jumlah komputer dengan siswa satu dibanding tiga, maka ketika praktek siswa harus bergantian dalam menggunakan komputer dan rata-rata siswa tidak memiliki komputer di rumah sehingga siswa berlatih komputer hanya di sekolah. Serta siswa kelas VII masih awam terhadap komputer yang mengakibatkan kurang percaya diri ketika mengoperasikan komputer dan pasif ketika proses pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan sesuai dengan kondisi tersebut yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan membangkitkan rasa percaya diri adalah model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*). Pembelajaran ARIAS memberikan rasa percaya diri kepada siswa, kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan siswa, dan disesuaikan dengan minat siswa.

Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment dan Satisfaction*) adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin/percaya pada siswa, kegiatan pembelajaran ada relevansinya dengan kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat/ perhatian siswa (Rahman dan Amri, 2014:2). Terdapat 5 komponen utama dalam ARIAS yaitu yang pertama *Assurance* atau kepercayaan diri, komponen ini memiliki hubungan dengan sikap percaya, yakin akan berhasil atau yang berhubungan dengan harapan untuk berhasil. Menurut Prayitno (dalam Rahman dan Amri, 2014:14) menyatakan bahwa siswa yang memiliki sikap percaya diri dan memiliki penilaian positif tentang dirinya cenderung menampilkan prestasi yang baik secara terus-menerus. Sikap percaya diri, yakin akan berhasil ini perlu ditanamkan kepada siswa untuk mendorong mereka agar berusaha dengan maksimal guna mencapai keberhasilan yang optimal. Kedua, *relevance* berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang

berhubungan dengan kebutuhan karir sekarang atau yang akan datang. Relevansi membuat siswa merasa kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti memiliki nilai, bermanfaat dan berguna bagi kehidupan mereka. Ketiga, *interest* (Minat) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Keempat assesment adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi siswa (*achievement*) siswa sebagai hasil dari suatu program instruksional. Kelima, *satisfaction* merupakan segala hal yang berhubungan dengan rasa bangga dan puas atas hasil yang dicapai.

Model pembelajaran ARIAS dapat dioptimalkan dengan bantuan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010:53). Dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih mampu memahami pelajaran karena terdapat timbal balik antara pengguna dan multimedia sehingga pembelajaran tidak hanya berjalan searah serta dengan pembelajaran yang menarik siswa diharapkan lebih aktif.

Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment dan Satisfaction*) mempunyai keunggulan untuk menanamkan rasa percaya diri, berhubungan dengan kehidupan siswa, sesuai dengan minat/perhatian siswa, terdapat evaluasi terhadap siswa dan mencapai kepuasan atas hasil yang telah dicapai. Berdasarkan pemikiran diatas, maka

peneliti bermaksud untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Sumber Rembang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran TIK yaitu :

1. Siswa kelas VII kurang percaya diri dalam mengoperasikan komputer dan pasif dalam proses pembelajaran.
2. Proses pembelajaran menggunakan model ceramah.
3. Keterbatasan fasilitas komputer bagi siswa.
4. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan dilakukan kepada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah, dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif.
2. Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada format sajian Presentasi materi dan digunakan untuk membantu

dalam pembelajaran TIK pada materi Program Aplikasi Microsoft Word.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa efektif model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) terhadap peningkatan keaktifan siswa?
2. Seberapa efektif model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) terhadap peningkatan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

2. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Sebagai referensi dalam perbaikan mutu pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS.

2. Bagi siswa

Sebagai variasi belajar dan pengalaman yang baru melalui penerapan pembelajaran ARIAS dalam usaha meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti

Untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman dalam penggunaan model pembelajaran ARIAS sebagai bekal menjadi guru profesional dan berkualitas.

1.6 Penegasan Istilah

1. Efektivitas

Dalam kamus Bahasa Indonesia (2008:375) mencantumkan efektivitas sebagai sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha/tindakan. Dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai/

tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Efektivitas dalam penelitian ini yaitu tercapinya tujuan pembelajaran dan pengaruh yang ditimbulkan akibat dari penerapan model ARIAS terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

3. ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*)

Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin/percaya pada siswa, kegiatan pembelajaran ada relevansinya dengan kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat/ perhatian siswa.

4. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

5. Keaktifan siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. Jadi keaktifan yang dimaksud adalah kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

8. Mata pelajaran TIK

Mata pelajaran TIK (Teknik Informasi dan Komunikasi) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.

9. SMP N 1 SUMBER

SMP Negeri 1 Sumber adalah tempat dilakukan penelitian yang terletak di jalan Sumber – Rembang. SMP 1 Sumber merupakan Sekolah Menengah Pertama yang menggunakan kurikulum KTSP yang terdiri dari tiga kelas mulai kelas VII sampai kelas IX yang ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran.



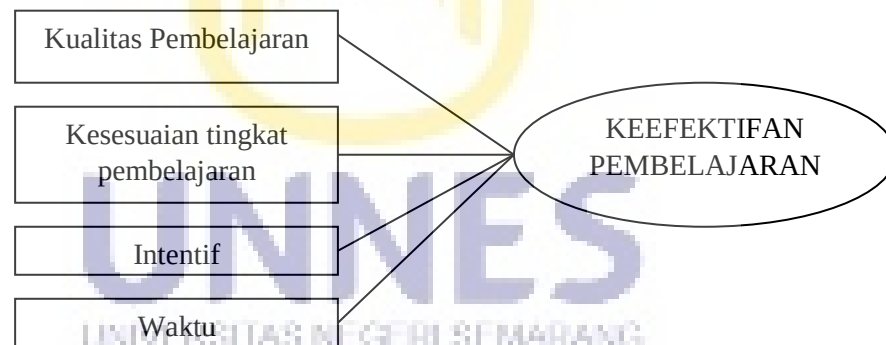
BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Efektivitas

Efektivitas menurut Sudjana (2009:59) merupakan jalan, upaya, teknik strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara cepat dan tepat. Suatu usaha dikatakan efektif apabila usaha itu mencapai tujuannya. Sedangkan efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Keefektifan pembelajaran menurut Slavin dalam Djamarah (2006:105) bahwa keefektifan pembelajaran ditentukan oleh 4 aspek, yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, intentif, dan waktu. Keempat aspek tersebut dapat digambarkan seperti berikut ini.



Gambar 2.1 Aspek Keefektifan Pembelajaran

Berikut penjelasan tentang efektivitas pembelajaran:

1. Kualitas pembelajaran, yaitu: seberapa besar informasi atau keterampilan yang disajikan sedemikian sehingga siswa dengan mudah

dapat mempelajarinya. Kualitas pembelajaran sebagian besar dari hasil kualitas kurikulum dan pembelajaran itu sendiri.

2. Kesesuaian tingkat pembelajaran, yaitu: sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa untuk mempelajari informasi baru (yakni harus memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan berkaitan dengan informasi baru itu).
3. Intentif, yaitu: seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas-tugas belajar dan mempelajari materi yang disajikan.
4. Waktu, yaitu: banyak waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang disajikan.

Efektivitas dalam penelitian ini yaitu pengaruh yang lebih baik dari penerapan model pembelajaran ARIAS dan tercapainya tujuan pembelajaran. Maka kriteria efektifitas dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Pembelajaran TIK menggunakan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar siswa apabila nilai N-gain menunjukkan suatu peningkatan dan menggunakan uji-t menunjukkan hasil yang lebih baik.
- b. Pembelajaran TIK menggunakan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif dilihat dari ketuntasan belajar, yaitu mencapai nilai KKM sebesar 75.
- c. Pembelajaran TIK menggunakan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif meningkatkan keaktifan siswa, yaitu

dapat dilihat hasil dari seluruh aspek yang diamati menunjukkan kategori aktif.

2.1.2 Model Pembelajaran ARIAS

2.1.2.1 Sejarah dan Pengertian Model Pembelajaran ARIAS

Menurut Rahman dan Amri (2014:12) model pembelajaran *ARIAS* (*Assurance, Relevan, Interest, Assessment, Satisfaction*) merupakan sebuah model pembelajaran yang dimodifikasi dari model pembelajaran *ARCS* (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller dan Kopp sebagai jawaban pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Dari dua komponen tersebut oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen. Keempat komponen model pembelajaran itu adalah *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction (ARCS)*. Namun demikian, pada model pembelajaran ini tidak ada evaluasi (*assessment*), padahal evaluasi merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran.

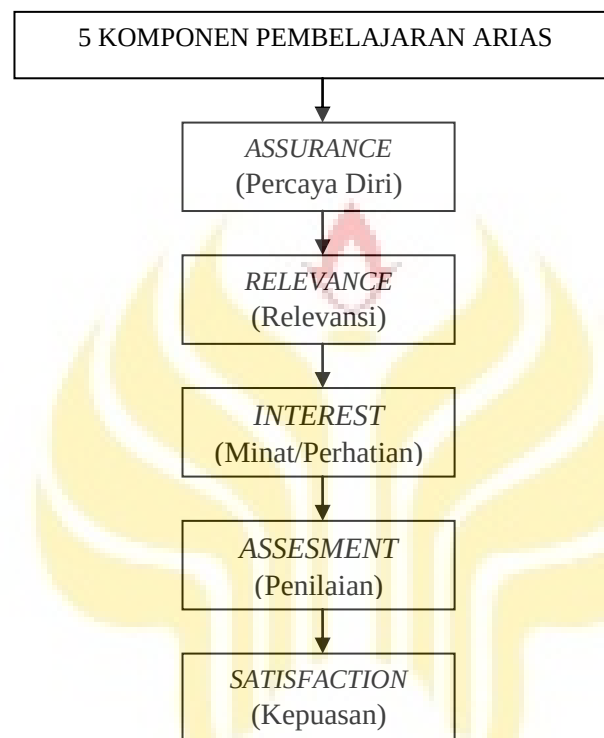
Evaluasi (*assessment*) yang dilaksanakan tidak hanya pada akhir kegiatan pembelajaran tetapi perlu dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemajuan yang dicapai atau hasil belajar yang diperoleh siswa. Mengingat pentingnya evaluasi, maka model pembelajaran ini dimodifikasi dengan

menambahkan komponen evaluasi pada model pembelajaran tersebut. Modifikasi juga dilakukan dengan penggantian nama *confidence* menjadi *assurance*, dan *attention* menjadi *interest*. Penggantian nama *confidence* (percaya diri) menjadi *assurance*, karena kata *assurance* sinonim dengan kata *selfconfidence*. Demikian juga penggantian kata *attention* menjadi *interest*, karena pada kata *interest* (minat) sudah terkandung pengertian *attention* (perhatian). Dengan kata *interest* tidak hanya sekadar menarik minat/perhatian siswa pada awal kegiatan melainkan tetap memelihara minat/perhatian tersebut selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Rahman dan Amri 2014:13).

Makna dari modifikasi ini adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin/percaya pada siswa. Kegiatan pembelajaran ada relevansinya dengan kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat/perhatian siswa. Kemudian diadakan evaluasi dan menumbuhkan rasa bangga pada siswa dengan memberikan penguatan (*reinforcement*). Dengan mengambil huruf awal dari masing-masing komponen menghasilkan kata *ARIAS* sebagai akronim. Model pembelajaran yang sudah dimodifikasi ini disebut model pembelajaran *ARIAS* (Rahman dan Amri 2014:13).

2.1.2.2 Komponen Model Pembelajaran *ARIAS*

Pembelajaran *ARIAS* memiliki 5 komponen utama *Assurance*, *Relevance*, *Interest*, *Assessment* dan *Satisfaction* (Rahman dan Amri 2014:13). Berikut Bagan tentang komponen model pembelajaran yang saling berhubungan dalam pembelajaran.



Gambar 2.2 Komponen Pembelajaran ARIAS

Uraian penjelasan tentang bagian komponen pembelajaran ARIAS sebagai berikut:

1. *Assurance* atau kepercayaan diri

Menurut Fajaroh dan Dasna (dalam Rahman dan Amri 2014:14) *Assurance* atau kepercayaan diri memiliki hubungan dengan sikap percaya, yakin akan berhasil atau yang berhubungan dengan harapan untuk berhasil. Menurut Bandura (dalam Rahman dan Amri, 2014:15) “seseorang yang memiliki sikap percaya diri tinggi cenderung akan berhasil bagaimanapun kemampuan yang ia miliki”. Sikap dimana seseorang merasa yakin, percaya

dapat berhasil mencapai sesuatu akan mempengaruhi mereka bertingkah laku untuk mencapai keberhasilan tersebut. Sikap ini mempengaruhi kinerja aktual seseorang, sehingga perbedaan dalam sikap ini menimbulkan perbedaan dalam kinerja. Sikap percaya, yakin, atau harapan akan berhasil mendorong individu bertingkah laku untuk mencapai suatu keberhasilan. Sikap percaya, yakin akan berhasil ini perlu ditanamkan kepada siswa untuk mendorong mereka agar berusaha dengan maksimal guna mencapai keberhasilan yang optimal. Dengan sikap yakin, penuh percaya diri dan merasa mampu dapat melakukan sesuatu dengan baik, siswa terdorong untuk melakukan kegiatan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

2. *Relevance* (Relevansi)

Relevance (Relevansi) berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang berhubungan dengan kebutuhan karir sekarang atau yang akan datang. Relevansi membuat siswa merasa kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti memiliki nilai, bermanfaat bagi kehidupan mereka. Siswa akan terdorong mempelajari sesuatu kalau apa yang akan dipelajari ada relevansinya dengan kehidupan mereka dan memiliki tujuan yang jelas. Dengan tujuan yang jelas siswa akan mengetahui kemampuan apa yang akan dimiliki dan pengalaman apa yang akan didapat.

3. *Interest* (minat)

Interest (minat) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Pada

hakikatnya setiap anak berminat terhadap belajar dan guru hendaknya berusaha membangkitkan minat siswa terhadap belajar. Guru juga harus berusaha memusatkan perhatian siswa terhadap apa yang disampaikan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan permainan dalam penyajian materi pelajaran kepada anak didiknya.

4. *Assesment* (evaluasi)

Assesment (evaluasi) adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) siswa sebagai hasil dari suatu program intruksional. Jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan dan hal itu menyenangkan, tentu kepuasan itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan yang lain. Akibatnya siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat.

5. *Satisfaction* (rasa puas / bangga)

Satisfaction (rasa puas / bangga) dalam teori belajar, adalah *reinforcement* (penguatan). Siswa yang telah berhasil mengerjakan atau mencapai sesuatu merasa bangga atau puas atas keberhasilan tersebut. Keberhasilan dan kebanggaan itu menjadi penguat (*reinforcement*) bagi siswa tersebut untuk mencapai keberhasilan berikutnya. Memberikan penguatan (*reinforcement*), penghargaan yang pantas baik secara verbal antara lain kata-kata: “bagus”, “baik”, “betul”, “tepat”, dan sebagainya atau berupa kalimat: “hasil pekerjaanmu bagus/ baik sekali” maupun nonverbal (semua gerakan tubuh: senyuman, anggukan, tepuk tangan, acungan jempol, dan sebagainya) kepada siswa yang telah menampilkan keberhasilannya.

2.1.2.3 Langkah-langkah Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*)

Model pembelajaran ARIAS memiliki lima komponen yang terdiri dari 5 langkah yaitu, *Assurance, Relevan, Interest, Assessment*, dan *Satisfaction* yang merupakan satu kesatuan dalam kegiatan pembelajaran (Rahman dan Amri 2014:203). Berdasarkan komponen-komponen model ARIAS di atas, maka dapat dibuat tahapan kegiatan pembelajaran ARIAS secara umum adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Assurance*
 - a. Menanamkan pada siswa gambaran diri positif terhadap diri sendiri.
 - b. Membantu siswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri (menumbuhkan rasa percaya diri).
2. Tahap *Relevance*
 - a. Memberikan informasi kompetensi yang akan dicapai.
 - b. Mengemukakan tujuan atau manfaat pelajaran bagi kehidupan dan aktivitas siswa baik masa sekarang maupun mendatang.
3. Tahap *Interest*

Pada tahap ini guru memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan mengadakan variasi dalam pembelajaran.
4. Tahap *Assesment*

Mengukur pemahaman siswa melalui beberapa pertanyaan tertulis.
5. Tahap *Satisfaction*

Guru hanya memberikan pujian kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi.

2.1.3 Media Pembelajaran

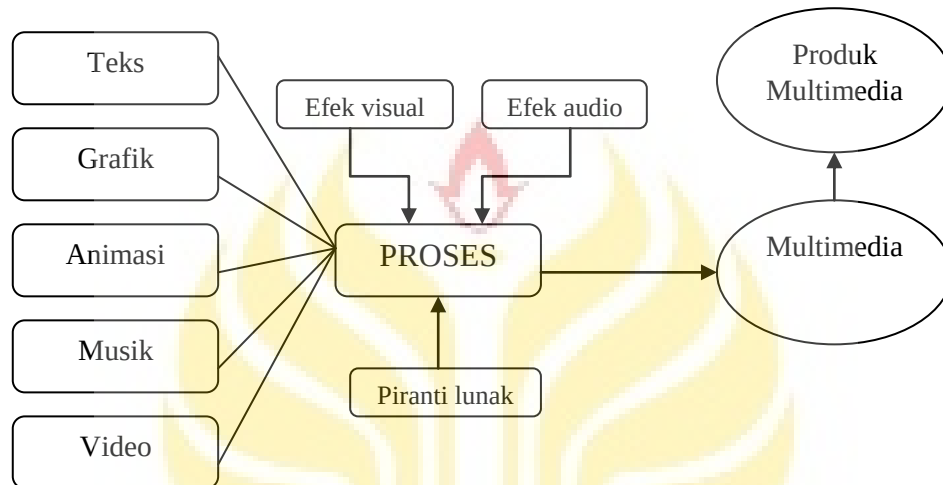
Teknologi yang semakin berkembang selaras dengan perkembangan pendidikan di Indonesia, untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif diperlukan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang terpenting dalam komponen-komponen pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Heinich *et.al.* dalam Daryanto (2010:4) bahwa “kata media merupakan bentuk jamak dari medium, medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”. Sehingga media pembelajaran adalah sarana pelantara yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Rifa’i dan Anni (2012:161) menyatakan “media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli maka media pembelajaran adalah segala bentuk benda yang dijadikan sebagai alat bantu atau perantara untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

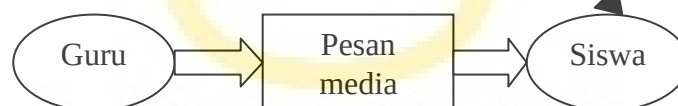
2.1.4 Multimedia Interaktif

Multimedia interkatif menurut Daryanto (2010:53) adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Definisi senada dinyatakan Tay (2000) dalam Pramono

(2007:8) bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif”. Berikut bagan multimedia interaktif dan bagan komunikasi dua arah menggunakan multimedia.



Gambar 2.3 Bagan Multimedia

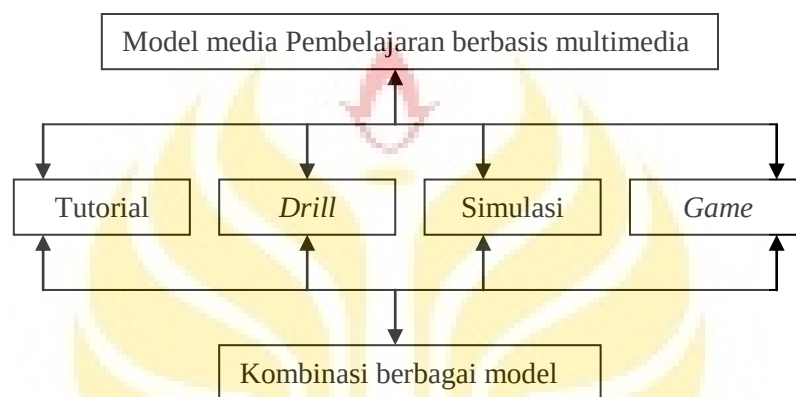


Gambar 2.4 Bagan komunikasi dua arah

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah integrasi dari teks, grafik, suara, animasi dan video yang memiliki sifat interaktif (komunikasi dua arah antara multimedia dengan pengguna) dimana pengguna dapat mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

2.1.5 Model-model Multimedia Interaktif

Pemanfaatan model- model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa *tutorial*, *drill*, *simulation*, dan *games* (Daryanto 2010:56). Model-model tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Pengelompokan model-model multimedia interaktif dapat digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 2.5 Berbagai Model Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Keterangan tentang model-model multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif dengan format sajian tutorial yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan perangkat lunak/ software berupa program komputer berisi materi pelajaran. Informasi yang disajikan berupa teks, gambar, audio, video, dan grafik.

Secara sederhana pola-pola pengoperasian komputer sebagai instruktur pada model tutorial yaitu:

1. Komputer menyajikan materi.
2. Siswa memberikan respon.
3. Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya.
4. Melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya.

Tutorial dalam program pembelajaran multimedia interaktif bertujuan sebagai instruktur sebagai pengganti manusia, dimana isi yang berada dalam multimedia tersebut menyediakan poin-poin materi, pertanyaan atau permasalahan sebagai alat evaluasi.

b. *Model Drills*

Model *drills* merupakan salah satu model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret melalui penyediaan latihan-latihan soal yang untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan program (Geisert and Futrell dalam Nandi 2006:5).

Secara umum tahapan materi model *drills* adalah sebagai berikut :

1. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa.
2. Siswa mengerjakan latihan soal.
3. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
4. Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas

untuk mengulang latihan atau remediation, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

c. Model Simulasi

Model simulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkret melalui tiruan-tiruan berbagai bentuk, gerakan dan suara yang mendekati objek yang sebenarnya. Model simulasi terbagi dalam empat kategori, yaitu : fisik, situasi, prosedur, dan proses.

Secara umum tahapan materi model simulasi adalah sebagai berikut, pengenalan, penyajian, informasi, (simulasi 1, simulasi 2, dst), pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian feedback tentang respon, pengulangan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup.

d. Model Games

Model *games* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif dengan berbasis komputer. Tujuan model *games* adalah menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model *games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Model *games* sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

Berdasarkan jenis model-model multimedia interaktif tersebut maka dalam penelitian ini yang cocok digunakan dalam pembelajaran ARIAS adalah menggunakan model multimedia interaktif tutorial yang memuat tentang penjelasan, prinsip, bagan, tabel, definisi latihan dan *branching* yang

sesuai. Disebut *branching* karena terdapat berbagai cara untuk berpindah atau bergerak melalui pembelajaran berdasarkan jawaban atau respon mahasiswa terhadap bahan-bahan, soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan.

2.1.6 Pengertian Belajar

Konsep belajar telah banyak didefinisikan oleh para ahli diantaranya menurut Hilgrad dan Bower dalam Baharuddin (2015: 14) bahwa “belajar (*to learn*) memiliki arti : 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory; memorize or study*; 3) *to acquire through experience*, 4) *to become in form of to find out*”. Belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan atau menemukan informasi. Slavin dalam Rifa’i dan Anni (2012: 66) bahwa “belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman”. Sedangkan menurut Morgan et.al dalam Rifa’i dan Anni (2012: 66) “belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman”.

Berdasarkan beberapa pendapat oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan seluruh tingkah laku individu sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif yang bersifat relatif permanen.

2.1.7 Hasil Belajar

Belajar menurut Rifa'i dan Anni (2012:85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang di pelajari oleh pembelajar. Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Benyamin S. Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 86) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar. Tiga ranah belajar tersebut yaitu: (1) ranah kognitif (*cognitive domain*), (2) ranah afektif (*affective domain*), dan (3) ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Berikut akan dikemukakan aspek-aspek yang terdapat dalam ranah belajar tersebut. Hasil belajar dalam ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan atau kemahiran intelektual dan pengetahuan. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 86), hasil belajar dalam ranah kognitif terdiri dari enam aspek, antara lain: (1) pengetahuan (*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehension*), (3) penerapan (*application*), (4) analisis (*analysis*), (5) sintesis (*synthesis*), dan (6) penilaian (*evaluation*). Uraian selengkapnya sebagai berikut:

- (1) Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi yang telah dipelajari sebelumnya;
- (2) Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan memperoleh makna dari informasi yang telah dipelajari;
- (3) Penerapan mengacu pada kemampuan menggunakan informasi yang telah dipelajari pada situasi baru;
- (4) Analisis mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya;
- (5) Sintesis mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru; dan

(6) Penilaian mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi peserta didikan untuk tujuan tertentu (Rifa'idan Anni, 2012: 86-87).

Hasil belajar dalam ranah afektif berkaitan dengan sikap, perasaan, minat, dan nilai. Menurut Rifa'i dan Anni (2010: 87), hasil belajar dalam ranah afektif terdiri dari lima aspek, antara lain: (1) penerimaan (*receiving*), (2) penanggapan (*responding*), (3) penilaian (*valuing*), (4) pengorganisasian (*organization*), dan (5) pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Uraian selengkapnya sebagai berikut:

- (1) Penerimaan mengacu pada keinginan peserta didik untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu;
- (2) Penanggapan mengacu pada partisipasi aktif pada diri peserta didik;
- (3) Penilaian berkaitan dengan harga atau nilai yang melekat pada objek; fenomena atau perilaku tertentu pada diri peserta didik;
- (4) Pengorganisasian berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai yang berbeda, memecahkan kembali konflik-konflik antar nilai, dan mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal; dan
- (5) Pembentukan pola hidup mengacu pada individu peserta didik memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidupnya (Rifa'idan Anni, 2012: 88-89).

Hasil belajar dalam ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 89), hasil belajar dalam ranah psikomotorik terdiri dari tujuh aspek, antara lain: (1) prersepsi (*perception*), (2) kesiapan (*set*), (3) gerakan terbimbing (*guided response*), (4) gerakan terbiasa (*mechanism*), (5) gerakan kompleks (*complex overt response*), (6) penyesuaian (*adaptation*), dan (7) kreativitas (*originality*). Uraian selengkapnya sebagai berikut:

- (1) Persepsi berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik;
- (2) Kesiapan mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu;
- (3) Gerakan terbimbing berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks;
- (4) Gerakan terbiasa berkaitan dengan tindakan kinerja dimana gerakan yang telah dipelajari menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan sangat meyakinkan dan mahir;
- (5) Gerakan kompleks berkaitan dengan kemahiran kinerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks;
- (6) Penyesuaian berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan sangat baik, sehingga individu partisipan dapat memodifikasi pola-pola gerakan ketika menemui situasi masalah baru; dan
- (7) Kreativitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi masalah tertentu (Rifa'i dan Anni, 2010: 89-90).

Berdasarkan uraian penjelasan maka hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku berupa kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut dikenal dengan ranah belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pola-pola perubahan yang terjadi antara lain yaitu pada kemampuan intelektual dan pengetahuan, sikap dan nilai, serta kemampuan fisik dan keterampilan.

2.1.8 Keaktifan

Proses belajar mengajar yang efektif tidak hanya berpusat pada guru namun juga berpusat pada siswa dimana siswa dituntut aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati (Dimiyati 2009: 114). Menurut Sardiman (2009: 98)

keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, jasmani maupun rohani, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga menciptakan suasana pembelajaran kelas yang rame namun kondusif dan efektif.

2.1.9 Klasifikasi Keaktifan Siswa

Klasifikasi keaktifan siswa menurut Sardiman (2009: 100-101) dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. *Visual Activities*

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi dan mengamati orang lain bekerja.

2. *Oral Activities*

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. *Listening Activities*

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan music, dan pidato.

4. *Writing Activities*

Menulis cerita, menuliskan laporan, karangan, angket, menyalin.

5. *Drawing Activities*

Menggambar, membuat grafik, diagram, peta.

6. *Motor Activities*

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

7. *Mental Activities*

Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

8. *Emosional Activities*

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Klasifikasi keaktifan siswa dalam pembelajaran seperti yang telah dikemukakan sangat bervariasi, dan peran guru untuk menjamin setiap siswa memperoleh pengetahuan dan ketrampilan, dalam kondisi yang ada. Guru juga harus memberi kesempatan bagi siswa untuk bersikap aktif mencari, memperoleh, dan mengolah hasil belajar.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan bagian yang berisi uraian mengenai hasil kajian penelitian- penelitian terdahulu sejenis dan relevan dengan penelitian ini. Beberapa hasil penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini yaitu penelitian dari Sa'adah dkk(2010) dan Ardi dkk(2013) tentang penggunaan model pembelajaran ARIAS(*Assurance, Relevan, Interest, Assessment, Satisfaction*).

Penelitian yang dilakukan oleh Sa'adah dkk (2010) berjudul “Penerapan Model *ARIAS* (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment and Satisfaction*) dalam Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *ARIAS* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan rata-rata skor gain, peningkatan hasil belajara kelas dengan model pembelajaran *ARIAS* lebih baik daripada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardi dkk (2013) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *ARIAS* dengan Pendekatan CTL terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMPN 1 Padang”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *ARIAS* dengan pendekatan CTL berpengaruh positif yang berarti terhadap hasil belajar biologi siswa. Dengan kata lain, penerapan pembelajaran *ARIAS* dengan pendekatan CTL dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMPN 1 Padang.

2.3 Microsoft Word

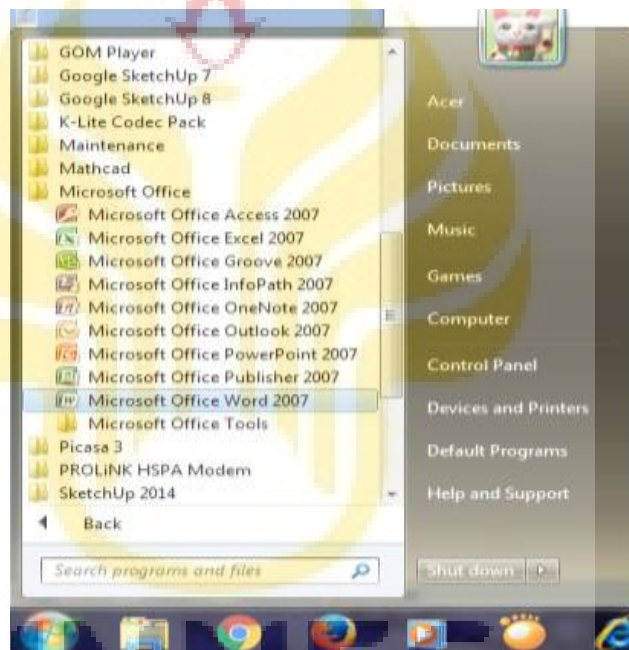
Microsoft Word adalah aplikasi pengolah dokumen yang dikeluarkan oleh *Microsoft Corporation*, perusahaan *software* terbesar di dunia yang berpusat di Amerika Serikat.

1. Memulai Microsoft Word 2007

Microsoft Word 2007 dapat dijalankan dengan berbagai macam cara, yaitu dengan menggunakan tombol *start* dan *shortcut*. Menggunakan tombol

start merupakan cara paling umum dan paling sering digunakan. Langkah-langkah memulai *Microsoft Word 2007* dengan menggunakan tombol *start* adalah sebagai berikut.

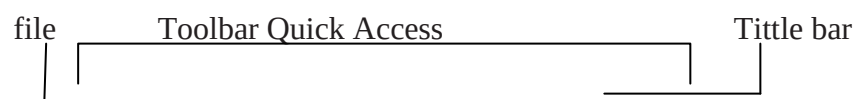
- a. Klik tombol **start**.
- b. Klik menu **All Program**.
- c. Klik **Microsoft Office**.
- d. Kemudian pilih dan klik **Microsoft Office Word**

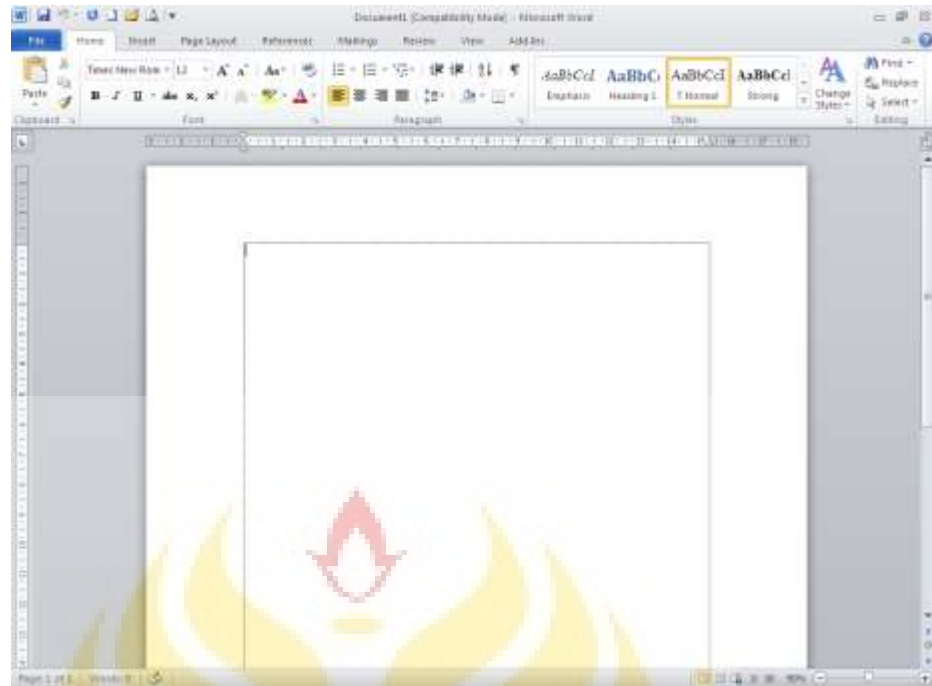


Gambar 2.6 Shortcut pemanggil Ms.Word 2007

2. Tampilan Jendela Microsoft Office Word 2007

Berikut adalah tampilan jendela Microsoft Office Word 2007:





Gambar 2.7 Tampilan awal Ms. Word 2007

Keterangan gambar 2.7:

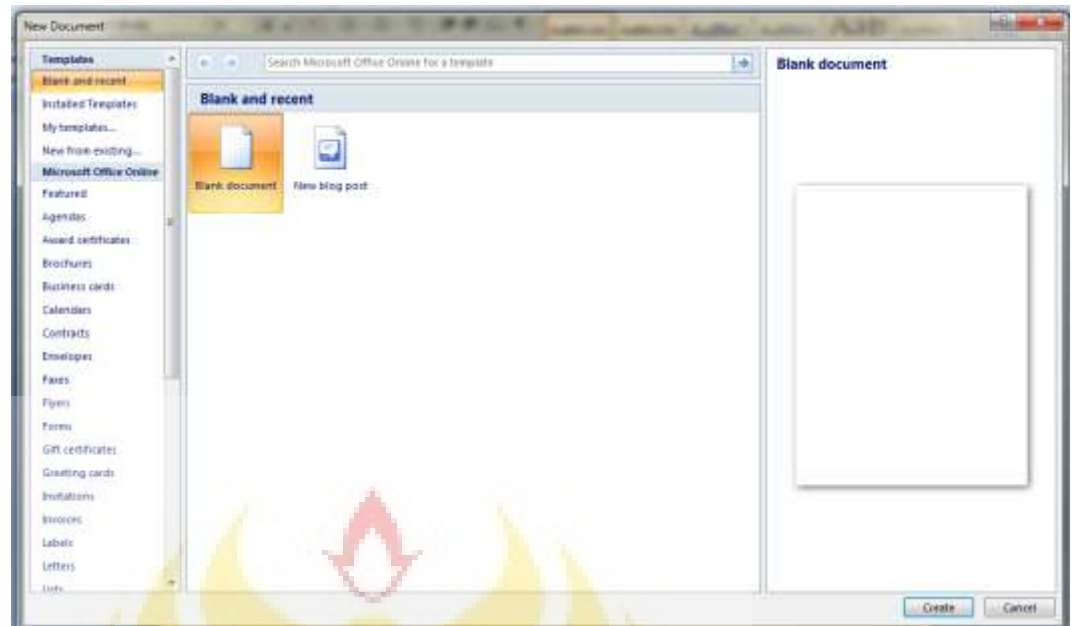
- a. *File*, hampir sama dengan menu file pada Microsoft Word versisebelumnya (2000, XP, 2003 dan 2010). Berisi menu new, open, save, print, dan sebagainya.
- b. *Toolbar Quick Access*, yang secara default toolbar ini menyediakan tombol Save, Undo, dan Repeat. Namun dapat ditambah dengan mengklik gambar panah (drop down) di ujung kanan toolbar ini dan tandai yang belum ditampilkan atau klik *MoreCommands*. Contohnya toolbar pada gambar 2.7
- c. *Title bar*, yang terletak paling atas pada jendela word. Title bar ini menampilkan nama dokumen yang sedang kita buka. Untuk dokumen yang belum disimpan/diberi nama maka Microsoft Word akan menampilkan file tersebut dengan nama Document 1, 2, 3 dan seterusnya.

- d. *Tombol Close*, Tombol tersebut berfungsi menutup aplikasi Microsoft Word.
- e. *Ribbon*, Berisi beberapa tab yang berisi beberapa group icon.
- f. *Scroll bars*, Berfungsi untuk menggeser layar kerja. Jika ingin menggeser layar kerja ke kiri atau ke kanan gunakan horizontal scroll bar, atau menggeser layar kerja ke atas dan ke bawah gunakan vertical scroll bar.
- g. *Ruler*, Bagian ini berfungsi sebagai alat bantu dalam penentuan margin (batas) dari lembar kerja, garis, tabulasi dan lain-lain.
- h. *Status bar*, memberikan informasi tentang letak insertion point, halaman, section, jumlah halaman, dan bahasa yang digunakan.
- i. *Tombol View*. Tombol ini berfungsi untuk mengubah tampilan dokumen seperti print layout, full screen layout, web layout, out line dan draft.
- j. *Kontrol Zoom*. Digunakan untuk menentukan ukuran tampilan lembar kerja di layar padajendela word.

3. Membuat Dokumen Baru

Jika *Microsoft Word* diaktifkan maka secara *default* akan menampilkan sebuah dokumen kosong yang siap untuk digunakan dan kamu tinggal mengetiksaja. Berikut cara untuk membuat dokumen baru.

- a. Klik tombol Microsoft Office.
- b. Klik New.



Gambar 2.8 Window new documents

c. Pada kotak dialog New Document yang muncul, pilih Blank Document > Create.

d. *New document* siap untuk digunakan.

5. Menutup dokumen

Untuk menutup dokumen pada Microsoft Office Word 2007 langkah-langkahnya sebagai berikut:

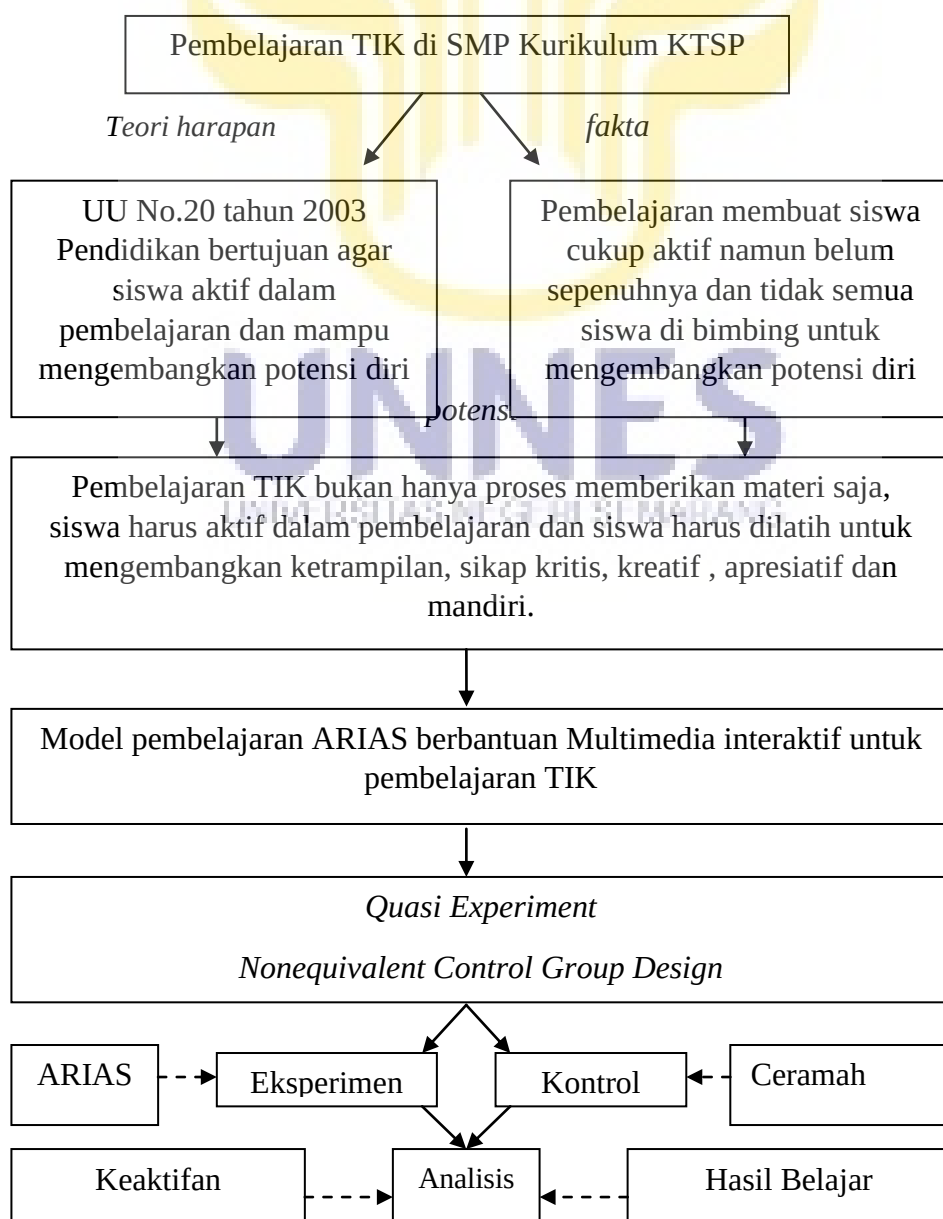
- Klik tombol Microsoft Office
- Klik close yang berada paling bawah deretan menu atau tekan (CTRL+W pada keyboard).

2.4 Kerangka Berpikir

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya belum sepenuhnya tujuan tersebut dapat tercapai. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya, pembelajaran TIK di SMP N I Sumber Rembang menggunakan metode ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan memiliki hambatan ketersediaan fasilitas komputer bagi siswa sehingga dalam ketika praktik siswa harus bergantian dalam menggunakan komputer serta hambatan yang lain yaitu nilai rata-rata siswa kelas VII yang masih di bawah rata-rata pada Mid semester yaitu 35,22. Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) berbantuan multimedia interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment dan Satisfaction*) mempunyai keunggulan untuk menanamkan rasa percaya diri, berhubungan dengan kehidupan siswa, sesuai dengan minat/perhatian siswa, terdapat evaluasi terhadap siswa dan mencapai kepuasan atas hasil yang telah dicapai. Selain itu model pembelajaran ARIAS dapat dioptimalkan dengan bantuan multimedia interaktif. Dengan bantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih mampu memahami pelajaran karena terdapat timbal balik antara pengguna dan multimedia sehingga pembelajaran lebih efektif dengan meningkatnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hubungan antar variabel pada penelitian ini maka kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut .:



Gambar 2.10 Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif efektif terhadap keaktifan siswa.
2. Penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Keaktifan siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dari seluruh aspek yang diamati dan mencapai tujuan pembelajaran serta terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, yaitu keaktifan siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama 65.52% dan pertemuan kedua 77.24% dengan rata-rata 71.38% termasuk kategori aktif. Sedangkan keaktifan siswa pada kelas kontrol pertemuan pertama 43.45% dan pertemuan kedua 45.90% dengan rata-rata 45.17% termasuk kategori cukup aktif sehingga penerapan pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif sangat efektif terhadap keaktifan siswa.
2. Hasil belajar kognitif kelas eksperimen mencapai KKM dan lebih tinggi dari kelas kontrol serta terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih besar kelas eksperimen dari kelas kontrol pada materi Microsoft Word. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan perhitungan uji t diketahui bahwa t_{Stat} (t_{hitung}) = 5.18539 dan $t_{Critical\ two-tail}$ (t_{tabel}) = 2.00324, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Artinya, hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan siswa

yang dibelajarkan dengan metode ceramah. Serta berdasarkan perhitungan hasil N-gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan N-gain kelas kontrol. N-gain kelas eksperimen sebesar 0.53 dan N-gain kelas kontrol 0.38 dimana N-gain kelas eksperimen sdan kelas kontrol terdapat selisih 0.15. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Sehingga penerapan pembelajaran ARIAS berbantuan multimedia interaktif sangat efektif terhdap hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mencoba memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi pengajar dapat menerapkan model pembelajaran ARIAS pada teori dan praktik pelajaran TIK.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang keefektifan pembelajaran ARIAS, tidak hanya terhadap keaktifan dan hasil belajar.
3. Bagi pembaca skripsi ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Baharuddin dkk. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Djamarah, Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Lastri, dkk. 2015. Efektivitas Model *Pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction (ARIAS)* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Purworejo Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Radiasi Pendidikan Fisika*. VII.2:35-40.
- Nandi. 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal Penelitian Geografi* VI.1:4-7.
- Rahman dan Amri. 2014. *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Rifa'I, Achmad RC. dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Purwanto. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sa'adah, dkk. 2010. Penerapan model *ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment and Satisfaction)* dalam pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia Pendidikan Ilmu Komputer* 1(1).
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana Nana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito

Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Tilawa. 2013. Penerapan Strategi Belajar Assurance, Relevance, Interest, Assesment dan Satisfaction (ARIAS) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Berprestasi Siwa pada Standart Kompetensi Membuat Rekaman Audio di Studio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Elektro*.1.1:89-94

Usman. Husaini. 2003. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

