

ABSTRAK

Harningtyas, Desanti Eka. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction) dengan Berbantuan Media Permainan Engkle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Keboan Anom.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Drs. Achmad Fanani, S.T., M. Pd. (2) Danang Prastyo, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci: Model pembelajaran ARIAS, Media permainan engkle, hasil belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang mungkin dapat menurunkan minat belajar dan membosankan, hal tersebut dapat memicu pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal. Hal ini mendorong untuk dilakukannya penelitian dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa saat proses pembelajaran pada tema 3 subtema 1 pb 1. Penelitian bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) dengan berbantuan media permainan engkle terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Keboan Anom.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan *quasi experimental design* menggunakan bentuk *Nonequivalent posttest- only design*. Sampel dari penelitian yaitu siswa kelas IV B 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A 36 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan *post- test*. Data yang diperoleh dianalisa menggunakan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil uji validasi RPP memperoleh rata- rata 4,2 kategori sangat baik, uji validasi THB 3,9 kategori valid dan sangat dapat dipahami, uji validasi media pembelajaran 3,6 kategori sangat baik. Dari hasil uji validasi dinyatakan layak digunakan untuk penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji homogenitas diperoleh signifikan 0,05 dan dinyatakan data tersebut homogen. Uji normalitas diperoleh hasil kelas eksperimen 0,018 dinyatakan data tersebut tidak normal dan kelas kontrol 0,003 dinyatakan data tersebut tidak normal.

Hasil uji hipotesis signifikan 0,000 dengan taraf signifikan 5%, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan $\mu_1 \neq \mu_2$ yang artinya adalah adanya pengaruh model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) dengan berbantuan media permainan engkle terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Keboan Anom.

ABSTRACT

Harningtyas, Desanti Eka. 2019. The Effect of ARIAS Learning Model (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) with the Assistance of the Game Media Engkle Against the Learning Outcomes of Class IV Students of SDN Keboan Anom. Thesis Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. PGRI Adi Buana University Surabaya. Advisors (1) Drs. Achmad Fanani, S.T., M. Pd. (2) Danang Prastyo, S. Pd., M. Pd.

Keywords: ARIAS learning model, media game ankle, learning outcomes.

The use of learning models that may reduce interest in learning and boring, it can trigger the achievement of learning outcomes that are less than optimal. This encourages research by using a fun learning model and can activate students during the learning process on the theme of 3 sub-themes 1 pb 1. This study aims to determine the effect of the learning model ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) with media assistance. crank game towards the learning outcomes of fourth grade students at SDN Keboan Anom.

This type of research is a quantitative study with a quasi experimental design using the form of Nonequivalent posttest-only design. The sample of the research is class IV B 36 students as the experimental class and class IV A 36 students as the control class. Data collection techniques using cognitive learning test results (post-test). The data obtained were analyzed using homogeneity test, normality test, and hypothesis testing.

The results showed that the homogeneity test was obtained significantly 0.05 and the data stated were homogeneous. Normality test results obtained for the 0.018 experimental class otherwise the data is not normal and for the control class 0.003 the data is abnormal. As for the significant hypothesis test results showing 0,000 with a significant level of 5%, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted with $\mu_1 \neq \mu_2$, which means that there is an influence of the ARIAS learning model (Assurance, Relevance,

Interest, Assessment, Satisfaction) with the help of the media game crank on the learning outcomes of fourth grade students at SDN Keboan Anom.