

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS
(*ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESSMENT, SATISFACTION*)
BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP AFEKTIF PESERTA
DIDIK**

SKRIPSI

**INTAN SEFTYA DEVI
06020421043**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FEBRUARI 2025

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS
(*ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESSMENT, SATISFACTION*)
BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP AFEKTIF PESERTA
DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan

INTAN SEFTYA DEVI

NIM. 06020421043

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FEBRUARI 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Seftya Devi
NIM : 06020421043
Jurusan/Program Studi : PMIPA/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 11 Februari 2025



Intan Seftya Devi
NIM. 06020421043

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Intan Seftya Devi

NIM : 06020421043

Judul : **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS
(ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESSMENT, SATISFACTION)
BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP AFEKTIF PESERTA
DIDIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 Februari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Suparto, M.Pd.I

NIP. 196904021995031002



Drs. Usman Yudi, M.Pd.I

NIP. 196501241991031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Intan Seftya Devi telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 12 Maret 2025

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Suparto, M.Pd.I.

NIP. 196904021995031002

Penguji II

Drs. Usman Yudi, M.Pd.I.

NIP. 196501241991031002

Penguji III

Lisanul Uswati Sadieda, S.Si., M.Pd.

NIP. 198309262006042002

Penguji IV

Dr. Maunah Setyawati, M.Si.

NIP. 197411042008012008



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972

Fax.031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Intan Seftya Devi
NIM : 06020421043
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Matematika
E-mail address : iintanseftyyad@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain(.....)

yang berjudul:

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS
(ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESSMENT, SATISFACTION)
BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP AFEKTIF PESERTA
DIDIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, 14 Februari 2025

Penulis,

Intan Seftya Devi

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS
(ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESSMENT, SATISFACTION)
BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP AFEKTIF PESERTA
DIDIK**

Oleh : Intan Seftya Devi

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecenderungan penilaian hasil belajar yang berfokus hanya dalam ranah kognitif dan mengesampingkan ranah afektif. Peran ranah afektif sangat erat kaitannya dengan ranah kognitif dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan dalam meraih hasil belajar yang baik, maka hendaknya peserta didik wajib mempunyai sikap positif serta minat terhadap bidang yang akan dipelajari sehingga memudahkannya dalam menerima dan menyerap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui afektif peserta didik yang menggunakan model ARIAS berbantuan *Powtoon*, afektif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*, serta pengaruh dari penerapan model ARIAS berbantuan *Powtoon* terhadap afektif peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental* dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang diaplikasikan adalah *Post-test Only Control Group*. Subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas X-11 sebagai kelas eksperimen dan 30 peserta didik kelas X-12 sebagai kelas kontrol di SMAN 2 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket penilaian diri dan penilaian teman sejawat. Data hasil penilaian diri dan penilaian teman sejawat diuji normalitasnya dengan uji *Shapiro-Wilk*, kemudian dilakukan uji homogenitas serta untuk mengetahui pengaruhnya maka dilakukan uji statistik parametrik yaitu uji-t. Selain itu menentukan nilai rata-rata berdasarkan data yang diperoleh. Selanjutnya dilakukan pengkategorian pada data afektif berupa hasil penilaian diri dan penilaian teman sejawat untuk menentukan kategori dari masing-masing data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model ARIAS berbantuan media *Powtoon* termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata nilai 80. 2) Afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model *Direct Instruction* termasuk dalam kategori rendah dengan rata-rata nilai 69. 3) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* terhadap afektif peserta didik dengan memperoleh nilai *sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,00 sehingga $0,00 < 0,05$ H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adanya perbedaan yang signifikan, memberikan kesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model *Direct Instruction* terhadap afektif peserta didik namun bukan berarti model pembelajaran ARIAS lebih baik daripada model *Direct Instruction*.

Kata Kunci: Model ARIAS, *Powtoon*, Afektif

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas semua rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Afektif Peserta Didik” ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak, baik dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
2. Dr. Siti Lailiyah, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.
3. Dr. Sutini, M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
4. Dr. Suparto, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Drs. Usman Yudi, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
7. Kedua orang tua penulis, Bapak Jumadi dan Ibu Feny Astuti yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
8. Dr. Ristiwi Peni, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMAN 2 Sidoarjo yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah SMAN 2 Sidoarjo.
9. Anik Wijayawati, S.T., selaku Waka Kurikulum SMAN 2 Sidoarjo yang telah membantu, memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam melakukan penelitian di SMAN 2 Sidoarjo.
10. Yuni Suryandari, S.Pd., selaku guru matematika SMAN 2 Sidoarjo yang berkenan memberikan waktu mengajarnya kepada peneliti untuk dijadikan sebagai penelitian.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh peneliti yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dengan tujuan melengkapi segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Batasan Penelitian.....	9
F. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Model Pembelajaran ARIAS	12
1. Model Pembelajaran.....	12
2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	13
3. Definisi Model Pembelajaran ARIAS.....	13
4. Komponen Model Pembelajaran ARIAS	14
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ARIAS.....	17
B. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	18
1. Media Pembelajaran.....	18

2. Peran Media Pembelajaran.....	20
3. Ciri Media Pembelajaran.....	20
4. Definisi Media <i>Powtoon</i>	21
5. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Powtoon</i>	22
6. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Powtoon</i>	25
C. Hasil Belajar Ranah Afektif	26
1. Hasil Belajar.....	26
2. Pengertian Afektif	28
3. Karakteristik Afektif.....	29
4. Tingkatan Afektif	32
5. Penilaian Afektif.....	34
6. Indikator Afektif.....	35
7. Faktor yang Memengaruhi Sikap dan Minat.....	36
D. Hubungan Model Pembelajaran ARIAS Berbantuan Media <i>Powtoon</i> Terhadap Afektif Peserta Didik	38
E. Penelitian Relevan.....	40
F. Hipotesis Penelitian.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Waktu dan Tempat Penelitian	45
C. Subjek Penelitian.....	45
D. Variabel Penelitian.....	46
E. Prosedur Penelitian.....	47
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Instrumen Penelitian.....	49
H. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Deskripsi Data	63
1. Deskripsi Data Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model ARIAS	63

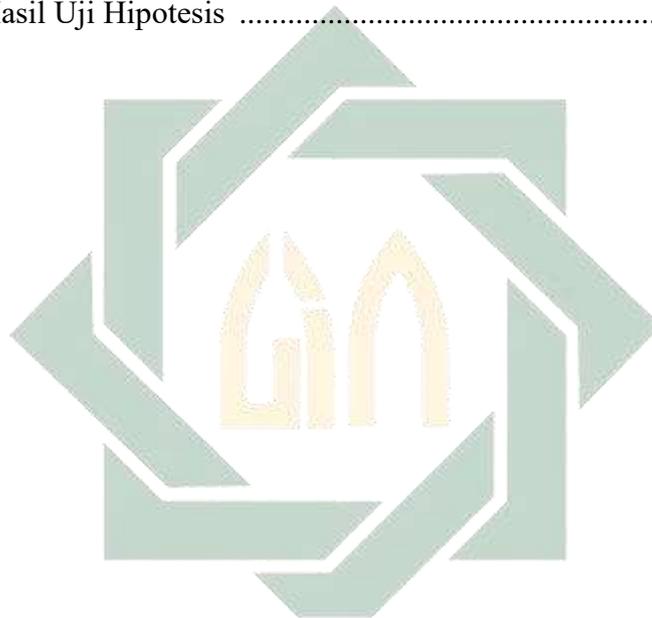
2. Deskripsi Data Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model <i>Direct Instruction</i>	64
3. Deskripsi Data Hipotesis Penelitian.....	66
B. Analisis Data Hasil.....	67
1. Analisis Data Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model ARIAS	67
2. Analisis Data Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model <i>Direct Instruction</i>	68
3. Analisis Data Hipotesis Penelitian.....	70
C. Pembahasan.....	73
1. Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model ARIAS ...	73
2. Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model <i>Direct Instruction</i>	75
3. Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS Berbantuan Media <i>Powtoon</i> terhadap Afektif Peserta Didik	76
BAB V PENUTUP.....	80
A. Simpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	86

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Fase Model Pembelajaran ARIAS.....	16
Tabel 2.2	Aspek dan Indikator Sikap Menurut Mar'at	29
Tabel 2.3	Aspek dan Indikator Sikap	35
Tabel 2.4	Aspek dan Indikator Minat	36
Tabel 2.5	Hubungan Model Pembelajaran ARIAS Berbantuan <i>Powtoon</i> Terhadap Afektif Peserta Didik	39
Tabel 3.1	<i>Design Post-test Only Control Group</i>	44
Tabel 3.2	Jadwal Penelitian	45
Tabel 3.3	Lembar Penilaian Diri	50
Tabel 3.4	Lembar Penilaian Teman Sejawat	52
Tabel 3.5	Nama-Nama Validator Instrumen	54
Tabel 3.6	Kriteria Validitas	56
Tabel 3.7	Skala Penilaian Indikator Peserta Didik	56
Tabel 3.8	Lembar Penyajian Data Hasil Perhitungan Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sejawat Peserta Didik	57
Tabel 3.9	Lembar Pengolahan Data Peserta Didik	57
Tabel 3.10	Kategori Afektif Peserta Didik	58
Tabel 4.1	Data Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sejawat Kelas Eksperimen	63
Tabel 4.2	Data Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sejawat Kelas Kontrol	65
Tabel 4.3	Rata-Rata Hasil Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sejawat	66

Tabel 4.4 Analisis Data Penilaian Diri dan Teman Sejawat Pada Kelas Eksperimen	67
Tabel 4.5 Analisis Data Penilaian Diri dan Teman Sejawat Pada Kelas Kontrol	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis	72



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman <i>Home Powtoon</i>	23
Gambar 2.2 Halaman <i>Sign Up</i>	23
Gambar 2.3 Tampilan <i>Template</i>	24
Gambar 2.4 Hasil <i>Slide Presentasi</i>	24



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Tugas Pembimbing.....	86
Lampiran 2	Kartu Konsultasi	87
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian	88
Lampiran 4	Modul Ajar	89
Lampiran 5	Lembar Kerja Peserta Didik	105
Lampiran 6	Media Powtoon	120
Lampiran 7	Lembar Penilaian Diri	121
Lampiran 8	Lembar Penilaian Teman Sejawat	123
Lampiran 9	Lembar Validasi Modul Ajar	125
Lampiran 10	Lembar Validasi Penilaian Diri.....	131
Lampiran 11	Lembar Validasi Penilaian Teman Sejawat.....	137
Lampiran 12	Lembar Validasi Media Powtoon	143
Lampiran 13	Hasil Validasi Instrumen	149
Lampiran 14	Hasil Penilaian Diri Peserta Didik Kelas Eksperimen	150
Lampiran 15	Hasil Penilaian Diri Peserta Didik Kelas Kontrol	154
Lampiran 16	Hasil Penilaian Teman Sejawat Peserta Didik Kelas Eksperimen.	158
Lampiran 17	Hasil Penilaian Teman Sejawat Peserta Didik Kelas Kontrol	162
Lampiran 18	Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Eksperimen	166
Lampiran 19	Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Kontrol	178
Lampiran 20	Dokumentasi	190
Lampiran 21	Riwayat Hidup	191

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar peserta didik menurut Bloom diantaranya meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif. Ranah kognitif yang dimaksud yaitu bagian ranah yang memiliki keterkaitan di kemampuan intelektual atau pengetahuan. Sedangkan afektif merupakan bagian ranah yang memiliki keterkaitan pada minat, emosional, sikap, dan yang terakhir psikomotor memiliki definisi bagian ranah yang memiliki keterkaitan pada keterampilan serta kemampuan dalam melakukan sesuatu. Permendikbud No. 66 Tahun 2013 telah menetapkan bahwa kompetensi sikap, pengetahuan, serta keterampilan harus dinilai secara seimbang. Artinya, selain kompetensi kognitif (pengetahuan), keterampilan (psikomotor), dan kompetensi sikap (afektif) juga harus dilakukan evaluasi.¹

Ranah afektif merupakan ranah yang penting karena dapat menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Pernyataan tersebut didukung oleh Suryanto yang menyatakan bahwasanya afektif peserta didik sangat menentukan keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif.² Terbukti pada penelitian Shinta, dkk dari hasil observasi dan wawancara di SMPN 1 Sleman menyatakan bahwa peserta didik yang memenuhi kriteria aspek afektif baik maka cenderung mendapatkan nilai yang tinggi, sedangkan peserta didik yang

¹ Luki Yunita et al., "Penerapan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Siswa Pada Praktikum Kimia di Sekolah," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, no. 66 (2017): 108.

² Suryanto, A. 2009. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

tidak memenuhi kriteria maka menerima hasil belajar rendah.³ Hal ini dikarenakan dalam meraih hasil belajar yang baik, maka hendaknya peserta didik wajib mempunyai sikap positif serta minat terhadap bidang yang akan dipelajari sehingga memudahkannya dalam menerima dan menyerap materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran, pada kenyataannya selama ini masih banyak penilaian hasil belajar yang cenderung berfokus hanya dalam ranah kognitif dan mengesampingkan ranah afektif, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar.⁴ Dalam penelitian oleh Pratiwi, memperlihatkan hasil belajar peserta didik yang tergolong kategori rendah dengan penyebab diantaranya yaitu tidak yakin dengan jawabannya sendiri sebesar 61,11%, kurang berani mengemukakan pendapatnya sebesar 89,48%, kurang memiliki minat dalam pembelajaran sebesar 73,69%, dan kurangnya motivasi terhadap pembelajaran sebesar 68,42%.⁵ Selanjutnya pada penelitian Wulandari dan Koesdhayanto, menunjukkan afektif peserta didik dengan jumlah 25 peserta didik diantaranya sebanyak 12 peserta didik atau 48% yang memiliki sikap disiplin, peserta didik yang memperhatikan saat guru menyampaikan materi pembelajaran sebanyak 8 peserta didik atau 32%, dan peserta didik yang ikut berpartisipasi aktif di dalam kelas sebanyak 5 peserta didik atau 20% dari indikator yang ingin

³ Dellyana Shinta et al., "Pengaruh Aspek Afektif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP N 1 Sleman," 2023, 2279.

⁴ Aryanti Nurhidayati and Ernawati Sri Sunarsih, "Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan* 6, no. 2 (2013): 112, <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12614>.

⁵ Ravensky Yurianty Pratiwi, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Pembelajaran Arias," *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no. 2 (2020): 185, <https://doi.org/10.19109/ojpk.v4i2.6902>.

dicapai 80%.⁶ Faktor-faktor tersebut termasuk sikap dan minat yang tergolong dalam ranah afektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa kondisi afektif peserta didik sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Ranah afektif memiliki 5 karakteristik diantaranya yaitu konsep diri, moral, nilai, sikap, dan minat.⁷ Pada penelitian ini, ranah afektif hanya berfokus pada aspek sikap dan minat. Hal tersebut selaras dengan pendapat Saftari bahwasanya penilaian afektif meliputi penilaian sikap serta minat peserta didik.⁸ Sikap peserta didik terhadap pembelajaran dapat mempengaruhi kecenderungan mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan minat akan menumbuhkan rasa suka untuk mempelajari suatu hal sehingga memiliki motivasi dalam mencapai hasil belajar maksimal. Dalam membangun keadaan afektif peserta didik ke arah yang positif di pembelajaran, dengan demikian diperlukannya suatu model pembelajaran yang sesuai untuk menarik minat serta membentuk sikap peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang tepat dalam membangun sikap dan menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran adalah ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*). Fase pada model pembelajaran ini salah satunya *Interest* yang bertujuan untuk menumbuhkan

⁶ Lintang Ayu Wulandari dan A.R Koesdhayanto, "Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter." *Jurnal Sinetik* (2018): 167.

⁷ Wendrizal dan Dina Fitria Handayani, "Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA," *Jurnal Sastra Dan Bahasa* 3 (2024): 14.

⁸ Maya Saftari dan Nurul Fajriah, "Assessment Of Affective Domain In Attitude Scale STMIK Atma Luhur, Universitas Sriwijaya," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan* 7, no. 1 (2019): 73, <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata/article/download/836/465/>.

minat peserta didik yang secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap sikapnya dalam proses pembelajaran, dengan demikian memilih menerapkan model pembelajaran ARIAS adalah upaya yang tepat dalam membangun sikap dan minat peserta didik. Langkah-langkah dalam menerapkan model ini yaitu dengan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, menghubungkan kegiatan belajar dengan situasi dunia nyata yang dapat memotivasi mereka untuk belajar, merangsang dan menumbuhkan minat serta fokus mereka pada materi, mengadakan penilaian, dan mendorong rasa pencapaian atas prestasinya. Model ini merupakan hasil modifikasi pada ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang telah dikembangkan oleh John M. Keller dan Kopp namun ditambahkan elemen *assessment*.⁹ Berkembangnya model ini berdasar teori nilai harapan yang terdiri dari dua unsur yaitu nilai tujuan yang ingin dicapai serta harapan (*expectancy*) yang diinginkan untuk keberhasilan meraih suatu tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian Nurhidayati dkk disebutkan bahwasanya penerapan model ARIAS terhadap hasil belajar ranah afektif terdapat pengaruh yang signifikan. Penelitian tersebut menggunakan varian dua jalur dimana kelompok subjek terbagi atas dua hal yaitu kelas serta kondisi. Kelas terdiri dari kelas eksperimen serta kelas kontrol. Kondisi dibagi menjadi dua kategori yaitu *pre test* serta *posttest*. Hasil nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas sebesar 0,007 ($p < 0,05$) maka berarti signifikan. Nilai signifikansi pada kondisi

⁹ Kiki Nia Sania Effendi, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Dalam Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction*)," *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 3 (2018): 3, <https://doi.org/10.23969/symmetry.v3i1.886>.

menunjukkan angka sebesar 0,002 ($p < 0,05$) yang artinya ada perbedaan yang signifikan juga. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil belajar afektif sebelum serta sesudah perlakuan meskipun menerapkan uji yang berbeda hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan pada afektif peserta didik.¹⁰ Selanjutnya, penelitian oleh Prakasa, menyebutkan bahwasanya hasil belajar pada afektif peserta didik dalam siklus I secara keseluruhan 10,11 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Meskipun demikian, pembelajaran tambahan dilakukan di siklus II kembali karena hasil yang diperoleh masih belum atau kurang mencapai tujuan yang diinginkan. Perbaikan yang dilaksanakan di siklus II menghasilkan peningkatan aspek afektif menjadi 14,01 dengan kategori baik.¹¹ Lebih lanjut, pada penelitian Wibowo dkk disebutkan bahwasanya model pembelajaran ARIAS memberikan dampak yang positif terhadap ranah afektif dengan nilai t_{hitung} 32,26 serta t_{tabel} 1,996. Hal tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana kelompok kontrol serta eksperimen berbeda secara signifikan, dengan tingkat signifikansi 0,05.¹² Berdasar penelitian-penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran ARIAS tepat untuk mempengaruhi ranah afektif peserta didik menjadi lebih baik.

¹⁰ Aryanti Nurhidayati and Ernawati Sri Sunarsih, *Op. Cit.*, hal 115.

¹¹ Yulianto Budi Prakasa, “Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Terintegrasi Pendekatan *Problem Based Instruction* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di Kelas X MIA MAN 1 Banjarmasin,” *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 59, <https://doi.org/10.18592/ptk.v5i2.3437>.

¹² Adha Priyo Wibowo dan Joko, “Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Strategi *Assurance, Relevance, Interest, Assessment, dan Satisfaction* (ARIAS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 3, no. 2 (2014): 101.

Hal yang turut penting selain memilih model pembelajaran yang tepat yaitu pemilihan media atau penggunaan alat penunjang. Dalam kegiatan proses ajar, model pembelajaran serta media merupakan aspek penting yang saling berkaitan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.¹³ Adapun keuntungan dalam penggunaan media pembelajaran antara lain yaitu bisa memudahkan guru serta peserta didik dalam berkomunikasi atau interaksi secara efektif, efisien dan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman di materi ajar secara optimal.

Perkembangan teknologi pada zaman millennial ini tergolong sudah sangat pesat. Banyak alat atau media canggih dan menarik yang dapat digunakan. Media yang dapat menampilkan audio visual akan menarik minat serta perhatian peserta didik lebih tepatnya dalam mata pelajaran matematika yang hingga saat ini masih dirasa membosankan bagi peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dan cocok menarik perhatian peserta didik adalah *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi atau *website* berbasis informasi dan teknologi yang dapat digunakan sebagai media ajar serta didalamnya berisikan fitur-fitur video animasi disertai suara untuk membuat presentasi.¹⁴ Berdasar penelitian yang telah dilakukan oleh Sinaga serta Sriadhi, *Powtoon* dapat membantu peserta didik dalam memahami sesuatu dengan lebih mudah,

¹³ Zulfah Anggita, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19," *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2021): 45, <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>.

¹⁴ Zulfah Anggita, *Op. Cit.*, hal 46.

menjadikan pembelajarannya lebih autentik, serta meningkatkan motivasi belajar, yang semuanya dapat berdampak pada hasil belajar mereka.¹⁵

Berdasar uraian di atas peneliti berminat memberikan penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruh terhadap afektif peserta didik, khususnya dalam aspek sikap dan minat. Melalui model pembelajaran ARIAS, diharapkan dapat berpengaruh terhadap afektif peserta didik dan memiliki dampak yang baik, apabila afektif peserta didik baik maka mudah untuk dirinya dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu dimana penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS yang ditunjang dengan media *Powtoon*. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada materi pembelajaran, indikator, dan metodenya. Berdasar hal tersebut, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Afektif Peserta Didik”**.

¹⁵ Eka Margareta Sinaga and Sriadhi, “Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat Siswa Kelas V SD Negeri 060875 Medan Pada Mata Pelajaran IPA,” *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia* 9, no. 1 (2024): 8, <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v9i1.4673>.

B. Rumusan Masalah

Berdasar uraian di atas, maka perumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana afektif peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran model ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satsisfaction*) berbantuan media *Powtoon*?
2. Bagaimana afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model *Direct Instruction*?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) berbantuan media *Powtoon* terhadap afektif peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui afektif peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran model ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) berbantuan media *Powtoon*.
2. Untuk mengetahui afektif peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Direct Instruction*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) berbantuan media *Powtoon* terhadap afektif peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis ataupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkannya penelitian ini untuk memperbanyak dan menambah ilmu pengetahuan lebih khususnya pada penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* yang berpengaruh terhadap afektif peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan serta inovasi strategi pembelajaran dalam meningkatkan afektif peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan mampu memperoleh pengalaman secara langsung dalam pembelajaran menggunakan model ARIAS sehingga dapat meningkatkan kondisi afektif peserta didik.
- c. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman secara langsung, sehingga dapat memberikan ilmu bermanfaat sehingga kedepannya dapat diterapkan ketika peneliti menjadi seorang pengajar.

E. Batasan Penelitian

Berdasar rumusan masalah serta tujuan penelitian di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X SMAN 2 Sidoarjo.
2. Penelitian ini dilakukan pada semester genap dengan materi statistika.

3. Penelitian ini pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan media *Power Point*.
4. Penelitian ini menggunakan angket dengan teknik analisis data uji parametrik. (Harusnya menggunakan uji statistik non parametrik)
5. Penelitian ini tidak dapat menjelaskan pengaruh secara benar, karena hanya dilihat dari ada tidaknya perbedaan.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan serta kesalahpahaman penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh merupakan sesuatu yang muncul atau mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi, sesuatu yang dapat memperbaiki keadaan, sesuatu yang dapat membuat perbedaan. Terjadinya pengaruh pada penelitian ini yaitu ketika terdapat perbedaan yang signifikan pada afektif peserta didik antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model *Direct Instruction*.
2. Penerapan adalah perbuatan melaksanakan atau mempraktikkan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) berbantuan media *Powtoon* terhadap afektif peserta didik.
3. Model pembelajaran merupakan sebuah konsep yang menggambarkan seluruh aktivitas pembelajaran secara teratur atau sistematis serta digunakan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah ARIAS. Model pembelajaran ARIAS merupakan model pembelajaran dengan

melibatkan peserta didik secara aktif serta memiliki 5 tahapan yaitu *Assurance* (percaya diri), *Relevance* (relevansi), *Interest* (minat), *Assessment* (penilaian), *Satisfaction* (kepuasan).

5. Media pembelajaran adalah alat penunjang di kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih mudah serta merangsang pikiran, perhatian, perasaan, kemampuan, serta keterampilan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Media *Powtoon* merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang digunakan guru dalam menjelaskan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan video animasi menarik kepada peserta didik.
7. Hasil belajar merupakan kemampuan afektif peserta didik yang dihasilkan setelah proses pembelajaran dilakukan.
8. Afektif merupakan hasil belajar peserta didik yang berupa minat dan sikap. Penilaian pada ranah afektif dapat dilihat dari penilaian diri peserta didik sendiri dan penilaian teman sejawat.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran ARIAS

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu elemen penting pada pembelajaran. Hal ini dikarenakan jika menggunakan model pembelajaran yang tepat maka mampu membantu serta mempermudah proses ajar sehingga sasaran pendidikan dapat tercapai, selain itu model ajar yang beragam mampu menambah semangat serta minat peserta didik dalam pembelajaran.¹⁶ Menurut Aji, model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan kemudian dievaluasi secara terstruktur oleh guru atau pendidik dengan tujuan yang ingin diraih dalam pembelajaran.¹⁷ Model pembelajaran menurut Trianto adalah bahan pedoman atau acuan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan target meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁸ Sedangkan model pembelajaran menurut Winataputra merupakan kerangka konseptual untuk menggambarkan atau menguraikan prosedur secara sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar peserta didik.¹⁹

¹⁶ Meyniar Albina et al., "Model Pembelajaran di Abad Ke 21," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 16, no. 4 (2022): 941, <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>.

¹⁷ Aji, W. N., "Model Pembelajaran *Dick And Carrey* Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia," *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), (2016) : 119–126.

¹⁸ Trianto, 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

¹⁹ Winataputra, U.S., 2005. *Mengajar di Perguruan Tinggi: Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.

Berdasar beberapa pengertian menurut ahli diatas, maka diambil kesimpulan bahwasanya model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan seluruh aktivitas kegiatan pembelajaran secara teratur atau sistematis dan digunakan sebagai pedoman bagi pengajar untuk menerapkannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran akan berpacu pada metode ajar yang digunakan mulai dari tujuan serta tahapan kegiatan pembelajaran hingga lingkungan belajar serta juga pengelolaan kelas.

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.²⁰

- a. Berdasar teori pendidikan atau teori para ahli.
- b. Mempunyai misi atau tujuan jelas yang akan diraih.
- c. Dapat dijadikan pegangan perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Adanya urutan atau langkah menerapkan model pembelajaran.
- e. Terdapat kekurangan serta kelebihan setiap model pembelajaran.

3. Definisi Model Pembelajaran ARIAS

Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) hasil modifikasi model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh

²⁰ Muhammad Fauzan, Haryadi, and Nas Haryati, "Penerapan Elaborasi Model *Flipped Classroom* Dan Media *Google Classroom* Sebagai Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Abad 21," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5, no. 2 (2021): 364, <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.55779>.

John M. Keller dan Kopp.²¹ Modifikasi ini pada digantinya *Confidence* menjadi *Assurance*, *Attention* menjadi *Interest*, serta penambahan komponen *Assessment*. Urutannya juga diubah menjadi *Assurance*, *Relevance*, *Interest*, *Assessment*, serta *Satisfaction* agar diperoleh akronim yang lebih baik sehingga mudah dipahami. Menurut Wiyanoto, dkk model pembelajaran ARIAS merupakan model yang dapat menanamkan atau menambah rasa percaya diri peserta didik dalam pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang relevan serta selaras dengan kehidupan sehari-hari, kegiatan pembelajaran yang akan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran dan kemudian diadakan penilaian atau evaluasi serta menumbuhkan rasa bangga pada diri peserta didik.²²

4. Komponen Model Pembelajaran ARIAS

Terdapat lima komponen atau unsur dalam ARIAS diantaranya yaitu:

- a. *Assurance* (percaya diri), yaitu sesuatu yang bersangkutan pada sikap percaya diri atau keyakinan pada diri sendiri, yakin atas sesuatu yang dilakukan akan berhasil. Dengan sikap percaya diri, peserta didik tidak akan ragu-ragu dalam melakukan sesuatu.
- b. *Relevance* (relevansi), yaitu sesuatu yang bersangkutan dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran memiliki keterkaitan di permasalahan kehidupan sehari-hari peserta didik. Peserta didik akan merasa materi pembelajarannya penting

²¹ Kiki Nia Sania Effendi, *Loc. Cit.*

²² Yudi Wiyanoto, Partono, and Riswanto, "Implementasi Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance*, *Relevance*, *Interest*, *Assessment*, *Satisfaction*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa," *Jurnal Firmas* 3, no. 1 (2022): 30, <https://doi.org/10.24127/firmas.v3i1.3411>.

karena erat kaitannya dengan kehidupan dirinya sehingga akan mendorong peserta didik dalam belajar.

- c. *Interest* (minat), yaitu sesuatu yang bersangkutan dengan perhatian atau minat peserta didik terhadap suatu hal. Minat dalam proses ajar sangatlah penting. Dengan adanya minat, peserta didik lebih semangat dalam belajar serta akan memengaruhi pencapaian hasil belajarnya.
- d. *Assessment* (penilaian), yaitu sesuatu yang bersangkutan dengan penilaian terhadap peserta didik. Guru akan mengetahui perkembangan dan mendeteksi adanya kemajuan dengan memberikan penilaian kepada peserta didik. Selain itu, dengan penilaian akan terlihat bahwasanya materi pembelajaran yang telah diajarkan sudah dipahami dengan baik atau belum.
- e. *Satisfaction* (kepuasan), adalah berkaitan memberikan penguatan kepada peserta didik dalam bentuk pujian atau penghargaan sehingga dapat membuatnya merasa bangga dan puas. Peserta didik yang telah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan baik akan merasa puas dan bangga terhadap dirinya sendiri. Sebagai guru, dapat memberikan pujian atau penghargaan sebagai salah satu usaha atau upaya untuk mendukung peserta didik dalam pembelajaran selanjutnya sehingga terdorong keinginan untuk terus menjadi lebih baik.

Setiap model pembelajaran memiliki fase atau tahapan dalam proses pembelajarannya. Berikut merupakan fase dari model pembelajaran ARIAS yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1 Fase Model Pembelajaran ARIAS

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>A (Assurance)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mulai menanamkan rasa percaya diri serta memotivasi peserta didik dengan cara menampilkan video proses perjuangan seseorang yang sukses dalam meraih keberhasilan. 2. Guru mengingatkan konsep yang telah dipelajari serta merupakan materi persyaratan/ apersepsi dengan metode tanya jawab. 	Peserta didik berfokus pada video yang ditampilkan oleh guru dan mampu mengkomunikasikan atau menyampaikan inti yang dapat diambil dari video.
<i>R (Relevance)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan secara jelas terkait tujuan pembelajaran pada peserta didik. 2. Guru menghubungkan serta memberi contoh materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. 3. Guru menjelaskan beberapa manfaat dari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	Peserta didik mendengarkan serta memperhatikan penjelasan guru dengan baik.
<i>I (Interest)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media yang menarik untuk menumbuhkan minat peserta didik. 2. Guru mempersilahkan peserta didik agar bertanya terkait materi yang belum dipahami 3. Guru bertanya atau meminta tanggapan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan serta menyimak penjelasan guru. 2. Peserta didik dapat bertanya terkait hal yang tidak atau kurang dipahami 3. Peserta didik dapat memberikan tanggapan terkait apa yang ditanyakan oleh guru.
<i>A (Assessment)</i>	Guru memberikan komentar atau tindak positif terhadap sesuatu yang telah dilakukan oleh peserta didik.	Peserta didik mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru.

S (<i>Satisfaction</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik serta penguatan nonverbal kepada hasil kerja peserta didik. 2. Guru memberikan penghargaan atas apa yang telah dipelajari oleh peserta didik. 	Peserta didik menarik kesimpulan dari keseluruhan proses pembelajaran serta merangkum materi yang telah dipelajari serta mengerjakan tugas yang telah diberi.
------------------------------	--	---

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ARIAS

Adapun kelebihan dalam model pembelajaran ARIAS sebagai berikut:²³

- a. Mampu membangkitkan serta meningkatkan rasa kepercayaan diri peserta didik untuk melakukan suatu hal.
- b. Memiliki kepedulian untuk mengetahui dan memperhatikan hal-hal kecil disekitarnya.
- c. Dapat menarik dan meningkatkan minat dalam belajar sehingga diri peserta didik termotivasi mempelajari sesuatu dan memiliki tujuan yang jelas.
- d. Peserta didik dapat melakukan penilaian dirinya sendiri secara rutin di setiap akhir pembelajaran.

Selain itu, model pembelajaran ARIAS juga memiliki kekurangan antara lain:

- a. Susah diterapkan pada peserta didik yang mempunyai rasa malu tinggi.

²³ Yollanda Ollyvia, Gustimal Witri, and N Lazim, "Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Pekanbaru," *Jurnal Edukasi Kependidikan* 10, no. 3 (2020): 5.

- b. Kurangnya dalam mempengaruhi peserta didik yang mempunyai rasa kurang peduli terhadap lingkungan.

Kelebihan serta kelemahan model pembelajaran ARIAS tergantung sikap serta cara guru dalam menerapkannya. Maka dari itu selain menerapkan model ajar yang bervariasi serta tepat untuk peserta didik, usaha guru dalam menerapkannya juga akan mempengaruhi peserta didik pada proses ajar.

B. Media Pembelajaran Powtoon

1. Media Pembelajaran

Dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu hal yang mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap atau merekam, memproses atau mengolah, serta menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Anggita, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan serta diterapkan kepada peserta didik untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan kegiatan pembelajaran.²⁴ Adam dkk mendefinisikan media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang mampu membantu guru dalam mempermudah peserta didik memahami

²⁴ Zulfah Anggita, *Loc. Cit.*.

materi baik berupa teknis maupun fisik.²⁵ Sedangkan menurut Sadiman, media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar, segala hal yang mampu membantu merangsang peserta didik baik dari segi pikiran, perhatian, perasaan, kemampuan serta keterampilan.²⁶

Berdasar beberapa pengertian menurut para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik atau teknis yang dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu dalam merangsang pikiran, perhatian, perasaan, kemampuan juga keterampilan peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran.

Kemendikbud menegaskan bahwasanya penggunaan media dalam proses ajar akan membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari verbalisme, membangkitkan nalar teratur, terurut, sistematis, untuk menumbuhkan pengertian serta mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik.²⁷ Hal ini sesuai dengan penilaian Azhar, disebutkan bahwasanya penggunaan media pada pendidikan akan meningkatkan efektivitasnya karena memudahkan pembelajaran dengan memberikan tampilan yang lebih nyata pada konsep-konsep abstrak.²⁸

²⁵ Steffi Adam dan M. T., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *CBIS Journal* : 2015.

²⁶ Arief S. Sadiman, 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.

²⁷ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 315, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

²⁸ Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

2. Peran Media Pembelajaran

Peran penggunaan media pada proses ajar yaitu sebagai berikut.²⁹

- a. Berguna dalam memperjelas penyajian atau penyampaian informasi agar bentuknya tidak terlalu kaku seperti dalam bentuk tulisan atau lisan.
- b. Menjadi solusi ketika terdapat keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera. Contohnya yaitu media berupa benda secara fisik berukuran besar dapat digantikan dengan video, gambar, dan lain sebagainya.
- c. Berguna dalam memotivasi dan memperkuat sikap aktif peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.
- d. Memungkinkan anak untuk belajar mandiri berdasar keterampilan visual, kinestetik, dan auditorinya.
- e. Menambah pengalaman peserta didik dari berbagai media serta memudahkan peserta didik dalam mengingat karakteristik setiap informasi yang diberikan.

3. Ciri Media Pembelajaran

Ada 3 ciri yang termasuk dalam media yaitu sebagai berikut:

- a. Ciri fiksatif, menggambarkan kemampuan media dalam merekam suatu peristiwa atau objek, menyimpan, melestarikan, serta merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Misalnya peristiwa tsunami yang diabadikan dengan rekaman video.

²⁹ Ina Magdalena et al, *Op. Cit.*, hal 317.

- b. Ciri manipulatif, suatu kejadian yang dapat memakan waktu berhari-hari bahkan bertahun-tahun namun bisa dijadikan hanya beberapa menit. Misalnya, proses ibadah haji yang dapat memakan waktu lama tetapi bisa disajikan dalam bentuk video menjadi lima menit. Selain dipercepat, saat menampilkan kembali hasil rekaman video juga bisa diperlambatkan.
- c. Ciri distributif, suatu peristiwa atau kejadian dapat dikemas melalui ruang seperti rekaman video, audio yang disebar luaskan melalui *link* yang dapat diakses menggunakan internet.

4. Definisi Media *Powtoon*

Graham menyebutkan bahwasanya *Powtoon* adalah *web* yang lugas dan kreatif serta berguna dalam membuat presentasi dengan animasi yang menarik.³⁰ Menurut Yulia dkk, *Powtoon* merupakan alat pengolah media presentasi animasi berbasis *Software as a Service* (SaaS) yang diakses secara *online* di www.powtoon.com. Guru dapat menggunakannya sebagai alat presentasi untuk membantu siswa belajar di kelas.³¹ *Powtoon* menurut Ariyanto, dkk adalah sejenis layanan internet yang menggunakan aspek animasi menarik untuk mengkomunikasikan ide atau informasi melalui video.³²

³⁰ Bruce Graham. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing

³¹ Desma Yulia and Novia Ervinalisa, "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018," *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2, no. 1 (2017): 15–24, <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2, no. 1 (2017) : 16.

³² Rio Ariyanto, Sri Kantun, and Sukidin, "Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam

Berdasar beberapa pengertian menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwasanya *Powtoon* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis web yang diakses secara *online* melalui situs www.powtoon.com, berguna untuk guru sebagai alat bantu atau media di pembelajaran yang mempunyai fitur animasi, diantaranya yaitu animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang lebih hidup.

Powtoon mudah digunakan saat membuat tampilan materi ajar, dikarenakan guru dapat mengakses hampir seluruh fitur dalam satu layar. Layanan yang memuat banyaknya model animasi, karakter kartun, serta objek lainnya ini sangat cocok untuk membuat media ajar. Media *Powtoon* akan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran, karena dapat membuat konsep pembelajaran yang awalnya membosankan serta membingungkan menjadi lebih mudah juga menyenangkan.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Powtoon*

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *Powtoon* yaitu sebagai berikut:

- a. Masuk ke Google, kemudian ketik *Powtoon* atau ketik www.powtoon.com di kolom *search*, lalu pilih bagian teratas.



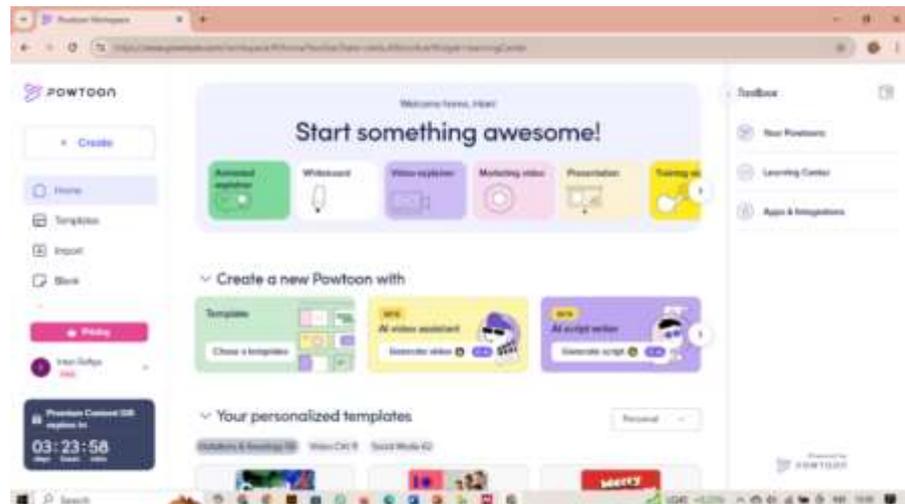
Gambar 2.1 Halaman Home Powtoon

- b. Klik *sign up* jika belum mempunyai akun, tetapi jika sudah maka klik *login*.



Gambar 2.2 Halaman Sign Up

- c. Setelah *login Powtoon* berhasil, selanjutnya dapat memilih *template* yang sesuai serta cocok dengan video animasi yang ingin dibuat.



Gambar 2.3 Tampilan *Template*

- d. Tampilan *template* seperti dibawah ini yang digunakan untuk membuat presentasi serta mampu mengedit video presentasi sampai selesai.



Gambar 2.4 Hasil *Slide* Presentasi

- 1) Sisi kanan pada gambar di atas, tersedia fitur-fitur menarik seperti *character*, *text effect*, *background*, dan *animation*.

- 2) Jika ingin mengedit kalimat sendiri maka dapat dengan klik kalimatnya serta apabila hendak menambahkan efek pada tulisan, maka memilih opsi “*text effect*”.
 - 3) *Timeline* atau panah yang menghadap ke bawah dapat digunakan untuk menunjukkan kapan suatu objek akan mulai, berakhir, atau menghilang.
 - 4) Tanda “*pause*” yang terletak di pojok kanan atas yang bersebelahan dengan “*export*” berguna untuk preview video.
 - 5) Tulisan “*export*” pada pojok kanan atas berguna untuk menyimpan video dengan pilihan beberapa format yaitu, *download image*, *download animated GIF*, *download MP4*, *download PPT*, *download PDF*, dan lain sebagainya.
6. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan serta kekurangan. Adapun kelebihan dari media *Powtoon* yaitu sebagai berikut:³³

- a. Materi dapat disajikan secara interaktif sehingga dapat menarik minat serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
- c. Banyak pilihan fitur dan karakter yang dapat disesuaikan dengan pembelajaran.
- d. Kualitas gambar, animasi, video, suara sangat jelas.

³³ Zulfah Anggita, *Op. Cit.*, hal 50.

Selain kelebihan, media *Powtoon* juga memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut:

- a. Untuk mendapatkan hasil yang baik, dibutuhkan proses yang sedikit rumit dalam mengoperasikannya. Dengan demikian, perlu mengasah teknik mengedit lebih jauh lagi agar mendapatkan hasil yang maksimal.
- b. Proyektor LCD serta speaker diperlukan untuk memberikan kualitas gambar dan suara terbaik jika ingin digunakan sebagai alat pengajaran di kelas. Dengan demikian, perlunya persiapan secara mandiri agar kualitas yang ditampilkan dapat lebih baik.

C. Hasil Belajar Ranah Afektif

1. Hasil Belajar

Menurut Erita, hasil belajar merupakan alat pengukur suatu tingkat keberhasilan atau tercapai tidaknya tujuan pembelajaran oleh peserta didik.³⁴ Menurut Irwan dkk, hasil belajar merupakan hal yang dimiliki oleh peserta didik berupa kemampuan, pengetahuan, serta keterampilan yang didapatkan dari proses ajar serta dapat diterapkan dalam kehidupan kesehariannya.³⁵ Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Somayana yaitu prestasi yang telah diraih oleh peserta didik secara akademis melalui

³⁴ Erita, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII SMK Nusatama Padang Erita," *ECONOMICA Journal of Economic and Economic Education* 6, no. 1 (2017): 73, <http://dx.doi.org/10.22202/economica.2017.6.2.1941>.

³⁵ Irwan, Maridi, and Sri Dwiastuti, "Pengembangan Modul Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Ranah Afektif dan Psikomotorik," *Edusains* 11, no. 1 (2019): 51, <https://doi.org/10.15408/es.v11i1.9586>.

ujian baik lisan ataupun tertulis dan tugas, serta keaktifan peserta didik dalam bertanya serta menjawab pertanyaan.³⁶

Berdasar beberapa pengertian menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwasanya definisi hasil belajar merupakan alat pengukur suatu tingkat keberhasilan atau tidaknya peserta didik dalam hal kemampuan, pengetahuan, serta keterampilannya secara akademis yang didapatkan dari proses pembelajaran. Ada beberapa penyebab yang mampu mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik. Pertama, faktor lingkungan peserta didik. Faktor lingkungan peserta didik mampu membuatnya lebih mudah belajar serta mencapai hasil belajar yang lebih baik jika berada dalam suasana yang mendukung belajarnya. Kedua, faktor instrumental meliputi kurikulum, fasilitas, dan guru yang saling berkaitan. Ketiga, keadaan peserta didik. Keadaan peserta didik baik di rumah maupun sekolah harus tenang, nyaman, dan damai. Selain itu, keadaan mental, fisik, dan psikis peserta didik juga penting. Keempat, proses pembelajaran antara guru serta peserta didik yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat 3 ranah hasil belajar menurut Bloom diantaranya meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif. Ranah kognitif yang dimaksud yaitu bagian ranah yang memiliki keterkaitan di kemampuan intelektual atau pengetahuan. Sedangkan afektif merupakan bagian ranah yang

³⁶ Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 468, <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.

memiliki keterkaitan pada minat, emosional, sikap, dan yang terakhir psikomotor memiliki definisi bagian ranah yang memiliki keterkaitan pada keterampilan serta kemampuan dalam melakukan sesuatu.³⁷

Dalam penelitian ini, peneliti hanya akan terfokuskan pada hasil belajar ranah afektif. Hal ini dikarenakan penelitian-penelitian sebelumnya cenderung terfokuskan hanya pada hasil belajar ranah kognitif padahal afektif juga penting serta erat kaitannya dengan hasil belajar peserta didik. Jika peserta didik kurang atau tidak memiliki sikap serta minat positif terhadap suatu mata pelajaran, maka akan sulit untuk mencapai hasil yang baik.

2. Pengertian Afektif

Kusumawati berpendapat bahwasanya ranah afektif merupakan taksonomi yang berkaitan dengan kondisi psikologis atau emosi peserta didik.³⁸ Lebih lanjut menurut Dahlia, ranah afektif adalah hal yang berhubungan pada emosi seperti perasaan, apresiasi, nilai, sikap, minat serta motivasi.³⁹ Dari beberapa pengertian tersebut maka disimpulkan bahwasanya ranah afektif merupakan sesuatu yang berhubungan dengan kondisi psikologis peserta didik yang berupa emosi seperti perasaan, apresiasi, nilai, sikap, minat dan motivasi.

³⁷ Ulfah and Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 2.

³⁸ Tri Kusumawati, "Pengembangan Instrumen Penilaian Afektif Mata Pelajaran Aqidah Akhlak," *Jurnal of Educational and Evaluation* 6, no. 1 (2017): 37.

³⁹ Dahlia, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery* Terhadap Kompetensi Ranah Afektif Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII MTSN Rambah Tahun Ajaran 2014/2015," *Jurnal Ilmiah Edu Research* 5, no. 1 (2016): 67.

3. Karakteristik Afektif

Terdapat lima karakteristik pada ranah afektif diantaranya sebagai berikut:

a. Sikap

Sikap adalah suatu kecenderungan untuk bertindak dalam merespons secara positif atau negatif terhadap situasi, konsep, objek atau orang.⁴⁰ Sikap merupakan salah satu indikator penyebab keberhasilan peserta didik memperoleh hasil belajar baik. Peserta didik akan lebih mudah untuk tetap termotivasi dan terlibat secara aktif saat mempelajari materi pembelajaran jika dirinya memiliki sikap yang positif. Penilaian sikap dapat menentukan sikap peserta didik terhadap pembelajaran, kondisi pembelajaran, dan sebagainya. Ada 4 dimensi sikap menurut Mar'at dalam Umam yaitu teliti, kreatif, kerja keras serta rasa ingin tahu.⁴¹

Tabel 2.2 Aspek dan Indikator Sikap Menurut Mar'at

No.	Aspek	Indikator
1.	Teliti	1. Memeriksa kembali pekerjaan yang telah diselesaikan
		2. Mendiskusikan kembali hasil pekerjaan dengan teman untuk memastikan kebenaran jawaban
2.	Kreatif	1. Mampu menyelesaikan tugas dengan berbagai alternatif penyelesaian
		2. Mampu menyelesaikan tugas dengan pendekatan penyelesaian yang baru
3.	Kerja Keras	1. Mengerjakan tugas dengan lengkap dan rapi

⁴⁰ Wendrizal dan Dina Fitria Handayani, *Loc. Cit.*

⁴¹ Muhammad Zaimul Umam, Skripsi: "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap dan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika SMK".(2017)

		2. Menggunakan semua kemampuan, sarana, dan waktu yang tersedia seoptimal mungkin untuk meraih keberhasilan dalam belajar
4.	Rasa Ingin Tahu	1. Mencari sumber belajar lain selain yang diberikan oleh guru 2. Bertanya kepada guru atau teman jika ada hal yang belum dipahami 3. Perhatian terhadap proses pembelajarannya

b. Minat

Minat memiliki definisi yang mengacu pada ketertarikan atau rasa suka sesuatu hal tanpa ada yang mendorong untuk menyukai hal tersebut.⁴² Minat ada hubungannya dengan perhatian, misalnya peserta didik yang mempunyai minat di mata pelajaran matematika maka cenderung untuk memperhatikan mata pelajaran tersebut. Adapun 4 aspek dari minat menurut Nazmi diantaranya sebagai berikut.⁴³

1. Aspek perhatian mencakup lima poin yaitu berbicara pada teman, memperhatikan pembelajaran, melakukan aktivitas lainnya, menggunakan alat komunikasi pada saat pembelajaran, serta tertidur.
2. Aspek ketertarikan mencakup empat poin yaitu konsentrasi, menjawab pertanyaan guru, mencatat hal penting, dan memberi tanggapan.

⁴² Wendrizal dan Dina Fitria Handayani, *Loc. Cit.*

⁴³ Muhammad Nazmi, "Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung," *Jurnal Pendidikan Geografi* 17, no. 1 (2017): 48–57.

3. Aspek perasaan senang mencakup empat poin yaitu semangat saat mengikuti pembelajaran, membuat catatan, bertanya, serta mengerjakan tugas dengan senang.
4. Aspek keterlibatan mencakup empat poin yaitu ikut serta, berperan aktif, diskusi, serta presentasi kelompok.

c. Konsep Diri

Salah satu cara menilai kekurangan serta kelebihan diri sendiri yaitu melalui konsep diri. Konsep diri peserta didik akan membantu dalam memilih jalur pekerjaan atau karir yang memungkinkan untuk mengidentifikasi keterbatasannya sehingga dapat menghasilkan keputusan yang terbaik. Penilaian konsep diri dapat dilakukan dengan penilaian diri pada peserta didik.⁴⁴

d. Nilai

Nilai adalah suatu keyakinan seseorang terkait tindakan, perbuatan, serta perilaku yang dianggap buruk atau baik. Arah nilai dapat berupa positif atau negatif.

e. Moral

Moralitas merupakan hal yang mengacu pada perasaan yang salah atau benar tentang kebahagiaan orang lain atau perasaan terkait tindakan sendiri. Misalnya yaitu mengkhianati orang lain, menyakiti atau membohongi orang lain.

⁴⁴ Wendrizal dan Dina Fitria Handayani, *Loc. Cit.*

4. Tingkatan Afektif

Ranah afektif menurut Krathwol memiliki lima tingkatan, yaitu:⁴⁵

a. *Receiving* (Menerima)

Pada tahap ini dilihat dari gerak-gerik peserta didik yang mempunyai kemauan dalam memperhatikan suatu rangsangan yang muncul atau ada saat proses ajar. Misalnya, peserta didik percaya bahwa kejujuran itu penting dan *esensial*.

b. *Responding* (Merespons)

Pada tahap ini, peserta didik telah berpartisipasi secara aktif dan merespons seluruh aktivitas di dalam kelas. Hasil pembelajaran di tahap ini menekankan peserta didik yang mempunyai keinginan untuk memberi respons atau kepuasan memberi respons. Contohnya yaitu ketika peserta didik mencoba bersikap jujur dalam tindakannya.

c. *Valuing* (Menghargai)

Pada tahap ini, peserta didik dapat memberikan sikap, nilai, atau keyakinan dan menunjukkan komitmen. Hasil pembelajaran di tahap ini berupa perilaku peserta didik yang konsisten serta stabil agar nilai tersebut dapat dikenal secara jelas. Contohnya yaitu jika peserta didik telah menerima sikap jujur maka ia akan selalu bertindak jujur, dapat menilai kejujuran orang lain, dan menghargai orang-orang yang bersikap jujur.

⁴⁵ Eveline Siregar and Reto Widyaningrum, *Belajar Dan Pembelajaran, Mkd4004/Modul 01*, vol. 09, 2015, 19.

d. *Organization* (Mengorganisasi)

Pada tahap ini yaitu yang berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menghubungkan suatu nilai pada nilai lain serta konflik atau permasalahan antar nilai dapat terselesaikan serta peserta didik dapat membuat dan membangun suatu sistem nilai yang internal. Hasil pembelajaran di tahap ini yaitu ketika peserta didik mampu melakukan konseptualisasi nilai atau mengorganisasi nilai-nilai. Contohnya yaitu peserta didik yang berperilaku jujur akan menerapkan nilai-nilai yang lain seperti kedisiplinan, keterbukaan, kemandirian, atau hal-hal yang berhubungan dengan kejujuran (membentuk sistem nilai).

e. *Characterization* (Karakterisasi)

Tahap ini merupakan tingkatan yang paling tinggi dalam ranah afektif yaitu ketika peserta didik mampu mengendalikan perilakunya dan menjadikan nilai sebagai bagian pada pola hidupnya. Hasil belajar pada tingkatan ini mempunyai keterkaitan dengan individu, sosial, dan emosi. Contohnya, karakter dan gaya hidup peserta didik yang dikenal sebagai pribadi yang jujur, memiliki keteraturan pribadi, serta dapat dikenal sebagai orang yang bijaksana.

5. Penilaian Afektif

Penilaian pada ranah afektif dapat dilakukan melalui beberapa cara, diantaranya sebagai berikut:

- a. Observasi merupakan salah satu penilaian hasil belajar pada ranah afektif dengan cara pengamatan serta pencatatan sistematis, rasional, juga logis. Pengamatan merupakan proses mengumpulkan fakta dengan mengamati sasaran atau objek yang mencakup berupa benda, orang, dan sebagainya. Misalnya perilaku seseorang, dapat dinilai dengan mengamati karakternya yaitu disiplin, toleransi, solidaritas, kejujuran, santun, dan sebagainya.⁴⁶
- b. *Self assesment* (penilaian diri) adalah penilaian pada ranah afektif yang menuntut peserta didik untuk menilai dirinya sendiri berdasar pernyataan atau pertanyaan yang telah disiapkan.⁴⁷
- c. *Peer assesment* (penilaian teman sejawat) adalah penilaian pada ranah afektif yang dilakukan dengan cara antar peserta didik saling menilai temannya setelah proses pembelajaran dilakukan.⁴⁸
- d. *Anecdotal Record* (penilaian jurnal) merupakan suatu bentuk evaluasi atau penilaian dari serangkaian catatan yang dibuat dan disimpan oleh

⁴⁶ Sulfina Sufya et al., "Pengembangan Instrumen Penilaian Non Tes Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Dasar," *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2023): 42, <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.4543>.

⁴⁷ Gita Nur Fajriani, "Pengaruh Self dan Peer Affective Assesmen Pada Hasil Belajar Kimia Dasar Mahasiswa DIII Analis Kesehatan," *Jurnal Soshum Insentif* 3, no. 2 (2020): 116, <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i2.258>.

⁴⁸ Ibid.

guru atau staf tenaga kependidikan di sekolah tentang sikap atau perilaku baik negatif ataupun positif dari peserta didik.⁴⁹

6. Indikator Afektif

Ranah afektif pada penelitian ini hanya berfokus pada sikap dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Pada aspek sikap menganut dari aspek yang dikembangkan oleh Mar'at diantaranya yaitu aspek sikap teliti, kreatif, kerja keras, dan ingin tahu. Sedangkan aspek minat menganut pada aspek yang dikembangkan oleh Nazmi diantaranya yaitu ketertarikan, perhatian, keterlibatan, perasaan senang.⁵⁰ Indikator yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan melalui acuan aspek-aspek tersebut yang termuat pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Aspek dan Indikator Sikap

Aspek	Indikator
Teliti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak memastikan kebenaran hasil pekerjaan yang telah diselesaikan 2. Memastikan hal yang telah ditulis atau dicatat tidak ada yang salah
Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menemukan penyelesaian masalah selain dari yang dijelaskan guru 2. Dapat menyelesaikan suatu masalah dengan alternatif penyelesaian baru atau berbeda
Kerja keras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan sesuatu hingga lengkap dan selesai 2. Menggunakan semua kemampuan, sarana, dan waktu yang tersedia secara maksimal untuk meraih keberhasilan dalam belajar
Ingin Tahu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mencari sumber belajar lain selain yang diberikan oleh guru 2. Tidak bertanya kepada guru atau teman jika ada hal yang belum dipahami

⁴⁹ Sulfina Sufya et al., *Loc. Cit.*

⁵⁰ Muhammad Nazmi, *Loc. Cit.*

Tabel 2.4 Aspek dan Indikator Minat

Aspek	Indikator
Perhatian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang atau tidak memperhatikan pembelajaran 2. Melakukan aktivitas lainnya saat pembelajaran 3. Menggunakan alat komunikasi untuk mencari informasi materi lebih dalam pada saat pembelajaran
Ketertarikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan jawaban atau tanggapan atas pertanyaan yang diberikan oleh guru 2. Konsentrasi terhadap pembelajaran 3. Mencatat hal-hal penting dalam pembelajaran
Perasaan senang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas yang diberikan dengan senang 2. Menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran
Keterlibatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktif berpartisipasi dalam pembelajaran

7. Faktor yang Memengaruhi Sikap dan Minat

Ada 4 faktor yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik pada pembelajaran yaitu sebagai berikut:⁵¹

a. Faktor Bahan atau Hal yang Dipelajari

Materi yang akan dipelajari peserta didik jika berhubungan atau relevan dengan kehidupan sehari-hari maka cenderung akan termotivasi untuk belajar. Selain itu, materi yang dapat dikemas secara menarik akan membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan yang baik, tenang, dan sehat mampu berpengaruh langsung dalam proses dan hasil belajar peserta didik.

⁵¹ Purwanto, 2010. Psikologi Pendidikan, Bandung : Rosdakarya.

c. Faktor Instrumental

Faktor instrumental dapat berupa kurikulum alat bantu ajar seperti buku dan media pembelajaran, ruang kelas, dan metode pembelajaran. Salah satu faktor sikap peserta didik yaitu dari metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang sesuai, tepat, serta dapat membangkitkan minat peserta didik maka akan sangat berpengaruh terhadap sikapnya dalam mengikuti pembelajaran.

d. Faktor Kondisi Individu Peserta Didik

Faktor kondisi individu peserta didik meliputi dua hal yaitu kondisi fisik dan psikis.

Beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada minat peserta didik dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:⁵²

a. Faktor Internal

Faktor internal diantaranya terdapat faktor jasmani serta psikologi peserta didik. Faktor jasmani berhubungan dengan kesehatan tubuh, jika peserta didik tidak sehat atau merasa sakit maka akan menghambat proses belajar. Sedangkan faktor psikologi yaitu tentang bakat, kecerdasan, kematangan, perhatian, serta kesiapan peserta didik dalam belajar.

⁵² Tisnawati Sandri, Isnainah, "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa 2*, no. 1 (2023): 178.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi minat peserta didik dapat berasal dari keluarga atau sekolah. Faktor keluarga disebabkan dari beberapa hal diantaranya yaitu dari strategi orang tua membimbing dan mendidik peserta didik dirumah, keadaan keuangan keluarga, lingkungan sekitar, dan suasana dirumah. Sedangkan faktor sekolah dapat disebabkan dari sarana prasarana, metode pembelajaran, media ajar, hubungan peserta didik pada teman atau gurunya, serta lingkungan di sekolah. Metode ajar yang melibatkan peserta didik secara aktif jika ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran dapat sangat berpengaruh untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

D. Hubungan Model Pembelajaran ARIAS Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Afektif Peserta Didik

Dalam mempengaruhi afektif peserta didik, dapat dilakukan dengan mengkombinasikan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon*. Ranah afektif berkaitan dengan kondisi psikologis peserta didik dalam menilai atau menyikapi suatu hal. Model pembelajaran ARIAS memiliki ciri khas dalam membangun kepercayaan diri, minat, dan motivasi peserta didik yang secara tidak langsung akan berpengaruh pada sikap peserta didik untuk menerima, merespons, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran matematika. Upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat ditunjang dengan penggunaan media

Powtoon. Media *Powtoon* akan mengemas materi pembelajaran melalui animasi yang mampu menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, akan tepat dan cocok jika peserta didik diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* terhadap afektifnya.

Tabel 2.5 Hubungan Model Pembelajaran ARIAS berbantuan *Powtoon* terhadap Afektif Peserta Didik

Fase Model Pembelajaran ARIAS	Langkah Model Pembelajaran ARIAS berbantuan <i>Powtoon</i>	Aspek Sikap/Minat
A (<i>Assurance</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanamkan rasa percaya diri serta memotivasi peserta didik dengan cara menampilkan dan memperlihatkan video proses perjuangan seseorang yang sukses dalam meraih keberhasilan. 2. Guru mengingatkan konsep yang telah dipelajari yang merupakan materi persyaratan/apersepsi dengan metode tanya jawab. 	Sikap (ingin tahu, kerja keras), minat (perhatian, ketertarikan, keterlibatan)
R (<i>Relevance</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan serta menyampaikan tujuan pembelajaran pada peserta didik. 2. Guru menghubungkan serta memberi contoh materi yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari. 3. Guru menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari pada kehidupan sehari-hari. 	Minat (perhatian)
I (<i>Interest</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan dan menjelaskan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi dengan menggunakan bantuan media <i>Powtoon</i> yang mampu menarik minat serta perhatian peserta didik. 2. Peserta didik memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran dengan seksama. 3. Peserta didik mencatat materi pembelajaran secara mandiri. 	Sikap (ingin tahu, kerja keras), minat (perhatian, ketertarikan, perasaan senang)

A (<i>Assessment</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan komentar atau tindak balik positif terhadap sesuatu yang telah dilakukan oleh peserta didik. 2. Guru melakukan tanya jawab terkait materi yang telah diberikan agar mengetahui pemahaman peserta didik. 3. Guru menawarkan kepada peserta didik untuk bertanya terkait hal yang tidak atau masih belum dipahami dari materi pembelajaran. 	Sikap (teliti, kerja keras, kreatif), minat (keterlibatan)
S (<i>Satisfaction</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tindak balik terhadap jawaban peserta didik serta penguatan nonverbal terhadap hasil kerja peserta didik. 2. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan atas apa yang telah dipelajari. 3. Guru memberikan penghargaan atas apa yang telah dipelajari oleh peserta didik. 	Minat (perasaan senang)

E. Penelitian Relevan

Beberapa jurnal yang membahas topik pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap hasil belajar peserta didik, diantaranya yaitu:

1. Dalam penelitian Nurhidayati dkk yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional” menyatakan bahwasanya nilai signifikansi kelas eksperimen serta kontrol adalah 0,007 ($p < 0,05$) yang berarti signifikan. Nilai signifikansi pada *pretest* dan *posttest* memperlihatkan angka 0,002 ($p < 0,05$) yang artinya ada perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya ada perbedaan hasil belajar afektif sebelum dan sesudah perlakuan.⁵³

⁵³ Aryanti Nurhidayati and Ernawati Sri Sunarsih, *Loc. Cit.*

2. Dalam penelitian Prakasa yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Terintegrasi Pendekatan *Problem Based Instruction* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di Kelas X MIA MAN 1 Banjarmasin” menyatakan bahwasanya di siklus I hasil belajar afektif peserta didik secara keseluruhan masuk dalam kategori “cukup baik” dengan skor 10,11. Namun pembelajaran tambahan dilakukan juga di siklus II karena hasilnya masih belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil akhir menunjukkan aspek afektif meningkat menjadi 14,01 dengan kategori baik pada siklus II karena adanya perbaikan.⁵⁴
3. Dalam penelitian Wibowo dkk yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Strategi *Assurance, Relevance, Interest, Assessment, dan Satisfaction* (ARIAS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menyatakan bahwasanya nilai t_{hitung} 32,26 serta t_{tabel} 1,996, model pembelajaran ARIAS berpengaruh baik pada ranah afektif yaitu tingkat signifikansinya 0,05 membuktikan bahwasanya terdapat perbedaan yang cukup besar antara kelompok eksperimen juga kelompok kontrol ($t_{hitung} > t_{tabel}$).⁵⁵

Selain jurnal penelitian yang membahas terkait model pembelajaran ARIAS terhadap afektif peserta didik, terdapat jurnal lain yang meneliti topik

⁵⁴ Yuliastono Budi Prakasa, *Loc. Cit.*

⁵⁵ Adha Priyo Wibowo and Joko, *Loc. Cit.*

dampak positif penggunaan media *Powtoon* bagi peserta didik dalam proses ajar diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam penelitian Ariyanto, dkk yang berjudul “Penggunaan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia” menyatakan bahwasanya penggunaan media *Powtoon* mampu meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik. Nilai rata-rata minat sebelum dilakukan tindakan yaitu sebesar 2,45 dengan kriteria rendah, meningkat menjadi 2,9 dengan kriteria sedang pada siklus I, dan kemudian meningkat kembali menjadi 3,2 dengan kriteria tinggi pada siklus II sehingga memperlihatkan adanya peningkatan minat peserta didik dalam belajar. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui pada rata-rata nilai ulangan harian siswa sebelum tindakan yaitu 72. Pada siklus I mengalami peningkatan rata-rata nilai ulangan harian menjadi 77,28. Kemudian mengalami peningkatan kembali pada siklus II dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa menjadi 81,42.⁵⁶
2. Dalam penelitian Nandalawi berjudul “Penggunaan Media Video *Motion Graphic (Powtoon)* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di SMP” menyatakan bahwasanya setiap *post-test* siklusnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Di *posttest* siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 76,08 dan persentase 75%.

⁵⁶ Ariyanto, Kantun, and Sukidin, *Op. Cit.*, hal 126.

Posttest diselesaikan oleh 9 siswa. Setelah itu mengalami peningkatan dengan rata-rata 87,58 serta persentase 83,33% pada *posttest* siklus II.⁵⁷

3. Dalam penelitian Thesarah, dkk yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual Dengan Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Fisika Di SMK Negeri 6 Samarinda” menyebutkan bahwasanya penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Minat belajar siswa terhadap penggunaan media *Powtoon* diperoleh persentase rata-rata sebesar 83% yang termasuk pada kategori tinggi. Sedangkan untuk hasil belajar siswa diperoleh N-Gain sebesar 0,66 yang termasuk dalam kategori sedang dengan nilai rerata sebesar 76,90.⁵⁸

F. Hipotesis Penelitian

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada afektif peserta didik antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan pada afektif peserta didik antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

⁵⁷ Nandalawi, “Penggunaan Media Video *Motion Graphic* (*Powtoon*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1274, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.921>.

⁵⁸ Ravena Hardyanti Thesarah, Lambang Subagiyo, and Riskan Qadar, “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual Dengan Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Impuls dan Momentum di SMK Negeri 6 Samarinda,” *Jurnal Kajian Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2021): 39, <https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan perhitungan, pengukuran rumus serta kepastian data numerik dalam perencanaan, proses, membangun hipotesis, teknik analisis data juga penarikan kesimpulan yang diuraikan dalam bentuk deskripsi.⁵⁹ Penelitian kuantitatif menggunakan data-data berupa angka serta ilmu pasti dalam menjawab hipotesis penelitian. Desain penelitian ini yaitu *Quasi Experimental* dengan *Post-test Only Control Group*. Desain penelitian ini melibatkan dua kelas diantaranya yang terdiri dari kelas kontrol serta kelas eksperimen. Semua kelompok akan diberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Sehingga peneliti dapat membandingkan hasil dari keduanya untuk menganalisis adakah pengaruh yang terjadi.

Tabel 3.1 *Design Post-test Only Control Group*

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

⁵⁹ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (*Mixed Method*)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2902.

Keterangan:

- X = Pemberian perlakuan model pembelajaran ARIAS dengan berbantuan media *Powtoon*.
- O = Pemberian *Posttest* digunakan untuk mengamati afektif peserta didik.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SMAN 2 Sidoarjo Jalan Lingkar Barat Gading Fajar 2 Sidoarjo Desa Sepande Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo.

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

No.	Tanggal	Kegiatan
1.	8 November 2024	Permohonan izin penelitian pada Kepala Sekolah sekaligus penyerahan surat izin penelitian melalui WAKA Kurikulum
2.	30 Desember 2024	Melakukan kesepakatan dengan pihak sekolah serta guru matematika untuk penentuan kelas dan waktu penelitian.
2.	7 Januari 2025	Pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol pertemuan 1 dan kelas eksperimen pertemuan 1
3.	14 Januari 2025	Pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol pertemuan 2 serta kelas eksperimen pertemuan 2 sekaligus pelaksanaan <i>post-test</i>

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan himpunan sifat dan objek yang diteliti. Populasi penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Kelas X SMAN 2 Sidoarjo memiliki 12 kelas yang berisi 37 peserta didik. Maka jumlah seluruh populasi penelitian adalah 444 peserta didik.

2. Sampel

Sampel yaitu jumlah dari bagian yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian ini diperoleh dengan penggunaan teknik *sample random sampling*. *Random sampling* merupakan strategi diambilnya sampel di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel atau dengan kata lain sampel diambil secara acak.⁶⁰ Sampel diambil melalui pengundian dan pertimbangan guru. Peneliti membutuhkan sampel dua kelas yang akan digunakan sebagai sampel kelas eksperimen serta kelas kontrol. Hasil undian untuk pemilihan kelas yang akan digunakan menunjukkan kelas X-11 sebagai kelas eksperimen serta X-12 sebagai kelas kontrol. Sampel pada setiap kelasnya berjumlah 37 peserta didik. Akan tetapi terdapat beberapa peserta didik yang tidak hadir saat pelaksanaan penelitian ini. Peserta didik yang mengikuti proses penelitian dari awal hingga akhir berjumlah 30 peserta didik, jika dari total 2 kelas maka berjumlah 60 peserta didik. maka dari itu, data sampel penelitian yang dicantumkan pada penelitian ini adalah 60 peserta didik.

D. Variabel Penelitian

Variabel *independent* dan *dependent* digunakan pada penelitian ini. Afektif peserta didik berperan sebagai variabel *dependent*, sedangkan penerapan model

⁶⁰ Permadina Kanah Arieska and Novera Herdiani, "Pemilihan Teknik *Sampling* Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif," *Jurnal Statistika* 6, no. 2 (2018): 166, <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>.

pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* berperan sebagai variabel *independent*.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

a. Kesepakatan dengan guru matematika.

Kelas X yang digunakan sebagai subjek penelitian, dua kali pertemuan yang dialokasikan untuk penelitian, materi statistika dan media *Powtoon* sebagai bahan penelitian, dan pemberian lembar penilaian diri serta penilaian teman sejawat pada pertemuan terakhir.

b. Penyusunan perangkat pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang disusun diantaranya merupakan modul ajar untuk dua kali pertemuan, media *Powtoon* untuk dua kali pertemuan, instrumen penelitian serta konsultasi dengan dosen pembimbing dan validator yang terdiri dari dua dosen pendidikan matematika serta satu guru matematika mengenai perangkat pembelajaran sekaligus instrumen penelitian.

c. Menyusun surat izin penelitian.

2. Tahap pelaksanaan

a. Melaksanakan pembelajaran model ARIAS berbantuan media *Powtoon* dalam pembelajaran matematika untuk kelas eksperimen. Peneliti bertugas sebagai guru yang mengelola pembelajaran.

- b. Melaksanakan pembelajaran model *Direct Instruction* untuk kelas kontrol. Peneliti juga bertugas sebagai guru yang mengelola pembelajaran karena materi yang digunakan pada penelitian ini belum diajarkan kepada peserta didik.
 - c. Setelah proses pembelajaran, peserta didik diberikan lembar penilaian diri serta lembar penilaian teman sejawat. Untuk lembar penilaian teman sejawat, peserta didik saling menilai teman sebangkunya.
3. Tahap analisis data
- a. Mengumpulkan data yang telah diperoleh dari penelitian yang sudah dilaksanakan.
 - b. Menganalisis data meliputi lembar penilaian diri dan lembar penilaian teman sejawat.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penilaian diri dan penilaian teman sejawat berbentuk skala likert.

1. *Self Assesment* (Penilaian Diri)

Penilaian diri yaitu penilaian yang berisi pernyataan yang menuntut responden untuk menilai dirinya sendiri. Dalam proses pembelajaran di kelas, responden yang dimaksud adalah peserta didik. Penilaian diri dalam penelitian ini digunakan untuk pengukur ranah afektif berupa sikap serta minat peserta didik dalam pembelajaran. Penilaian diri tersebut berbentuk skala likert untuk menilai tanggapan terhadap suatu pernyataan yang berkaitan dengan sikap dan minat peserta didik, dengan kategori jawaban

Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), serta Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk menjawab pernyataan, peserta didik harus menandai kolom jawaban dengan tanda centang (✓).

2. *Peer Assesment* (Penilaian Teman Sejawat)

Penilaian teman sejawat merupakan penilaian yang berisi pernyataan yang menuntut responden untuk menilai salah satu temannya, yaitu saling menilai teman sebangkunya. Dalam proses ajar di kelas, responden yang dimaksud yaitu peserta didik. Dalam penelitian ini evaluasi teman sejawat digunakan untuk mengukur ranah afektif melalui sikap serta minat belajar peserta didik lain. Penilaian teman sejawat tersebut berbentuk skala likert untuk menilai tanggapan terhadap suatu pernyataan yang berkaitan dengan sikap dan minat dari teman peserta didik, dengan kategori jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk menjawab pernyataan, peserta didik harus menandai kolom jawaban dengan tanda centang (✓).

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar Penilaian Diri Peserta Didik

Lembar penilaian diri akan dibagikan kepada setiap peserta didik setelah pembelajaran terlaksana. Dalam lembar yang akan dibagikan, peserta didik harus menandai kolom jawaban dengan tanda centang (✓). Keterangan yang dapat dipilih adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS)

yang masing-masingnya mempunyai skor. Pada lembar ini, terdapat pernyataan positif serta pernyataan negatif.

Tabel 3.3 Lembar Penilaian Diri

Aspek	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
Teliti	Saya tidak memastikan kebenaran hasil pekerjaan yang telah diselesaikan					
	Saya memastikan hal yang telah ditulis atau dicatat tidak ada yang salah					
Kreatif	Saya dapat menemukan penyelesaian masalah selain dari yang dijelaskan guru					
	Saya dapat menyelesaikan suatu masalah dengan alternatif penyelesaian baru atau berbeda					
Kerja Keras	Saya telah melakukan sesuatu hingga lengkap dan selesai					
	Saya menggunakan semua kemampuan, sarana, dan waktu yang tersedia secara maksimal untuk meraih keberhasilan dalam belajar					
Ingin Tahu	Saya dapat mencari sumber belajar lain selain yang diberikan oleh guru					
	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman jika ada hal yang belum dipahami					
Perhatian	Saya kurang atau tidak memperhatikan pembelajaran					

	Saya melakukan aktivitas lainnya saat pembelajaran					
	Saya menggunakan alat komunikasi untuk mencari informasi materi lebih dalam pada saat pembelajaran					
Ketertarikan	Saya memberikan jawaban atau tanggapan atas pertanyaan yang diberikan oleh guru					
	Saya dapat berkonsentrasi terhadap pembelajaran					
	Saya mencatat hal-hal penting dalam pembelajaran					
Perasaan Senang	Saya mengerjakan tugas yang diberikan dengan senang					
	Saya menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran					
Keterlibatan	Saya kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran					

2. Lembar Penilaian Teman Sejawat

Lembar penilaian teman sejawat akan dibagikan kepada setiap peserta didik untuk saling menilai temannya setelah pembelajaran terlaksana. Dalam lembar yang akan dibagikan, peserta didik harus menandai kolom jawaban dengan tanda centang (✓). Keterangan yang dapat dipilih adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS) yang masing-masingnya mempunyai skor. Pada lembar ini, terdapat pernyataan positif serta pernyataan negatif.

Tabel 3.4 Lembar Penilaian Teman Sejawat

Aspek	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
Teliti	Teman saya tidak memastikan kebenaran hasil pekerjaan yang telah diselesaikan					
	Teman saya memastikan hal yang telah ditulis atau dicatat tidak ada yang salah					
Kreatif	Teman saya dapat menemukan penyelesaian masalah selain dari yang dijelaskan guru					
	Teman saya dapat menyelesaikan suatu masalah dengan alternatif penyelesaian baru atau berbeda					
Kerja Keras	Teman saya telah melakukan sesuatu hingga lengkap dan selesai					
	Teman saya menggunakan semua kemampuan, sarana, dan waktu yang tersedia secara maksimal untuk meraih keberhasilan dalam belajar					
Ingin Tahu	Teman saya dapat mencari sumber belajar lain selain yang diberikan oleh guru					
	Teman saya tidak bertanya kepada guru atau teman jika ada hal yang belum dipahami					
Perhatian	Teman saya kurang atau tidak memperhatikan pembelajaran					
	Teman saya melakukan aktivitas lainnya saat pembelajaran					
	Teman saya menggunakan alat komunikasi untuk mencari informasi materi lebih dalam pada saat pembelajaran					
Ketertarikan	Teman saya memberikan jawaban atau tanggapan atas pertanyaan yang diberikan oleh guru					
	Teman saya dapat berkonsentrasi terhadap pembelajaran					
	Teman saya mencatat hal-hal penting dalam pembelajaran					

Perasaan Senang	Teman saya mengerjakan tugas yang diberikan dengan senang					
	Teman saya menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran					
Keterlibatan	Teman saya kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran					

3. Validasi Instrumen

Validasi berfungsi sebagai alat ukur untuk menentukan instrumen yang akan digunakan sudah valid dan tepat. Validitas yang tinggi merupakan ciri suatu instrumen valid sedangkan instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Validasi instrumen penelitian dilakukan oleh validator ahli dalam bidangnya. Lembar validasi penilaian diri serta penilaian teman sejawat peserta didik terdiri dari identitas peneliti, judul penelitian, pendahuluan, identitas validator, petunjuk penilaian, kategori skor penilaian, serta tabel penilaian. Bagian akhir lembar validasi, validator dapat memberikan komentar terkait instrumen yang di validasi serta kesimpulan layak atau tidaknya suatu instrumen digunakan. Setelah kesimpulan, validator dapat memberikan tandatangan, nama terang, serta tanggal pengisian validasi.

Validator ahli pada penelitian ini diantaranya terdiri dari 2 dosen serta 1 guru matematika yang tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Nama-Nama Validator Instrumen

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	Lisanul Uswah Sadieda. S.Si, M.Pd	Dosen Prodi Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
2.	Yuni Arrifadah, M.Pd	Dosen Prodi Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
3.	Yuni Suryandari, S.Pd	Guru Matematika SMAN 2 Sidoarjo

Berikut instrumen yang perlu divalidasi, yaitu :

a. Lembar Penilaian Diri Peserta Didik

Lembar ini bertujuan untuk mengetahui sikap serta minat peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Di lembar ini, terdapat 17 pernyataan yang harus diisi sejujur-jujurnya oleh peserta didik. Lembar penilaian diri diberikan pada pertemuan terakhir pembelajaran. Indikator penilaian yang dilakukan meliputi penilaian terhadap konstruksi pernyataan, isi pernyataan terkait sikap serta minat, dan bahasa.

b. Lembar Penilaian Teman Sejawat Peserta Didik

Lembar ini bertujuan untuk mengetahui sikap serta minat teman sejawat peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Di lembar ini, terdapat 17 pernyataan yang harus diisi sejujur-jujurnya oleh peserta didik untuk menilai temannya berdasar apa yang telah dilihat dan diketahui. Lembar penilaian diri diberikan pada pertemuan terakhir pembelajaran. Indikator penilaian yang dilakukan meliputi penilaian terhadap konstruksi pernyataan, isi pernyataan terkait sikap serta minat, dan bahasa.

c. Modul Ajar

Modul ajar berfungsi sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran. Modul ajar dipersiapkan sebelum pembelajaran terlaksana. Indikator penilaian yang dilakukan meliputi identitas dan informasi modul, komponen inti, tampilan, waktu, dan bahasa yang digunakan pada modul ajar.

d. Media *Powtoon*

Media *Powtoon* digunakan untuk menjelaskan materi dalam bentuk animasi agar menarik minat serta perhatian peserta didik terhadap pembelajaran. Indikator penilaian yang dilakukan meliputi materi ajar, ilustrasi, kualitas serta tampilan media, juga daya tarik.

Selanjutnya lembar validasi yang telah diisi oleh validator akan diolah dengan Aiken's berikut.

$$V = \frac{\sum s}{[n(C-1)]}$$

Keterangan:

s = r - lo

lo = skor penilaian terendah

c = skor penilaian tertinggi

n = banyaknya validator

r = skor yang diberikan oleh validator⁶¹

⁶¹ Salsabillah Shabina Suzetho, Skripsi: "Penerapan *Problem Posing* Dengan Pendekatan Metakognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Matematika Siswa" (2024).

Untuk mengetahui suatu instrumen dapat dinyatakan valid atau tidaknya maka dapat dilihat serta disesuaikan antara nilai dengan kategori validitas pada tabel berikut.⁶²

Tabel 3.6 Kriteria Validitas

Interval Nilai	Kategori
$0,00 \leq V < 0,20$	Sangat Tidak Valid
$0,20 \leq V < 0,40$	Tidak Valid
$0,40 \leq V < 0,60$	Kurang Valid
$0,60 \leq V < 0,80$	Valid
$0,80 \leq V \leq 1,00$	Sangat Valid

H. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data, maka akan dianalisis dengan cara sebagai berikut.

1. Analisis Lembar Penilaian Diri dan Lembar Penilaian Teman Sejawat

Pada lembar penilaian diri serta lembar penilaian teman sejawat peserta didik berbantuan skala likert dengan jangkauan dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS) mempunyai skor yang termuat dalam tabel berikut:

Tabel 3.7 Skala Penilaian Indikator Peserta Didik

Respon Pernyataan Positif	Respon Pernyataan Negatif	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	Sangat Setuju (SS)	1
Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	2
Cukup Setuju (CS)	Cukup Setuju (CS)	3
Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Setuju (SS)	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Lembar penilaian diri dan teman sejawat peserta didik masing-masing skornya dijumlah kemudian total skor akan dihitung menggunakan rumus:

⁶² Ridwan dan Sunarto, "Pengantar Statistika untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis", (Bandung: Alfabeta, 2010), 81

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Data hasil penilaian diri serta teman sejawat pada setiap peserta didik dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Lembar Penyajian Data Hasil Perhitungan Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sejawat Peserta Didik

No.	Nama	Nilai Penilaian Diri	Nilai Penilaian Teman Sejawat
1.			
2.			
3.			
4.			
dst.			

Selanjutnya, hasil perhitungan nilai dari lembar penilaian diri serta lembar penilaian teman sejawat dijumlah dan dicari rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata-Rata Nilai} = \frac{\text{jumlah nilai}}{2} \times 100$$

Data yang sudah dihitung dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Lembar Pengolahan Data Peserta Didik

No.	Nama	Rata-Rata	Kategori
1.			
2.			
3.			
4.			
dst.			
Jumlah Keseluruhan Rata-Rata			
Rata-Rata			

Setelah didapatkan rata-rata nilainya, maka dapat dikategorikan pada tabel berikut.⁶³

Tabel 3.10 Kategori Afektif Peserta Didik

Rata-Rata Nilai	Kategori
$X < 65$	Sangat Rendah
$65 \leq X < 75$	Rendah
$75 \leq X < 85$	Cukup
$85 \leq X < 95$	Baik
$X \geq 95$	Sangat Baik

Keterangan :

X = Rata-rata nilai

2. Analisis Afektif Peserta Didik

Untuk mengetahui adakah pengaruh yang terjadi terhadap afektif peserta didik maka dilakukan uji hipotesis.

a. Uji Hipotesis

Independent Sample T - Test merupakan uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini berbantuan SPSS dengan syarat datanya homogen dan terdistribusi secara normal. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan:

M_x = Mean variabel X (model pembelajaran ARIAS)

M_y = Mean variabel Y (model pembelajaran langsung)

⁶³ Prakasa, *Loc. Cit.*

SD_x = Standar deviasi X

SD_y = Standar deviasi Y

N = Jumlah sampel

Langkah-langkah yang diterapkan pada pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* melalui bantuan SPSS sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada afektif peserta didik antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan pada afektif peserta didik antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

2. Menentukan taraf signifikan

$\alpha = 5\%$ atau 0,05

3. Menarik kesimpulan

Jika nilai *sig. (2-tailed)* > 0,05, maka H_0 diterima..

Jika nilai *sig. (2-tailed)* \leq 0,05, maka H_0 ditolak.

Uji normalitas serta homogenitas merupakan bagian prasyarat yang diperlukan untuk melakukan pengujian hipotesis. Data yang digunakan untuk pengujian hipotesis harus homogen dan normal.

a. Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah data dari populasi sampel terdistribusi secara normal sehingga dilakukan uji normalitas. Penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang berbantuan SPSS. Uji ini dipilih karena memenuhi kriteria pada banyaknya sampel kurang dari 50 (<50). Ada beberapa tahap yang dilalui untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidaknya, diantaranya sebagai berikut:

1. Menghitung dengan rumus

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2$$

Keterangan :

T_3 = Statistik Shapiro Wilk

D = *Coefficient test Shapiro Wilk*

a_i = *Coefficients*

X_i = Angka ke-i pada data

X_{n-i+1} = Angka ke-n - i + 1 pada data

2. Merumuskan hipotesis

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data berdistribusi tidak normal

3. Menentukan taraf signifikansi

$\alpha = 5\%$ atau 0,05

4. Menarik kesimpulan

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.

Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah kedua kelas mempunyai varian yang homogen atau tidaknya merupakan tujuan dari uji homogen. Untuk melakukan pengujian homogenitas, peneliti menggunakan uji *Levene Statistic* melalui bantuan SPSS adalah sebagai berikut:

1. Menghitung dengan Rumus

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{z}_i - \bar{z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (z_{ij} - \bar{z}_i)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah perlakuan

k = Banyak kelompok

$$\bar{z}_{ij} = |\bar{Y}_{ij} - \bar{Y}_i|$$

\bar{Y}_i = Rata-rata dari kelompok ke - i

\bar{z}_i = Rata-rata kelompok dari z_i

\bar{z} = Rata-rata menyeluruh dari z_{ij}

2. Merumuskan hipotesis

H_0 : Varians sampel sama (Homogen)

H_1 : Varians sampel tidak sama (Heterogen)

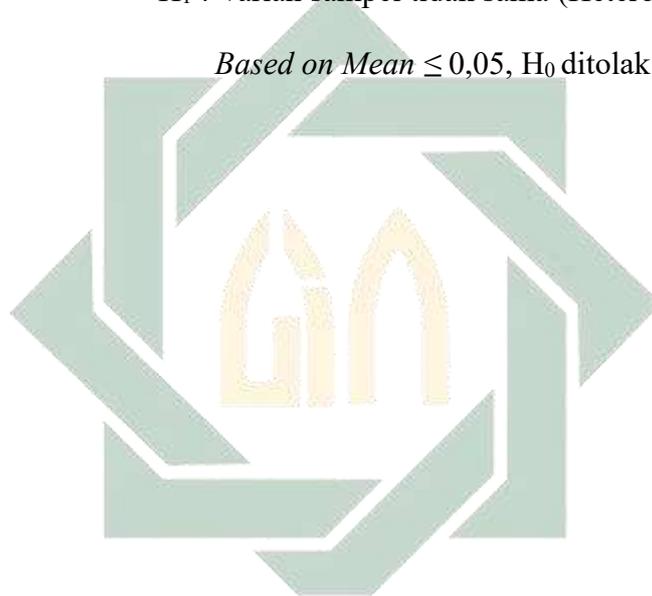
3. Menentukan taraf signifikan

$\alpha = 5\%$ atau 0,05

4. Menarik kesimpulan

H_0 : Varian sampel sama (Homogen), jika nilai *sig Based on Mean* $> 0,05$, H_0 diterima.

H_1 : Varian sampel tidak sama (Heterogen), jika nilai *sig Based on Mean* $\leq 0,05$, H_0 ditolak.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran

Model ARIAS

Afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model ARIAS yaitu kelas eksperimen. Afektif peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh dari lembar penilaian diri serta lembar penilaian teman sejawat yang diisi oleh peserta didik SMAN 2 Sidoarjo kelas X-11. Data nilai dari penilaian diri serta penilaian teman sejawat kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sejawat Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai Lembar Penilaian Diri	Nilai Lembar Penilaian Teman Sejawat
1.	ARP	76	79
2.	AA	87	76
3.	CAP	76	86
4.	DCS	86	94
5.	DL	94	88
6.	EK.	79	82
7.	EAR	81	82
8.	FQ	82	82
9.	FA	91	84
10.	GCL	68	69
11.	IFK	71	91
12.	KIA	84	86
13.	KM	78	72
14.	LAN	82	76
15.	LHP	82	98
16.	NNR	65	74
17.	NPA	68	84

18.	OAS	75	79
19.	OYRF	88	92
20.	PADP	95	78
21.	RC	87	71
22.	RAK	91	95
23.	RDA	73	69
24.	SNAP	76	75
25.	TMR	80	76
26.	TDA	84	84
27.	TFV	88	79
28.	WMM	72	60
29.	ZA	66	85
30.	ZAT	73	69

Mengacu pada tabel 4.1 yang memuat hasil penilaian diri dan penilaian teman sejawat di kelas X-11. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi statistika yang memfokuskan pada penyajian data dalam pertemuan 1 dan ukuran pemusatan data dalam pertemuan 2. Dapat terlihat bahwa pada kelas eksperimen X-11 penilaian dirinya menunjukkan nilai tertinggi adalah 95 sedangkan nilai terendahnya adalah 65. Selanjutnya, pada penilaian teman sejawat menunjukkan nilai tertinggi adalah 98 dan nilai terendahnya adalah 60.

2. Deskripsi Data Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model *Direct Instruction*

Data afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model *Direct Instruction* yaitu kelas kontrol. Afektif peserta didik pada kelas kontrol diperoleh dari lembar penilaian diri serta lembar penilaian teman sejawat yang diisi oleh peserta didik SMAN 2 Sidoarjo kelas X-12. Data nilai dari penilaian diri dan penilaian teman sejawat kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2 Data Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sejawat Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai Lembar Penilaian Diri	Nilai Lembar Penilaian Teman Sejawat
1.	ANDP	62	68
2.	AN	67	62
3.	AS	64	48
4.	AZ	71	84
5.	ARA	82	67
6.	ARO	68	69
7.	BR	66	88
8.	BS	59	61
9.	DA	61	66
10.	DVDH	67	66
11.	DL	66	71
12.	DPA	79	73
13.	EN	66	59
14.	FAF	68	67
15.	FM	71	85
16.	JAS	72	68
17.	KPA	76	66
18.	LZA	65	61
19.	MAW	79	78
20.	MA	72	74
21.	MAA	61	47
22.	MN	66	60
23.	MI	56	54
24.	NDAP	61	85
25.	NI	54	69
26.	PS	71	74
27.	RBM	81	76
28.	SAR.	69	69
29.	TAF	80	75
30.	ZMP	89	79

Mengacu pada tabel 4.2 yang memuat hasil penilaian diri dan penilaian teman sejawat di kelas X-12. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi statistika yang memfokuskan pada penyajian data dalam pertemuan 1 dan ukuran pemusatan data dalam pertemuan 2. Dapat terlihat bahwa pada kelas kontrol X-12 penilaian dirinya menunjukkan nilai tertinggi adalah 89 sedangkan nilai terendahnya adalah

54. Selanjutnya, pada penilaian teman sejawat menunjukkan nilai tertinggi adalah 88 dan nilai terendahnya adalah 47.

3. Deskripsi Data Hipotesis Penelitian

Data hasil afektif berupa nilai penilaian diri dan teman sejawat peserta didik yang sudah digabung dan dicari rata-ratanya. Data tersebut dijadikan sebagai acuan untuk mendapatkan informasi terkait pengaruh penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* terhadap peserta didik. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model ARIAS berbantuan media *Powtoon*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Data hasil afektif dari kelas eksperimen serta kelas kontrol disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3 Rata-Rata Hasil Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sejawat

No.	Hasil dari Kelas Eksperimen	Hasil dari Kelas Kontrol
1.	78	65
2.	82	65
3.	81	56
4.	90	77
5.	91	75
6.	81	69
7.	82	77
8.	82	60
9.	87	64
10.	69	66
11.	81	68
12.	85	76
13.	75	62
14.	79	68
15.	90	78
16.	69	70
17.	76	71
18.	77	63

19.	90	78
20.	86	73
21.	79	54
22.	93	63
23.	71	55
24.	76	73
25.	78	61
26.	84	72
27.	84	79
28.	66	69
29.	75	78
30.	71	84

Mengacu pada tabel 4.3, nilai tertinggi kelas eksperimen adalah 93 sedangkan nilai terendahnya adalah 66. Selanjutnya pada kelas kontrol untuk nilai tertinggi adalah 84 dan nilai terendahnya adalah 54.

B. Analisis Data Hasil

1. Analisis Data Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model ARIAS

Mengacu pada deskripsi data penilaian diri serta teman sejawat dalam kelas eksperimen yang disajikan pada tabel 4.1, maka dipaparkan analisis datanya pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4 Analisis Data Penilaian Diri dan Teman Sejawat Pada Kelas Eksperimen

No.	Nama	Rata-Rata	Kategori
1.	ARP	78	Cukup
2.	AA	82	Cukup
3.	CAP	81	Cukup
4.	DCS	90	Baik
5.	DL	91	Baik
6.	EK.	81	Cukup
7.	EAR	82	Cukup
8.	FQ	82	Cukup
9.	FA	87	Baik
10.	GCL	69	Rendah
11.	IFK	81	Cukup

12.	KIA	85	Baik
13.	KM	75	Cukup
14.	LAN	79	Cukup
15.	LHP	90	Baik
16.	NNR	69	Rendah
17.	NPA	76	Cukup
18.	OAS	77	Cukup
19.	OYRF	90	Baik
20.	PADP	86	Baik
21.	RC	79	Cukup
22.	RAK	93	Baik
23.	RDA	71	Rendah
24.	SNAP	76	Cukup
25.	TMR	78	Cukup
26.	TDA	84	Cukup
27.	TFV	84	Cukup
28.	WMM	66	Rendah
29.	ZA	75	Cukup
30.	ZAT	71	Rendah
Jumlah Keseluruhan Rata-Rata		2.407	
Rata-Rata		80	Cukup

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari total 30 peserta didik, 5 diantaranya yang termasuk dalam kategori rendah, 17 peserta didik terkategori cukup, dan 8 peserta didik terkategori baik. Rata-rata keseluruhan menunjukkan nilai sebesar 80 dengan kategori cukup.

2. Analisis Data Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model *Direct Instruction*

Mengacu pada deskripsi data penilaian diri serta teman sejawat dalam kelas kontrol yang disajikan pada tabel 4.2 maka dipaparkan analisis datanya pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5 Analisis Data Penilaian Diri dan Teman Sejawat Pada Kelas Kontrol

No.	Nama	Rata-Rata	Kategori
1.	ANDP	65	Rendah
2.	AN	65	Rendah
3.	AS	56	Sangat Rendah
4.	AZ	77	Cukup
5.	ARA	75	Cukup
6.	ARO	69	Rendah
7.	BR	77	Cukup
8.	BS	60	Sangat Rendah
9.	DA	64	Sangat Rendah
10.	DVDH	66	Rendah
11.	DL	68	Rendah
12.	DPA	76	Cukup
13.	EN	62	Sangat Rendah
14.	FAF	68	Rendah
15.	FM	78	Cukup
16.	JAS	70	Rendah
17.	KPA	71	Rendah
18.	LZA	63	Sangat Rendah
19.	MAW	78	Cukup
20.	MA	73	Rendah
21.	MAA	54	Sangat Rendah
22.	MN	63	Sangat Rendah
23.	MI	55	Sangat Rendah
24.	NDAP	73	Rendah
25.	NI	61	Sangat Rendah
26.	PS	72	Rendah
27.	RBM	79	Cukup
28.	SAR.	69	Rendah
29.	TAF	78	Cukup
30.	ZMP	84	Cukup
Jumlah Keseluruhan Rata-Rata		2.070	
Rata-Rata		69	Rendah

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari total 30 peserta didik, 9 diantaranya yang tergolong dalam kategori sangat rendah, 12 peserta didik terkategori rendah, dan 9 peserta didik terkategori cukup. Rata-rata keseluruhannya menunjukkan nilai sebesar 69 dengan kategori rendah.

3. Analisis Data Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* maka dilakukanlah uji hipotesis penelitian, namun sebelum itu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas serta diikuti dengan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini merupakan uji *Shapiro Wilk* yang berbantuan dengan SPSS. Pemilihan uji ini dikarenakan sampel kurang dari lima puluh (<50). Adapun hasil uji normalitas yang telah diperoleh disajikan dalam tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.083	30	.200*	.976	30	.719
Kontrol	.084	30	.200*	.973	30	.632

Pengambilan keputusan atau kesimpulan pada uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan untuk kelas eksperimen yaitu 0,719 yang berarti angka tersebut menunjukkan nilai

signifikan $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan untuk data kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian, nilai signifikan untuk kelas kontrol yaitu 0,632 yang berarti angka tersebut menunjukkan nilai signifikan $> 0,05$. Sehingga data untuk kelas kontrol berdistribusi normal. Karena kelas eksperimen serta kelas kontrol datanya berdistribusi normal, maka dapat dilakukan uji homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Levene Statistic* dengan menggunakan bantuan SPSS. Adapun hasil uji homogenitas yang diperoleh disajikan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
AFEKTIF PESERTA DIDIK	Based on Mean	.441	1	58	.509
	Based on Median	.484	1	58	.489
	Based on Median and with adjusted df	.484	1	57.990	.489
	Based on trimmed mean	.446	1	58	.507

Pengambilan keputusan atau kesimpulan pada uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* yaitu sebagai berikut:

1. Varian sampel sama (Homogen), jika nilai *sig Based on Mean* $> 0,05$, H_0 diterima.
2. Varian sampel tidak sama (Heterogen), jika nilai *sig Based on Mean* $\leq 0,05$, H_0 ditolak

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Levene Statistic* pada tabel diatas, dapat diketahui bahwasanya nilai *sig Based on Mean*

yaitu 0,509 sehingga $0,509 > 0,05$ dan H_0 diterima. Jadi, data kelas eksperimen serta kelas kontrol memiliki varians yang sama (data homogen).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Uji ini dilakukan untuk menentukan hipotesis terkait penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* terhadap peserta didik. Uji *Independent Sample T-test* berbantuan SPSS. Adapun hasil uji hipotesis yang diperoleh disajikan dalam tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Masih Peserta Didik	Equal variances assumed	441	.000	5.995	58	.000	11.30000	1.81690	7.48290	15.13710
	Equal variances not assumed			5.995	57.476	.000	11.30000	1.81690	7.48216	15.13784

Pengambilan keputusan atau kesimpulan pada uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai *sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka H_0 diterima.
2. Jika nilai *sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Independent Sample T-test* pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,00 sehingga $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan pada afektif peserta didik antara penerapan

model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

C. Pembahasan

1. Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model ARIAS

Afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model ARIAS diperoleh dari lembar penilaian diri serta lembar penilaian teman sejawat. Lembar penilaian diri bertujuan untuk menilai diri peserta didik sendiri, sedangkan lembar penilaian teman sejawat bertujuan untuk menilai teman peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS namun materinya berbeda. Pertemuan pertama menggunakan materi penyajian data yaitu histogram, poligon frekuensi, serta ogive. Sedangkan pada pertemuan kedua menggunakan materi ukuran pemusatan data kelompok yaitu mean, median, serta modus. Lembar penilaian diri dan teman sejawat diberikan kepada peserta didik saat pertemuan kedua setelah terselesaikannya pembelajaran.

Lembar tersebut sama-sama berisi 17 pernyataan yang diantaranya terdapat 12 pernyataan positif serta 5 pernyataan negatif. Pernyataan yang terdapat pada lembar penilaian diri maupun lembar penilaian teman sejawat digunakan untuk mengetahui dan mengukur sikap serta minat peserta didik setelah pembelajaran. Pada sikap, dibagi menjadi 4 aspek diantaranya yaitu aspek teliti (2 pernyataan), aspek kreatif (2 pernyataan), aspek kerja keras (2 pernyataan), dan aspek ingin tahu (2 pernyataan).

Selanjutnya, pada minat dibagi menjadi 4 aspek diantaranya yaitu aspek perhatian (3 pernyataan), aspek ketertarikan (3 pernyataan), aspek perasaan senang (2 pernyataan), dan aspek keterlibatan (1 pernyataan).

Pada sikap, untuk aspek teliti dapat diketahui dari catatan yang telah dibuat dan LKPD yang telah dikerjakan. Aspek kreatif dapat diketahui dari penyelesaian masalah LKPD atau saat mengerjakan latihan soal. Aspek kerja keras dapat diketahui dari LKPD yang telah dikerjakan sampai selesai dan juga dalam memaksimalkan kemampuan serta waktunya. Aspek ingin tahu dapat diketahui dari peserta didik yang sering bertanya kepada guru atau temannya serta mencari sumber belajar lain selain yang diberikan oleh guru.

Pada minat, untuk aspek perhatian dapat diketahui dari perhatian atau tidaknya peserta didik dalam pembelajaran seperti melakukan aktivitas lainnya selama pembelajaran berlangsung. Aspek ketertarikan dapat diketahui melalui peserta didik yang menanggapi pertanyaan dari guru, berkonsentrasi terhadap pembelajaran, dan mencatat hal-hal penting dalam pembelajaran. Aspek perasaan senang dapat diketahui dari semangat peserta didik dalam pembelajaran dan saat mengerjakan tugas dengan senang. Aspek keterlibatan dapat diketahui dari berpartisipasinya peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, afektif peserta didik pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* terkategori cukup. Sejalan dengan penelitian

Ningsih yang menunjukkan hasil afektif peserta didik pada kelas eksperimen yaitu 89 dengan predikat A terkategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol sebesar 83 dengan predikat A- yang terkategori baik.⁶⁴ Hal tersebut menunjukkan bahwasanya kelas yang diberi perlakuan dengan model ARIAS lebih baik dan lebih tinggi nilainya daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran lain. Diperkuat oleh penelitian Sulistyaningrum, dkk yang menunjukkan afektif peserta didik pertemuan 1 adalah 82,32%, kemudian pertemuan 2 sebesar 84,15%, dan pertemuan ketiga 86,05%.⁶⁵ Dengan hasil itu, membuktikan adanya peningkatan di setiap pertemuan ketika peserta didik menggunakan pembelajaran ARIAS. Dari uraian hasil penelitian di atas, maka disimpulkan bahwasanya penerapan model pembelajaran ARIAS dapat menjadikan afektif peserta didik lebih baik.

2. Afektif Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran Model *Direct*

Instruction

Afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model *Direct Instruction* diperoleh dari lembar penilaian diri serta lembar penilaian teman sejawat. Lembar penilaian diri bertujuan untuk menilai diri peserta didik sendiri, sedangkan lembar penilaian teman sejawat bertujuan untuk

⁶⁴ Susi Setia Ningsih, Skripsi: "Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Materi IPA Kelas IV MIN 1 Kota Mataram" (2020).

⁶⁵ Dyah Erlina Sulistyaningrum, Puguh Karyanto, and Widha Sunarno, "Pengembangan Modul Berbasis Model Pembelajaran ARIAS Untuk Memberdayakan Motivasi dan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ekosistem," *Inkuiri* 4, no. 1 (2016): 104–16.

menilai teman peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Materi yang digunakan dan isi pernyataan lembar penilaian diri serta penilaian teman sejawat sama dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran ARIAS berbantuan *Powtoon*, namun tetap terdapat perbedaan pada model yang pembelajaran yang digunakan. Pada peserta didik yang tidak menerapkan model pembelajaran ARIAS menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* dan menggunakan media *Power Point* dalam penyajian materinya.

Secara keseluruhan, afektif peserta didik pada kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* tergolong rendah. Sejalan dengan penelitian Ningsih yang menunjukkan hasil afektif peserta didik pada kelas eksperimen yaitu 89 dengan predikat A terkategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol sebesar 83 dengan predikat A- yang terkategori baik.⁶⁶ Dari uraian hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwasanya afektif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran lain yaitu lebih rendah dari afektif peserta didik yang menggunakan pembelajaran model ARIAS.

3. Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Afektif Peserta Didik

Ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada pengaruh model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* terhadap afektif peserta

⁶⁶ Susi Setia Ningsih, *Loc. Cit.*

didik dapat diketahui berdasarkan hasil penilaian diri dan penilaian teman sejawat. Dalam penelitian Nurhidayati dkk disebutkan bahwasanya penerapan model pembelajaran ARIAS terhadap hasil belajar ranah afektif terdapat pengaruh yang signifikan. Penelitian tersebut menggunakan varian dua jalur dimana kelompok subjek terbagi atas dua hal yaitu kelas serta kondisi. Kelas terdiri dari kelas eksperimen serta kontrol. Kondisi dibagi menjadi dua kategori yaitu *pre test* dan *post test*. Hasil nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas sebesar 0,007 ($p < 0,05$) yang artinya signifikan. Nilai signifikansi di kondisi menunjukkan angka sebesar 0,002 ($p < 0,05$) yang artinya ada perbedaan yang signifikan juga. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil belajar pada afektif sebelum dan sesudah perlakuan meskipun menggunakan uji yang berbeda hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan pada afektif peserta didik.⁶⁷ Selain itu, pada penelitian Wibowo dkk disebutkan bahwasanya model pembelajaran ARIAS memberikan dampak yang positif terhadap ranah afektif dengan nilai t_{hitung} 32,26 serta t_{tabel} 1,996. Hal tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana kelompok kontrol dan eksperimen berbeda secara signifikan, dengan tingkat signifikansi 0,05.⁶⁸ Lebih lanjut pada penelitian Thesarah, menyebutkan bahwasanya penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Minat belajar terhadap penggunaan media *Powtoon* memperoleh persentase rata-rata

⁶⁷ Aryanti Nurhidayati and Ernawati Sri Sunarsih, *Loc. Cit.*

⁶⁸ Adha Priyo Wibowo dan Joko, *Loc. Cit.*

sebesar 83% yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Sedangkan untuk hasil belajarnya diperoleh N-Gain sebesar 0,66 yang termasuk dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata sebesar 76,90.⁶⁹

Berdasarkan hasil penilaian diri serta penilaian teman sejawat, rata-rata dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol. Sebelum melakukan uji statistik parametrik untuk menguji hipotesis penelitian, perlu dilakukan uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidaknya. Uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui bantuan perangkat lunak SPSS yang hasilnya diperoleh bahwa data kelas eksperimen $0,719 > 0,05$ serta kelas kontrol $0,632 > 0,05$ berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, maka dapat dilakukan uji prasyarat yang kedua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan SPSS versi 25, kemudian diperoleh hasil bahwa nilai *sig Based on Mean* yaitu 0,509 sehingga $0,509 > 0,05$ sehingga data kelas eksperimen serta kelas kontrol memiliki varians yang sama (data homogen).

Uji prasyarat telah terpenuhi, maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Uji hipotesis dilakukan karena data berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh bahwasanya nilai *sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,00 sehingga $0,00 < 0,05$

⁶⁹ Ravena Hardyanti Thesarah, Lambang Subagiyo, and Riskan Qadar, *Loc. Cit.*

maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada afektif peserta didik antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model pembelajaran *Direct Instruction*. Adanya perbedaan yang signifikan, memberikan kesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model *Direct Instruction* terhadap afektif peserta didik namun bukan berarti model pembelajaran ARIAS lebih baik daripada model *Direct Instruction*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Mengacu pada hasil penelitian pengaruh penerapan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) berbantuan media *Powtoon* terhadap afektif peserta didik, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model ARIAS berbantuan media *Powtoon* termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata nilai 80.
2. Afektif peserta didik yang mengikuti pembelajaran model *Direct Instruction* termasuk dalam kategori rendah dengan rata-rata nilai 69.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan memperoleh nilai *sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,00 sehingga $0,00 < 0,05$ H_0 ditolak dan H_1

diterima. Dengan demikian, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada afektif peserta didik antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Adanya perbedaan yang signifikan, memberikan kesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran ARIAS berbantuan media *Powtoon* dan model *Direct Instruction* terhadap afektif peserta didik namun bukan berarti model pembelajaran ARIAS lebih baik daripada model *Direct Instruction*.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Melalui penelitian ini, diharapkan bapak/ibu guru selain memperhatikan kognitif peserta didik juga dapat memperhatikan afektif peserta didik. Hal itu dikarenakan jika afektif peserta didik baik maka akan mudah bagi mereka dalam menerima materi pembelajaran yang nantinya berdampak pada hasil belajarnya. Upaya yang dapat dilakukan yakni dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS yang berbantuan media *Powtoon*.
2. Dalam membuat materi yang dikemas menggunakan media *Powtoon*, diperlukan teknik mengedit dan kesabaran. Hal itu dikarenakan pentingnya ketelitian dan detail pada setiap animasi yang akan digunakan, seperti kapan animasi selesai bicara dan kapan berubah gaya serta pengaturan waktu di setiap bagiannya.
3. Penelitian lebih lanjut, dapat mengukur afektif peserta didik secara keseluruhan sehingga tidak hanya sikap dan minat saja namun juga seluruh aspek agar dapat dijadikan sebagai acuan yang lebih baik dalam proses pembelajaran.
4. Untuk penelitian selanjutnya, jika datanya angket maka uji statistiknya harus sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., "Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia," *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), (2016) : 119-126.
- Albina, Meyniar, Ardiyan Safi'i, Alfat Gunawan, Teguh Wibowo, Nur Alfina Sari Sitepu, and Rizka Ardiyanti. "Model Pembelajaran Di Abad Ke 21." *Warta Dharmawangsa* 16, no. 4 (2022): 939-55. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>.
- Anggita, Zulfah. "Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19." *Konfiks Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2021): 44-52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>.
- Arieska, Permadina Kanah, and Novera Herdiani. "Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif." *Jurnal Statistika* 6, no. 2 (2018): 166-71. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>.
- Ariyanto, Rio, Sri Kantun, and Sukidin. "Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia." *File:///C:/Users/ACER/Documents/ARTIKEL/554-Article Text-1875-3-10-20220102.Pdf* *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, no. 1 (2018): 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.
- Dahlia. "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery* Terhadap Kompetensi Ranah Afektif Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII Mtsn Rambah Tahun Ajaran 2014/2015." *Jurnal Ilmiah Edu Research* 5, no. 1 (2016): 67-71.
- Effendi, Kiki Nia Sania. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Dalam Penerapan Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction)." *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 3 (2018): 1-7. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v3i1.886>.
- Erita. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xii Smk Nusatama Padang Erita." *ECONOMICA Journal of Economic and Economic Education* 6, no. 1 (2017): 72-86. <https://dx.doi.org/10.22202/economica.2017.6.2.1941>.
- Fajriani, Gita Nur. "Pengaruh *Self* dan *Peer Affective* Assesmen Pada Hasil Belajar Kimia Dasar Mahasiswa DIII Analisis Kesehatan." *Jurnal Soshum Insentif* 3, no. 2 (2020): 115-22. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i2.258>.
- Fauzan, Muhammad, Haryadi, and Nas Haryati. "Penerapan Elaborasi Model *Flipped Classroom* dan Media Google Classroom Sebagai Solusi

- Pembelajaran Bahasa Indonesia Abad 21.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5, no. 2 (2021): 361. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.55779>.
- Irwan, Maridi, and Sri Dwiastuti. “Pengembangan Modul Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Ranah Afektif Dan Psikomotorik.” *Edusains* 11, no. 1 (2019): 50–61. <https://doi.org/10.15408/es.v11i1.9586>.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi.” *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Nandalawi. “Penggunaan Media Video *Motion Graphic* (Powtoon) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1269–75. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.921>.
- Nazmi, Muhammad. “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung.” *Jurnal Pendidikan Geografi* 17, no. 1 (2017): 48–57.
- Nurhidayati, Aryanti, and Ernawati Sri Sunarsih. “Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan* 6, no. 2 (2013): 112–16. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12614>.
- Ollyvia, Yollanda, Gustimal Witri, and N Lazim. “Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Pekanbaru.” *Jurnal Edukasi Kependidikan* 10, no. 3 (2020): 1–15.
- Prakasa, Yuliastono Budi. “Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Terintegrasi Pendekatan Problem Based Instruction Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Di Kelas X MAN 1 Banjarmasin.” *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 49–61. <https://doi.org/10.18592/ptk.v5i2.3437>.
- Pratiwi, Ravensky Yurianty. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Pembelajaran Arias.” *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no. 2 (2020): 183–99. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v4i2.6902>.
- Rokhimawan, Mohamad Agung, Jami Ahmad Badawi, and Siti Aisyah. “Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Tingkat SD/MI.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2077–86. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>.
- Saftari, Maya, Nurul Fajriah. “Assessment Of Affective Domain In Attitude Scale STMIK Atma Luhur , Universitas Sriwijaya.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan*

- Kependidikan* 7, no. 1 (2019): 71–81.
<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata/article/download/836/465/>.
- Sandri, Isnainah, Tisnawati. “Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Matematika.” *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 1 (2023): 175–85.
- Shinta, Dellyana, Giska Amalia, Soffi Widyanesti Prowantoro, and Danu Jati Pradipta. “Pengaruh Aspek Afektif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP N 1 Sleman,” 2023, 2278–83.
- Sinaga, Eka Margareta, and Sriadhi. “Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat Siswa Kelas V Sd Negeri 060875 Medan Pada Mata Pelajaran Ipa.” *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia* 9, no. 1 (2024): 1–9.
<https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v9i1.4673>.
- Siregar, Eveline, and Reto Widyaningrum. *Belajar Dan Pembelajaran. Mkd4004/Modul 01*. Vol. 09, 2015.
- Somayana, Wayan. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 350–61.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.
- Sufya, Sulfina, Wifqi Atho’urrohman, Indah Aminatuz Zuriyah, and Abdul Basith. “Pengembangan Instrumen Penilaian Non Tes Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Dasar.” *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2023): 40–46. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.4543>.
- Sulistyaningrum, Dyah Erlina, Puguh Karyanto, and Widha Sunarno. “Pengembangan Modul Berbasis Model Pembelajaran ARIAS Untuk Memberdayakan Motivasi Dan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ekosistem.” *Inkuiri* 4, no. 1 (2016): 104–16.
- Tayeb, Thamrin. “Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 02 (2017): 48–55.
- Thesarah, Ravena Hardyanti, Lambang Subagiyo, and Riskan Qadar. “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual Dengan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Impuls Dan Momentum Di SMK Negeri 6 Samarinda.” *Jurnal Kajian Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2021): 31. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>.
- Tri, Kusumawati. “Pengembangan Instrumen Penilaian Afektif Mata Pelajaran Aqidah Akhlak.” *Jurnal of Educational and Evaluation* 6, no. 1 (2017): 10–18.
- Ulfah, and Opan Arifudin. “Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 1–9.

- Umam, Muhammad Zaimul. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap dan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika SMK," (2017).
- Waruwu, Marinu. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2896–2910.
- Wendrizal, Dina Fitria Handayani. "Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA." *Jurnal Sastra Dan Bahasa* 3 (2024): 1–23.
- Wibowo, Adha Priyo, dan Joko. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Strategi ARIAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 3, no. 2 (2014) : 101.
- Wiyanoto, Yudi, Partono, and Riswanto. "Implementasi Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa." *Jurnal Firmas* 3, no. 1 (2022): 28–36. <https://doi.org/10.24127/firmas.v3i1.3411>.
- Yulia, Desma, and Novia Ervinalisa. "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018." *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2, no. 1 (2017): 15–24. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>.
- Yunita, Luki Salamah Agung Yuni Noviyanti. "Penerapan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Siswa Pada Praktikum Kimia Di Sekolah." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, no. 66 (2017): 107–14.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A