

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ARCS (*ATTENTION  
RELEVANCE CONFIDENCE SATISFACTION*) BERBANTU  
MEDIA ANIMASI *POWTOON* TERHADAP PEMAHAMAN  
KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI TIPE  
KEPRIBADIAN KEIRSEY**

**SKRIPSI**

**AYU RINDI ANTIKA  
1711050140**



**Prodi: Pendidikan Matematika  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ARCS (*ATTENTION  
RELEVANCE CONFIDENCE SATISFACTION*) BERBANTU  
MEDIA ANIMASI *POWTOON* TERHADAP PEMAHAMAN  
KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI TIPE  
KEPRIBADIAN KEIRSEY**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**AYU RINDI ANTIKA**

**NPM: 1711050140**

**Program Studi: Pendidikan Matematika**

**Pembimbing 1 : Farida S.Kom, MMSI**

**Pembimbing 2 : Abi Fadila, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**2021**

## ABSTRAK

Kemampuan pemahaman konsep matematis adalah kemampuan siswa dalam menyatakan ulang suatu konsep dengan caranya sendiri. Berdasarkan hasil tes pra penelitian di SMP N 3 Bandar Lampung terlihat bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang masih rendah. Maka peneliti menerapkan model pembelajaran ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*) berbantu media animasi *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis ditinjau dari tipe kepribadian keirseley. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) pengaruh model pembelajaran ARCS berbantu media animasi *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis siswa, 2) pengaruh tipe kepribadian keirseley terhadap pemahaman konsep matematis siswa, 3) interaksi antara model pembelajaran ARCS berbantu media animasi *powtoon* dengan tipe kepribadian keirseley terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Jenis penelitian ini adalah *Quasy Eksperimental Design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 3 Bandar Lampung tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, diperoleh kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Pengambilan data menggunakan instrumen angket dan instrumen soal *post test*.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa: 1) terdapat pengaruh kemampuan pemahaman konsep matematis antara model pembelajaran ARCS berbantuan media animasi *powtoon* dan pembelajaran konvensional. 2) tidak ada pengaruh antara siswa yang memiliki tipe kepribadian (*Guardian, Artisan, Rational, Idealis*) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. 3) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran ARCS berbantuan media animasi *powtoon* dengan tipe kepribadian keirseley terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

**Kata kunci** : *Powtoon*, Pemahaman Konsep Matematis, Model Pembelajaran ARCS, Tipe Kepribadian





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ARCS (ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION) BERBANTU MEDIA ANIMASI POWTOON TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI TIPE KEPRIBADIAN KEIRSEY**

**Nama : Ayu Rindi Antika**

**NPM : 1711050140**

**Jurusan : Pendidikan Matematika**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Farida, S.Kom., MMSI**  
**NIP. 197801282006042002**

**Pembimbing II**

**Abi Fadila, M.Pd.**  
**NIP. 197801282006042002**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Matematika**

**Dr. Nanang Supriadi, M.Sc.**  
**NIP.197911282005011005**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ARCS (ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION) BERBANTU MEDIA ANIMASI POWTOON TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI TIPE KEPERIBADIAN KEIRSEY**. Disusun oleh **AYU RINDI ANTIKA, NPM. 1711050140**, Jurusan Pendidikan Matematika telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada hari/tanggal: Selasa, 23 November 2021 pukul: 08.00-10.00 WIB

TIM SEMINAR

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.

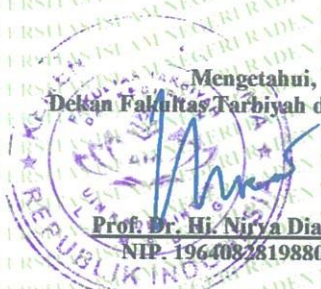
Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd.

Pembahas Utama : Mujib, M.Pd.

Pembahas I : Farida, S.Kom., MMSI.

Pembahas II : Abi Fadila, M.Pd.

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd.  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ٦

Artinya: ". Dan barang siapa berjihad, maka sesungguhnya jihadnya itu untuk dirinya sendiri. Sungguh, Allah Maha kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari seluruh alam..”

(QS. Al-Ankabut:6)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya dan nikmat kesehatan serta ilmu-Nya, penulis mampu menyelesaikan pembuatan skripsi dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Convidence, Satisfaction*) Berbantu Media Animasi Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Keirse**y. Penyusunan karya skripsi ini selesai dengan lancar dan baik sehingga skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Edi Yuwono dan Ibu Mujati, yang selalu mendukung dan memotivasi dan berusaha memberikan yang terbaik hingga saat ini, dan berkat mereka pula saya bisa sampai pada titik ini.
2. Kakak-kakak tersayang, Novi Rahmawati, Maya Sari, Dan Yuliadi Wijaksono, yang selalu mendukung dan mendo'akanku.
3. Keluarga besar bapak dan ibu yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan mendo'akanku.
4. Para sahabat dan teman teman terkasih yaitu Agus Setiawan, Aprilia Susanti, Tista Maya Surati, Reni Meliyawati, Linia Lupita. yang telah membantu penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan lancar.

Saya berharap semoga Allah membantu dan membalas semua kebaikan dari pihak- pihak yang telah membantu saya dengan tulus. Saya menyadari bahwa dalam penyusunan karya ini masih banyak kekurangan terutama dalam penyusunan kata, untuk itu saya berharap mendapat masukan yang membangun agar dapat bermanfaat. Terimakasih.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Ayu Rindi Antika yang lahir di Murnijaya, pada tanggal 27 maret 1998, anak keempat dari empat bersaudara dari Bapak Edy Yuwono dan Ibu Mujiati.

Penulis mengawali pendidikan di TK assuniyah pada tahun 2003 hingga 2004, dilanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SDN 02 Murnijaya diselesaikan pada tahun 2010, kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP N 01 Tumijajar dan diselesaikan pada tahun 2013, selanjutnya, untuk jenjang sekolah menengah atas dilanjutkan di SMK Wahid Husada Madani selesai pada tahun 2016. Pada tahun 2017, penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung program strata 1(satu) Jurusan Pendidikan Matematika. Pada tahun 2020 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Merak Batin Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan praktik pengalaman lapangan di SMP N 3 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrohim,*

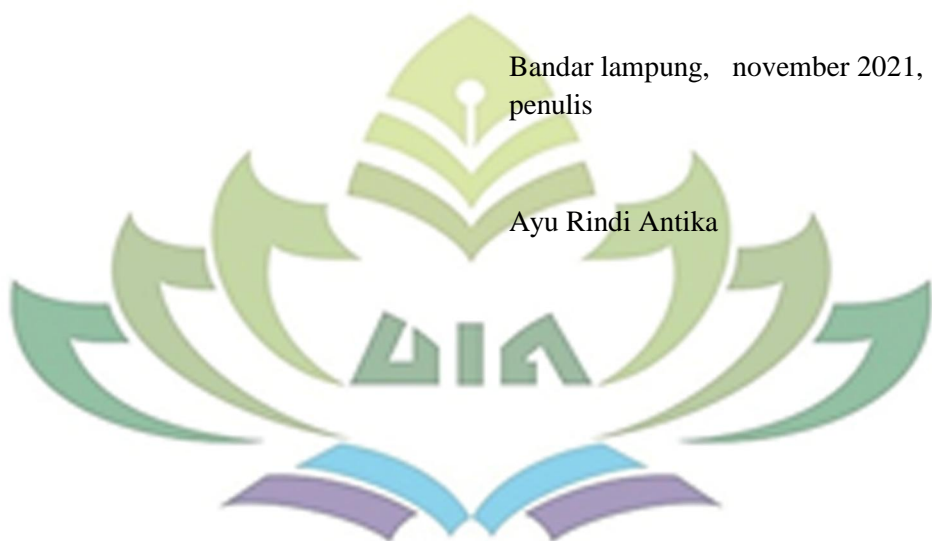
Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan mampu memulai dan menyelesaikan karya skripsi ini guna memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Raden Intan Lampung. Penyusunan karya skripsi ini selesai karena adanya pihak-pihak yang selalu membantu, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, M.Sc selaku ketua Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Farida S.Kom, MMSI selaku pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk membantu dan memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Bapak Abi Fadila, M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membantu dan memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Orang tua tercinta bapak Edy Yuwono dan Mujiati, dan kakak tersayang Novi Rahmawati, Maya Sari, Yuliadi Wijksono serta keluarga besar yang telah banyak mendoakan dan memberikan semangat serta kasih sayang yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas dan tanggung jawab.
6. Rekan-rekan seperjuangan pendidikan matematika terkhusus pada kelas E angkatan 17.
7. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
8. Pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab selama menjadi mahasiswa di Universitas Islam Raden Intan Lampung.

Saya berharap semoga Allah membantu dan membalas semua kebaikan dari pihak- pihak yang telah membantu saya dengan tulus. Saya menyadari bahwa dalam penyusunan karya ini masih banyak kekurangan terutama dalam penyusunan kata, untuk itu saya berharap mendapat masukan yang membangun agar dapat bermanfaat. Terimakasih.

Bandar lampung, november 2021,  
penulis

Ayu Rindi Antika



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	3
C. Identifikasi Masalah .....	9
D. Batasan Masalah .....	10
E. Rumusan Masalah .....	10
F. Tujuan Penelitian .....	11
G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	12
I. Sistematika Penulisan .....	14

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

A. Hakikat Pembelajaran.....	17
B. Model Pembelajaran .....	18
C. Model Pembelajaran ARCS.....	19
1. Pengertian Model Pembelajaran ARCS .....	19
2. Komponen Model Pembelajaran ARCS.....	20
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran ARCS.....	25
4. Kekurangan Model Pembelajaran ARCS.....	27
5. Kelebihan Model Pembelajaran ARCS.....	27
D. Media Animasi <i>Powtoon</i> .....	28
1. Pengertian Media Animasi <i>Powtoon</i> .....	28
2. Langkah-Langkah Media <i>Powtoon</i> .....	29
E. Pembelajaran Konvensional .....	31
F. Hakikat Pemahaman Konsep Matematis.....	31
1. Pengertian Pemahaman Matematis .....	31
2. Indikator Pemahaman Konsep.....	34
G. Tipe Kepribadian Keirsey .....	37
1. Tipe Guardian.....	42
2. Tipe Artisan.....	42
3. Tipe Rational.....	43
4. Tipe Idealis.....	43
H. Kerangka Pemikiran.....	43
I. Hipotesis .....	45

## **BAB III      METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	47

C. Populasi, Sampel, Dan Teknik Pengambilan	
Data.....	48
1. Populasi.....	48
2. Sampel.....	49
3. Teknik Sampel .....	50
4. Teknik Pengumpulan Data .....	50
D. Devinisi Operasional .....	51
E. Instrumen Penelitian .....	52
1. Tes Pemahaman Konsep .....	52
2. Angket Tipe Kepribadian Keirseay.....	53
F. Uji Coba Instrumen .....	57
1. Uji Validitas .....	57
2. Uji Tingkat Kesukaran .....	58
3. Uji Daya Pembeda .....	59
4. Uji Reliabilitas .....	60
G. Uji Prasyarat.....	61
1. Uji Normalitas.....	61
2. Uji Homogenitas .....	62
H. Uji Hipotesis.....	62

#### **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

A. Analisis hasil uji coba instrumen .....	71
1. Hasil uji coba tes kemampuan pemahaman konsep .....	71
B. Analisis data hasil penelitian .....	75
1. Data amatan .....	75
2. Uji prasyarat data amatan.....	76
3. Uji hipotesis .....	78

C. Pembahasan.....81

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....85

B. Saran.....85

**DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Prapenelitian Pemahaman Konsep .....	7
Tabel 3.1 Desain Faktorial .....	48
Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik .....	49
Tabel 3.3 Indikator Pemahaman Konsep .....	50
Tabel 3.4 Kriteria Penskoran Pemahaman Konsep .....	53
Tabel 3.6 Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes .....	58
Tabel 3.7 Intepretasi Daya Pembeda Butir Soal .....	59
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas .....	60
Tabel 3.9 Kriteria Uji Normalitas .....	61
Tabel 3.10 Kriteria Uji Homogenitas .....	62
Tabel 3.11Rangkuman Analisis Anova Dua Arah .....	65
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas .....	72
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran .....	73
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda .....	74
Tabel 4.4 Kesimpulan Uji Coba Instrumen .....	75
Tabel 4.5 Data Nilai Pemahaman Konsep Matematis .....	76
Tabel 4.6 Data Hasil Angket Tipe Kepribadian .....	76
Tabel 4.7 Data Hasil Uji Normalitas .....	77
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Homogenitas .....	78
Tabel 4.9 Data Hasil Uji Anova Dua Arah .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 pembagian tipe kepribadian .....	40
Gambar 2.2 kerangka berpikir .....	44





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Judul proposal adalah “**Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*) Berbantu Media Animasi Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Di Tinjau Dari Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 3 Bandar Lampung**” Untuk menghindari adanya pemahaman yang tidak persis dengan proposal ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam proposal sebagai berikut:

#### 1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>1</sup> Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.

#### 2. Model Pembelajaran ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu model pembelajaran ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*). ARCS merupakan bentuk pendekatan pemecahan masalah untuk merancang aspek motivasi serta lingkungan belajar dalam

---

<sup>1</sup> Baharuddin, *Pendidikan Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Ar-Ruszz Media, 2016), hal 196.

mendorong dan mempertahankan motivasi siswa untuk belajar. Pada proses belajar dan pembelajaran, keempat keadaan motivasi tersebut sangat penting dipraktikkan untuk terus dijaga sehingga motivasi siswa terpelihara selama proses belajar dan pembelajaran berlangsung.

### 3. Media

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, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>2</sup>

### 4. Animasi Powtoon

*Powtoon* merupakan layanan *freeware* atau program *online free* yang bisa digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat dimanfaatkan pemakai internet dengan cara mudah.<sup>3</sup>

### 5. Pemahaman Konsep

pemahaman konsep merupakan kemampuan yang berkenaan dengan memahami ide-ide yang menyeluruh dan fungsional. Kemampuan pemahaman konsep yang di capai siswa tidak dapat dipisahkan dengan masalah pembelajaran yang merupakan alat ukur penguasaan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, jangan salah dalam memberikan arahan atau bimbingan kepada siswa. Karena salah sedikit memberikan arahan kepada siswa pasti konsep yang akan dipahami siswa tidak akan bisa dipahami oleh siswa.<sup>4</sup>

### 6. Kepribadian

---

<sup>2</sup> Azhar and Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h. 3.

<sup>3</sup> Graham and Bruce, *Powtoon: Power Up Your PowToon Studio Project*. (Birmingham UK: Packt Publishing Ltd, 2015), h. 7.

<sup>4</sup> Abi Fadila, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristic Vee Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik.', *Desimal: Jurnal Matematika*, 1.3 (2018), h.157–154.

Kepribadian merupakan kumpulan dari sejumlah karakteristik, sikap, dan nilai-nilai yang dianut seseorang yang membedakannya dari orang lain. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kepribadian seseorang. *Guardian, artisan, rational, idealis* merupakan empat klasifikasi dari tipe kepribadian manusia menurut keirsey.<sup>5</sup>

## B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu pilar yang berperan sangat berguna untuk mewujudkan individu yang berkualitas. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana mengajar dan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, dan diri sendiri, kontrol masyarakat, Bangsa dan Negara. Dalam proses ini, guru harus memberi contoh, membentuk kemauan, dan mengembangkan potensi dan kreativitas siswa.

Pendidikan termasuk kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia masyarakat suatu bangsa, untuk itu pendidikan diharapkan mampu membentuk manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberikan dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat Indonesia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini merupakan hal yang penting dan harus dipikirkan dengan adanya pendidikan dapat membantu manusia berilmu. Ilmu dapat diperoleh dengan berbagai jalan, yaitu dengan membaca. Membaca dapat memberi pengetahuan bagi manusia sebagaimana Allah telah menjelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي  
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

---

<sup>5</sup> David Keirsey, *Please Understand Me II: Temperament, Character, Intelligence* (USA: Prometheus Nemensis Book, 1998).

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*(QS : Al-‘Alaq 1-5)

Islam memotivasi umatnya agar belajar dengan membaca, membaca dapat mendapatkan informasi tentang fenomena dan gejala yang terjadi di jagat raya ini untuk memperoleh ilmu pengetahuan, bukan yang terkait urusan akhirat tetapi urusan duniawi. Dan Allah telah menjelaskan juga dalam Al-Qur’an Surat Al-Mujadilah Ayat 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحَ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۙ ۱۱

11. *“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al Mujadilah :11)*

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan beberapa derajat orang yang beriman dan berilmu di bandingkan dengan orang yang tidak berilmu. Orang yang beriman dan berilmu luas akan diberi amanah untuk mengendalikan atau mengatur apapun yang terjadi dalam hidup ini.

Di Indonesia, Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan pelajaran yang biasanya diujikan pada

setiap jenjang pendidikan dalam ujian Negara. Ketika belajar matematika, siswa perlu belajar dan mengikuti langkah demi langkah, materi yang berhubungan dan bertingkat, dan tidak semua materi mudah di mengerti oleh siswa.

Pemahaman konsep matematika diperlukan dalam pembelajaran matematika. Karena pemahaman konsep merupakan bagian yang mendasar dan terpenting dalam pembelajaran matematika. Seperti yang dikemukakan oleh Zulkardi bahwa “mata pelajaran matematika menekankan pada konsep”, yang artinya dalam mempelajari matematika peserta didik harus terlebih dahulu memahami konsep matematika untuk menyelesaikan masalah dan mampu menyelesaikannya menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.<sup>6</sup>

Namun, jelas bahwa kurangnya pemahaman dalam matematika membuat siswa sulit memahami persepsi dan kehilangan keinginan untuk belajar dan mempengaruhi pembelajaran matematika mereka. Kemampuan memahami matematika biasanya mencakup tugas mengidentifikasi prinsip-prinsip yang relevan dan prosedur terkait atau menciptakan hubungan yang bermakna antara konsep yang ada dan yang baru dipelajari. Karena kemampuan konsep matematika menggambarkan suatu pemahaman, maka siswa diharapkan mampu memahami ide-ide matematika dan dapat menggunakan beberapa aturan yang relevan. Pada level ini siswa diharapkan mengetahui cara berkomunikasi yang baik dan mampu menggunakan ide-idenya untuk berkomunikasi.<sup>7</sup>

Berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan yaitu di SMP Negeri 3 Bandar Lampung terdapat beberapa permasalahan yaitu kurangnya pemahaman konsep matematika siswa selama kegiatan pembelajaran dikelas. Ini terlihat dari adanya

---

<sup>6</sup> Angga Murizal, ‘Pemahaman Konsep Matematis Dan Model Pembelajaran Quantum Teaching’, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.1 (2012),h. 20.

<sup>7</sup> Andini Sukma Widiawati and Ucu Koswara, ‘Implementasi Model Pembelajaran Resource-Based Learning Berbantuan Program Geogebra Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis’, *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 1 (2017),.

beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami isi yang disampaikan. Saat ditanya kembali, siswa yang telah belajar cenderung tetap diam dan bingung menjawab pertanyaan tentang apa yang dikatakan, dan terkadang mengubah materi yang disampaikan.

Menurunnya pemahaman konsep saat kegiatan pembelajaran dikelas berlangsung pada siswa kelas VIII SMP N 3 Bandar Lampung terlihat bahwa pemahaman konsep matematis pembelajaran yang kurang bagi siswa di kelas ini, karena sebagian siswa terlihat mengantuk di kelas, ada yang malas memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, ada yang tidak bisa diam atau tidak fokus pada kegiatan pembelajaran, dan beberapa tak sabar dan ingin pulang.

Faktor luar yang menyebabkan siswa kurang memahami konsep matematika dalam pembelajaran yaitu dalam kegiatan pembelajaran di guru kelas hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu menggunakan model pembelajaran tuturan. Pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa bosan. Karena dalam kegiatan ini sering kali berpusat pada guru sehingga kegiatan pembelajaran tidak terlalu menarik, dan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dan hanya menggunakan media seperti yang biasa ditemui siswa di kelas.

Dilihat dari permasalahan di atas bahwa diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk mendorong pemahaman konsep matematika siswa. Oleh karena itu digunakannya model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction*) yang dilaksanakan dengan bantuan media animasi *powtoon*, karena model ARCS yang dilaksanakan dengan bantuan media animasi *powtoon* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran matematika. Sehingga perlu disediakan metode pembelajaran yang semenarik mungkin, dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman siswa, agar peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.



Guru yang menyampaikan materi pembelajaran kurang baik dan tepat akan menyebabkan siswa tidak aktif dan bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang menurun. Terlihat pada tes uji 5 soal essay berbasis pemahaman konsep matematis menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa yang masih rendah. Hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis kelas VIII SMP Negeri 31 Bandar Lampung khususnya di kelas VIII C, VIII D, VIII E. Sebagai berikut.

**Tabel 1.1**

**Hasil prapenelitian pemahaman konsep matematis kelas VIII SMP Negeri 3 Bandar Lampung**

Kelas	Nilai (x)		Jumlah Siswa
	$X < 71$	$X \geq 71$	
VIII C	23	13	30
VIII D	16	11	28
VIII E	17	7	29
Jumlah	56	31	87

*Sumber : hasil pra-penelitian pada siswa kelas VIII SMPN 3 Bandar Lampung T.A 2020/2021*

Berdasarkan tabel 1.1 data hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII, yang dilaksanakan pada tanggal 14 November 2020. Bahwa sebanyak 56 siswa dari 87 siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 71. Siswa yang memperoleh hasil tes di atas KKM ada 31 siswa atau dengan persentase 35,6%, dan sisanya mendapat nilai dibawah KKM yaitu 56 siswa atau 64,4%.

Siswa yang tidak tuntas dalam mempelajari matematika menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hal tersebut antara lain faktor dari siswa itu sendiri, guru, lingkungan belajar dan diduga menggunakan

model yang tidak variatif dengan model yang membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam proses belajar.

Hal ini sebanding dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa kurang percaya diri untuk mengkomunikasikan ide dan pemahamannya karena takut salah dan ditertawakan oleh teman. Hal ini menyulitkan guru untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami konsep materi yang telah disampaikan. Keadaan ini sangat penting karena pemahaman konseptual dan kemampuan komunikasi siswa masih rendah.<sup>8</sup>

Salah satu alternatif untuk memaksimalkan proses belajar mengajar adalah penggunaan model, karena pembelajaran matematika dominan ditentukan oleh model yang digunakan dalam pendidikan matematika itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa adalah model pembelajaran ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*) dengan bantuan media animasi *powtoon* model pembelajaran ARCS merupakan metode pemecahan masalah yang digunakan untuk merancang motivasi dan berbagai aspek lingkungan belajar, serta untuk menjaga motivasi belajar siswa. Model pembelajaran ARCS merupakan kognisi dari sikap siswa yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan.<sup>9</sup>

Ada banyak faktor yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah tipe kepribadian siswa yang akan ditinjau pada penelitian ini. Karena tipe kepribadian siswa memiliki cara dan gaya masing-masing sesuai dengan kepribadian yang ada di dalam diri mereka, dan kepribadiannya pun bermacam-macam, maka penulis lebih meninjau kepribadian mereka dari kepribadian keirse yang memiliki empat jenis

---

<sup>8</sup> Farida, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristik Vee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik', *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 6, No. 2, 6.2 (2015), 111–19.

<sup>9</sup> M Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2014), h.243.

yaitu, *guardian*, *artisan*, *rational*, dan *idealist*.

Siswa akan memperlihatkan kepribadian mereka secara tidak langsung dalam proses pembelajaran, maka dari itu pendidik juga harus mampu membaca setiap kepribadian siswanya dari cara mereka menyelesaikan persoalan matematika. Pentingnya mengetahui tipe kepribadian siswa dapat mempermudah pendidik mengarahkan dan membimbing siswa ketahap yang terbaik agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Memberikan latihan-latihan soal matematika merupakan cara untuk mengasah otak dan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, karena nantinya ilmu yang mereka peroleh akan di transfer keorang lain.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (*Attention, Urelevance, Confidence andusatisfaction*) Berbantuan Media Animasi *Powtoon* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Keirsey”.

### C. Identifikasi Masalah

Pemahaman konsep matematika merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terwujudnya tujuan pembelajaran. Namun nyatanya, ada beberapa hal yang menghalangi kemunculannya, di antaranya.

1. Pembelajaran matematika di kelas masih terpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran matematika.
2. Pendidik belum memperhatikan kepribadian yang dimiliki peserta didik secara keseluruhan.
3. Rendahnya pemahaman konsep peserta didik dalam mempelajari matematika.
4. Pemanfaatan media yang belum dimaksimalkan dalam proses pembelajaran.

### D. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah, membetasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII SMPN 3 Bandar Lampung
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Satisfaction, Confidence*) berbantuan media animasi *powtoon*.
3. Kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari tipe kepribadian keirsesey.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*) berbantu media animasi *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis ?
2. Apakah terdapat pengaruh tipe kepribadian keirsesey terhadap pemahaman konsep matematis ?
3. Apakah terdapat interaksi penggunaan model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*) berbantu media animasi *powtoon* dan tipe kepribadian keirsesey terhadap pemahaman konsep matematis ?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Convidance, Satisfaction*) berbantuan media animasi *powtoon* terhadap pemahaman matematis siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh tipe kepribadian keirsesey terhadap pemahaman konsep matematis siswa.
3. Untuk mengetahui Interaksi penggunaan model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*) berbantu media animasi *powtoon* dan tipe kepribadian keirsesey terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat dikemukakan menjadi dua sisi.

## 1. Manfaat Teoritis

Manfaat keseluruhan dari hasil penelitian ini adalah siswa dapat lebih memahami konsep pembelajaran yang disampaikan dalam proses pembelajaran, khususnya saat menggunakan model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction*) berbantu media animasi *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis di tinjau dari tipe kepribadian keirsesey siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan guru mengenal model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction*) berbantu media animasi *powtoon*, serta hasil kolaborasi keduanya untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis ditinjau dari tipe kepribadian keirsesey sehingga termotivasi untuk berani melakukan inovasi pembelajaran dalam rangka menemukan strategi pembelajaran yang terstruktur sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan mengoptimalkan pemahaman konsep matematis siswa.

### b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan peserta didik tentang cara belajar matematika yang sesuai dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan kepala sekolah memperoleh informasi sebagai masukan dalam upaya mengefektifkan pembinaan para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan mengoptimalkan pemahaman konsep matematis siswa.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian lain dengan memperluas dan memperdalam lingkup penelitian.

#### **H. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati dengan judul ‘implementasi model ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*) Dalam Pembelajaran PAI Di SMA N 1 Brebes, dapat di simpulkan bahwa dalam pelaksanaannya ARCS dalam pembelajaran PAI di SMA 1 Brebes telah dilaksanakan dengan baik akan tetapi belum sepenuhnya dilaksanakan hanya mencapai 80%, dengan beberapa faktor penghambat dan pendukung, faktor penghambat yaitu keterbatasan waktu dan perbedaan latar belakang siswa, orang tua, dan tempat tinggal, pemahaman dan motivasi sekolah.<sup>10</sup>. Sedangkan faktor pendukungnya adalah SDM para pengajar yang profesional yaitu menguasai materi selain itu juga sarana dan prasarana yang memadai seperti tersedianya ruang multi media yang digunakan dengan baik. Dalam pelaksanaannya aspek yang lebih dominan yaitu aspek *attention* (perhatian), sedangkan aspek yang lainnya sudah dilaksanakan tetapi tidak sebaik *attention* (perhatian). Dari hasil penelitian ini, semangat siswa yang kuat untuk belajar, mampu menerima materi pembelajaran dengan baik dan belajar dengan sungguh-sungguh, serta guru yang mampu mengontrol kelas akan menciptakan pembelajaran yang kondusif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah, Rizki Wahyu Yunian Putra tahun 2017, dengan judul “Analisis Proses Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Tipe Kepribadian *Rational* dan *Artisan*”.<sup>11</sup> Dengan hasil penelitiannya adalah siswa dengan tipe kepribadian *Artisan* belum dapat melewati proses berfikir

---

<sup>10</sup> Trisnawati, *Implementasi Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Pembelajaran PAI Di SMA N 1 Brebes* (Semarang, 2008) hlm 69.

<sup>11</sup> Uswatun Hasanah and Rizki Wahyu Yunian Putra, ‘Analisis Proses Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian *rational* Dan *Artisan*’, *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1 (2017), 137–49.

kreatif dengan baik, karena siswa hanya dapat menyampaikan informasi pada soal hanya dengan cara lisan dan tidak bisa menyampaikan dengan cara tulisan. Sedangkan siswa dengan tipe kepribadian *Rational* sudah dapat melewati proses berfikir kreatif dengan baik dan sudah dapat menyampaikan informasi decara lisan maupun tulisan

3. Zee Trina, Thamrin Kamaruddin, dan Dyah Rahmani dalam Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah dengan judul Penelitian Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan *Software PowToon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh dapat diambil kesimpulan bahwa pada umumnya menyatakan pembelajaran dengan menggunakan animasi *software PowToon* sangat menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi *software PowToon* dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah materi yang digunakan, karena *PowToon* belum pernah digunakan pada pelajaran matematika. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bantuan yang sama yaitu aplikasi *PowToon*.<sup>12</sup>

## I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini.

Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari: penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah,

---

<sup>12</sup> Zee Trina, Thamrin Kamaruddin, and Dyah Rahmani, 'Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh', *Ramanujan Journal*, 2.2 (2017), 156–69.

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan kajian penelitian yang relevan.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Yang berisi tentang landasan teori terdiri dari pembahasan Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*) Berbantu Media Animasi *Powtoon* Terhadap Pemahaman Konsep di tinjau dari kepribadian keirse, Kerangka berpikir dan Hipotesis Penelitian.

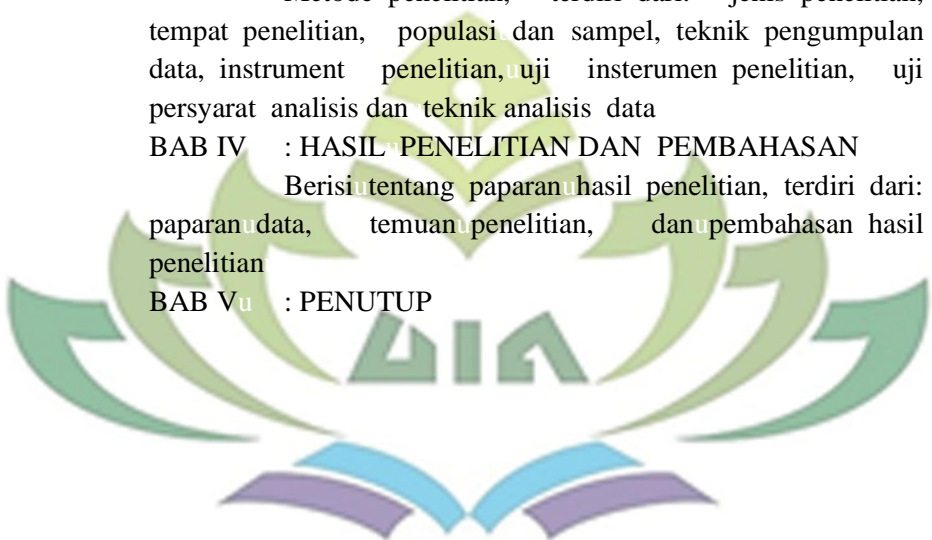
## BAB III : METODE PENELITIAN

Metode penelitian, terdiri dari: jenis penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, uji instrumen penelitian, uji persyarat analisis dan teknik analisis data

## BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang paparan hasil penelitian, terdiri dari: paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan hasil penelitian

## BAB V : PENUTUP









## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Hakikat Pembelajaran

#### 1. Pengertian Pembelajaran

Istilah belajar adalah upaya mengubah perilaku dengan berbagai kegiatan, seperti membaca, mendengarkan, mengamati, meniru dan sebagainya. Menurut Bruner, belajar adalah proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya.<sup>13</sup> Sedangkan Pembelajaran adalah pekerjaan pendidikan yang tujuannya dinyatakan sebelum proses pelaksanaan dan proses pelaksanaannya.<sup>14</sup> Menurut Gagne mendefinisikan belajar sebagai pengaturan peristiwa yang cermat dengan maksud membuat pembelajaran terjadi dan membuatnya bermanfaat. Guru harus menyadari bahwa dirinya adalah komponen utama dalam sistem pendidikan sekolah. Hubungan antara guru dan siswa adalah hubungan otoritas, artinya hubungan yang dilandasi oleh rasa saling percaya, bahwa siswa percaya guru akan mengarahkan siswa untuk menjadi manusia yang baik, dan guru juga percaya bahwa siswa dapat dan mau diarahkan untuk menjadi lebih baik.<sup>15</sup> pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja dalam rangka melakukan kegiatan pembelajaran. Kemudian peran guru dalam proses pembelajaran ini menjadi komponen utama dalam system pendidikan sekolah.

QS An-Nahl(16):78 berbicara tentang komponen pada diri manusia yang harus digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ [سورة النحل, ٧٨]

---

<sup>13</sup> M T Yusuf and Mutmainnah Amin, 'Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa', *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1.1 (2016), 85–92.

<sup>14</sup> *Ibid.*, h 12

<sup>15</sup> Mano & M. Idris, *Metode Dan Teknik Mengajar* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014),h. 51.

Artinya :*Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia member kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*(QS : An-Nahl:78)

Ayat diatas mengisyaratkan adanya tiga komponen yang terlibat dalam teori pembelajaran, yaitu: *al-sam'a*, *al-bashar* dan *al-fu'ad*. Kata *al-sam'a* berarti telinga yang berfungsi menangkap suara, memahami pembicaraan, dan selainnya. Mengenai kata *al-bashar* yang berarti mengetahui atau melihat sesuatu. Sedangkan kata *al-fu'ad* pusat penalaran yang harus di fungsikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kaitan tiga komponen diatas adalah bahwa pendengaran bertugas memelihara ilmu pengetahuan yang telah ditemukan dari hasil belajar dan pembelajaran, pengelihatn bertugas mengembangkan ilmu pengetahuan. Hati bertugas membersihkan ilmu pengetahuan dari segala sifat yang jelek. (k.;k.;)

“Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Gagne yaitu” :

- a) Sesuatu yang dapat menimbulkan minat siswa.
- b) Memberitahu kemampuan yang harus dimiliki siswa.
- c) Menyampaikan materi yang telah direncanakan.
- d) Memberikan bimbingan belajar.
- e) Memperoleh kinerja/ penampilan siswa.
- f) Memberikan *feedback*.
- g) Menilai hasil belajar.
- h) Memperkuat kemampuan mengingat dan mentransfer suatu materi.<sup>16</sup>

## **B. Pengertian Model Pembelajaran**

Jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik untuk merangsang minat belajar siswa maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Suhti, model pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai

---

<sup>16</sup>*Ibid.*, h 16-17

tujuan belajar.<sup>17</sup> Dalam model pembelajaran terdapat tata bahasa atau tahapan pembelajaran. Pada saat yang sama, menurut Arends model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem pengelolaannya.<sup>18</sup>

Menurut Darmadi menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas.<sup>19</sup> Model pembelajaran yaitu tata cara dalam pengordinasian pembelajaran di kelas yang dilakukan secara sistematis, kemudian dalam model pembelajaran ini sebagai salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga pembelajaran menjadi kondusif dan menarik.

### C. Model Pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction* (ARCS)

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction* (ARCS)

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction* (ARCS). ARCS adalah metode pemecahan masalah yang dirancang untuk mendesain motivasi dan semua aspek lingkungan belajar untuk mendorong dan memelihara motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menjaga keempat kondisi motivasi tersebut, sehingga dapat menjaga motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Model motivasi *attention, relevance, confidence, dan satisfaction* (ARCS) ini dikembangkan oleh Keller yaitu strategi yang mengutamakan adanya pengelolaan motivasional peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini strategi digunakan guru untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas

---

<sup>17</sup> E Suherti and M Rohimah, S, *Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. (Bandung: Bandung, 2016), h. 1.

<sup>18</sup> A Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h 24.

<sup>19</sup> Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017),h 42.

siswa dalam belajar. Model motivasi *attention, relevance, confidence, dan satisfaction* (ARCS) ini mempunyai empat komponen yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (kegunaan), *Confidance* (kepercayaan diri) dan *Satisfaction* (kepuasan). Keempat komponen ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

Dalam model motivasi *attention, relevance, confidence, dan satisfaction* (ARCS) ini, kita harus mampu memperhatikan dan menjelaskan manfaat materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses pembelajaran kita juga harus mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa terhadap kemampuannya. Pada akhir pelajaran juga harus diberikan rasa kepuasan kepada siswa agar siswa terpacu untuk selalu belajar. Strategi motivasi ARCS memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan keterampilan gurudalam memotivasi siswa dan meningkatkan keterampilan siswa dalam bekerja.<sup>20</sup>

ARCS merupakan bentuk pembelajaran yang mengutamakan perhatian kepada siswa, menyesuaikan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar siswa baik di rumah maupun di lingkungan sekitar rumah, menciptakan rasa percaya diri pada siswa, dan menimbulkan rasa puas pada diri siswa tersebut untuk rajin belajar.

## **2. Komponen model pembelajaran ARCS.**

Seperti yang dikemukakan sebelumnya, model pembelajaran ARCS terdiri dari empat komponen. Keempat komponen tersebut yaitu sebagai berikut:

### **a. *Attention* (perhatian)**

Perhatian adalah memusatkan dan memfokuskan sumber daya mental. Salah satu keterampilan penting dalam memperhatikan adalah seleksi. Perhatian bersifat selektif karena sumber daya otak terbatas. Perhatian adalah proses

---

<sup>20</sup> Nurrany Fatimah and Abdul Abdullah, 'Pengaruh Strategi Motivasi Attention, Relevance, Confidance, Satisfaction (Arcs) Dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Di Kelas X Sma Negeri 18 Surabaya', *Inovasi Pendidikan Fisika*, 2.2 (2013), 75–77.

penting dalam pengkodean. *Encoding* adalah proses memasukkan informasi ke dalam memori atau proses penyajian informasi.

Perhatian siswa muncul didorong oleh rasa ingin tahu. Oleh karena itu, rasa ingin tahu perlu dirangsang agar siswa mau memberikan perhatian dan perhatian itu tetap terjaga selama proses belajar mengajar lebih lama lagi. Rasa ingin tahu ini dapat dirasakan melalui unsur-unsur yang baru, aneh, berbeda dengan yang sudah ada, bersifat kontradiktif atau kompleks.<sup>21</sup>

Perhatian bisa berartissama dengan konsentrasi, bisa juga merujuk pada minat “momenting” yaitu perasaan tertarik terhadap suatu masalah yang sedang dipelajari (WS. Winkel, 100). Konsentrasi/perasaan siswa dan minat belajar dapat dilihat dari siswa yang merasa senang akan membantu konsentrasi belajar dan sebaliknya siswa dalam kondisi tidak senang akan kurang tertarik untuk belajar dan sulit berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung..

Menurut Keller (1987) strategi untuk menjaga dan meningkatkan perhatian siswa yaitu sebagai berikut:

1. Ajaklah siswa untuk memperhatikan dan meminimalkan gangguan. Bicaralah dengan siswa tentang betapa pentingnya memperhatikan ketika mengingat sesuatu. Beri mereka latihan dimana mereka terbiasa memperhatikan sesuatu tanpa gangguan.
2. Gunakan media dan teknologi secara efektif sebagai bagian dari pembelajaran di kelas. Carilah program video atau televisi yang dapat membantu guru memvariasikan pembelajaran dikelas dan meningkatkan perhatian peserta didik. Pastikan media dan teknologi yang digunakan dapat menarik perhatian siswa dengan cara yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajarannya.

---

<sup>21</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: celana timur, 2015), h. 185.

3. Menggunakan metode penyampaian dalam berbagai proses pembelajaran (kelas, diskusi kelompok, *role playing*, simulasi, brainstorming, demonstrasi, studi kasus).
4. Membuat pembelajaran menjadi menarik. Kejenuhan mudah timbul pada diri siswa dan kejenuhan akan mengurangi perhatiannya. Menghubungkan ide dengan minat siswa akan meningkatkan perhatian mereka. Sesekali menggunakan latihan yang tidak biasa dan menarik. Pikirkan pertanyaan dramatis untuk memperkenalkan berbagai topik yang akan dipelajari.
5. Gunakan komentar intruksional, misal “baik mari kita diskusikan”, “sekarang perhatikan”, atau “saya akan mengajukan pertanyaan tentang topik ini di ujian minggudepan”.

b. *Relevance* (relevan) <sup>4</sup>

Relevansi yang dimaksud di sini dapat diartikan sebagai hubungan atau kesesuaian antara materi pembelajaran yang disajikan dengan pengalaman belajar siswa. Dari keterkaitan atau kesesuaian ini secara otomatis dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa karena siswa merasa bahwa materi pelajaran yang disajikan memiliki manfaat pribadi secara langsung dalam kehidupan siswa sehari-hari. Motivasi siswa akan bangkit dan berkembang jika merasa apa yang dipelajarinya memenuhi kebutuhan pribadi, bermanfaat dan sesuai dengan nilai-nilai yang diyakini atau dipegangnya.

Suciati dan Udin Syarifuddin Winatasyaputra (R. Angkowo dan A. Kosasi, 2007:40-41) menyatakan bahwa strategi untuk menunjukkan relevansi adalah sebagai berikut:

1. Sampaikan kepada siswa apa yang dapat mereka peroleh dan lakukan setelah mempelajari materi pembelajaran ini berarti guru harus menjelaskan tujuan intruksional.
2. Jelaskan manfaat pengetahuan, keterampilan atau sikap serta nilai yang akan dipelajari dan bagaimana hal



tersebut dapat diaplikasikan dalam pekerjaan dan kehidupan nanti.

3. Berikan contoh, latihan atau tes yang langsung berhubungan dengan kondisi siswa.

c. *Confidance* (kepercayaan diri)

Kepercayaan diri merupakan kondisi motivasional yang juga mendapatkan perhatian. Kondisi ini terkait dengan apa yang dikatakan Bandura sebagai konsep *selfefficacy*. Konsep tersebut terkait dengan keyakinan pribadi bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan suatu tugas yang menjadi syarat keberhasilan.<sup>22</sup>

Menurut Keller (1987) strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan harapan keberhasilan siswa dengan meningkatkan pengalaman siswa, misalnya dengan menyusun materi pembelajaran agar mudah dipahami, diurutkan dari materi yang mudah ke materi yang sulit. Dengan demikian, siswa merasa telah mengalami keberhasilan sejak awal proses pembelajaran.
2. Susunlah kegiatan pembelajaran ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, sehingga siswa tidak dituntut untuk mempelajari terlalu banyak konsep baru dengan sekaligus.
3. Meningkatkan harapan untuk sukses, hal ini dapat dilakukan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan kriteria tes di awal pembelajaran. Ini akan membantu siswa memiliki gambaran yang jelas tentang apa yang diharapkan.
4. Meningkatkan harapan untuk berhasil dengan menggunakan strategi yang memungkinkan kontrol keberhasilan di tangan siswa sendiri.

---

<sup>22</sup>*Ibid*,h.41

5. Tumbuh kembangkan kepercayaan diri siswa dengan menganggap siswa telah memahami konsep ini dengan baik serta menyebut kelemahan siswa sebagai hal-hal yang masih perlu dikembangkan.
6. Berilah umpan balik yang relevan selama proses pembelajaran agar siswa mengetahui pemahaman dan prestasi belajar mereka sejauh ini.

d. *Satisfaction* (kepuasan)

Keberhasilan dalam mencapai tujuan berdampak pada kepuasan. Belajar adalah proses untuk mencapai kesuksesan. Dalam hal ini, motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting dalam mendorong siswa untuk mencapai keberhasilan belajarnya. Keberhasilan yang diraihinya tentu akan menghasilkan kepuasan dalam diri mereka.<sup>23</sup>

Pentingnya keberhasilan pembelajaran mendorong guru untuk terampil dalam mengembangkan strategi motivasi, terutama yang berkaitan dengan pencapaian kepuasan belajar. Cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan belajar adalah.

1. Gunakan pujian secara verbal dan umpan balik yang informatif bukan ancaman atau sejenisnya.
2. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk segera menggunakan atau mempraktikkan pengetahuan yang baru dipelajarinya.
3. Mintalah kepada peserta didik yang telah menguasai suatu keterampilan untuk pengetahuan untuk membantu teman-temannya yang belum berhasil.
4. Bandingkan prestasi peserta didik dengan prestasi peserta didik dengan prestasi dirinya di masa lalu atau dengan suatu standar tertentu, bukan dengan peserta didik yang lain.

### 3. Langkah-langkah dalam model pembelajaran ARCS

Langkah-langkah dalam model pembelajaran ARCS adalah sebagai berikut:

---

<sup>23</sup> Eveline Siregar, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h.53.

- a. Mengingatkan kembali peserta didik pada konsep yang telah dipelajari

Pada langkah ini, guru menarik perhatian siswa dengan mengulangi pelajaran atau materi yang telah dipelajari siswa dan mengaitkan materi tersebut dengan materi pelajaran yang akan disajikan. Dengan cara ini, siswa akan merasa tertarik dan termotivasi untuk memperoleh pengetahuan baru yaitu materi pelajaran yang akan disajikan.<sup>24</sup>

- b. Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran (R)

Pada langkah ini, guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan disajikan. Penyampaian tujuan dan manfaat pembelajaran ini dapat dilakukan dengan berbagai cara namun tetap mengacu pada prinsip perbedaan individu siswa agar semua siswa dapat menangkap tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan disajikan serta dapat mengetahui hubungan atau keterkaitannya antara materi pembelajaran yang disajikan dengan pengalaman belajar siswa itu menyampaikan materi pelajaran (R)

Pada langkah ini, guru menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan terperinci. Penyampaian materi ini dilakukan dengan cara atau strategi yang dapat memotivasi peserta didik yaitu dengan cara menyajikan pembelajaran tersebut dengan menarik sehingga dapat menumbuhkan atau menjaga perhatian peserta didik, memberikan keterkaitan antara materi pembelajaran yang disajikan dengan pengalaman belajar peserta didik ataupun berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dengan cara memberikan kesempatan

---

<sup>24</sup> Sulistiani, 'Efektivitas Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Segi Empat', *Jurnal Matematika Institut Agama Islam Semarang*.

kepada peserta didik untuk bertanya, memberikan tanggapan, ataupun mengerjakan soal/latihan, dan menciptakan rasa puas di dalam diri siswa dengan cara memberikan penghargaan atas kinerja atau hasil kerja peserta didik.

c. Menggunakan contoh-contoh yang konkrit (A dan R)

Pada langkah ini guru memberikan contoh nyata dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, mengingat materi. Tujuan penggunaan contoh konkrit ini adalah untuk menumbuhkan atau mempertahankan perhatian siswa (*attention*) dan memberikan kecocokan antara pembelajaran yang disajikan dengan pengalaman belajar siswa atau kehidupan siswa sehari-hari (*relevance*).

d. Memberi bimbingan belajar (R)

Pada langkah ini, guru memotivasi dan mengarahkan siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan. Secara langsung langkah ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga siswa tidak merasa ragu dalam menanggapi atau mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Pemberian bimbingan belajar juga bermanfaat bagi siswa yang lambat dalam memahami suatu materi pembelajaran sehingga siswa tersebut merasa termotivasi untuk memahami materi pembelajaran yang disajikan.

e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (C dan S)

Pada langkah ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menanggapi, atau mengerjakan pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang disajikan. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, siswa akan berkompeten secara sehat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran ini juga dapat

menumbuhkan atau meningkatkan rasa percaya diri siswa dan pada akhirnya juga dapat menciptakan rasa puas pada diri siswa karena merasa terlibat dalam proses pembelajaran.

f. Memberi umpan balik (S)

Pada langkah ini guru memberikan umpan balik yang tentunya dapat merangsang pola berpikir siswa. Setelah memberikan umpan balik ini, siswa secara aktif menanggapi umpan balik dari guru. Pemberian umpan balik ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan menimbulkan rasa puas pada diri siswa.

g. Meringkas setiap materi yang telah disampaikan di akhir yang baru saja disajikan dengan jelas dan detail. Langkah ini dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain dengan memberikan kesempatan belajar (S).

#### **4. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran ARCS**

Menurut Awoniyi menyatakan bahwa model pembelajaran ARCS memiliki kelebihan diantaranya :

- 1) Memberi petunjuk aktif dan memberikan arahan tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik.
- 2) Cara penyajian materi dengan model ARCS ini bukan hanya dengan teori yang penerapannya menarik.
- 3) Model motivasi yang diperkuat oleh rancangan bentuk pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- 4) Penerapan model ARCS meningkatkan motivasi untuk mengulang kembali materi lainnya yang pada hakekatnya kurang menarik
- 5) Penilaian menyeluruh terhadap kemampuan-kemampuan yang lebih dari karakteristik peserta didik agar strategi pembelajaran lebih afektif.

Selanjutnya awoniyi menjelaskan bahwa selain mempunyai kelebihan, model pembelajaran ARCS juga mempunyai kekurangan sebagai berikut :

- 1) Hasil efektif peserta didik sulit di nilai secara kuantitatif.

- 2) Perkembangan secara berkesinambungan melalui model ini sulit dijadikan penilaian.

#### **D. Media Animasi *Powtoon***

##### **1. Pengertian Media Animasi *Powtoon***

*Powtoon* Merupakan layanan perangkat lunak gratis atau program *online* gratis yang dapat digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi, dan pengguna internet dapat dengan mudah menggunakan presentasi atau video animasi tersebut. *Powtoon* dapat digunakan untuk tujuan pribadi atau komersial "*Powtoon* memiliki fitur animasi yang sangat menarik termasuk animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih jelas serta pengaturan *time line* yang sangat mudah". Fungsi yang disediakan dalam *powtoon* memungkinkan pendidik untuk membuat presentasi yang menarik, sehingga membangkitkan minat siswa untuk memperhatikan materi yang ditampilkan. Hasil akhir dari balon adalah kecepatan video dapat disesuaikan dengan kebutuhan Anda.

Keunggulan media *powtoon* dalam bidang pendidikan adalah dapat membantu pendidik membuat kursus dan desain video animasi yang menarik, mengagumkan dan menginspirasi, sehingga dapat membuat siswa lebih memperhatikan topik, sehingga dapat meningkatkan pengaruh prestasi akademik siswa.<sup>25</sup>

Kelebihan media *powtoon* adalah:

- (1) Pengguna *Powtoon* dapat dengan cepat membuat presentasi animasi menggunakan format yang disediakan; (2) *Powtoon* menyediakan templat dan fungsi suara bawaan. (3) *Powtoon* menyediakan karakter animasi dan ikon yang dapat disisipkan ke dalam presentasi; (4) Dosen dapat dengan mudah mengatur sesuai tema yang akan ditampilkan.<sup>26</sup> Sedangkan Kelemahan media *powtoon* adalah (1) Harus memiliki akun sendiri; (2) harus

---

<sup>25</sup> Ilya Spiltank, *Cartoons in the Classroom*. (Birmingham UK: Packt Publishing Ltd, 2013),h.7.

<sup>26</sup> Makarius, 'Edutainment: Using Tecnology to Enhance the Management Learner Experience.', *Managenent Teaching Riview*, 2.1 (2017), 17–25.

tersambung dengan internet; (3) membutuhkan waktu yang lama; (4) perlu mengunggah ke akun youtube.<sup>27</sup>

Saat mengajar dengan media *powtoon*, diperlukan beberapa peralatan pendukung seperti laptop atau komputer, LCD proyektor dan speaker. Spesifikasi komputer portable atau personal computer yang dapat digunakan untuk membuat dan menjalankan media *Powtoon* yaitu; (1) *Prosesor Caleron Quad-core*, (2) RAM minimal 1GB; (3) *VGA: onboard*; (4) koneksi internet yang stabil, dan (5) Mouse .

## **2. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media *Powtoon***

Penggunaan media harus dilakukan secara bertahap, dan harus ada perencanaan yang sistematis. Hal ini agar proses pengajaran berjalan lancar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Guru dapat mengambil enam langkah dalam menggunakan media untuk mengajar, yaitu:

- (1) Merumuskan tujuan pembelajaran
- (2) Persiapan guru
- (3) Persiapan kelas
- (4) Menggunakan media untuk memperkenalkan pembelajaran
- (5) Kegiatan belajar siswa
- (6) Evaluasi Pengajaran.

Berdasarkan wawasan tersebut. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah melihat tujuan yang ingin dicapai sehingga setelah mengamati kepala media siswa dapat menguasai kemampuan yang diharapkan. Guru harus mengembangkan standar kompetensi dalam operasi (perilaku yang dapat diukur dan diamati).<sup>28</sup>

Pada tahap kedua, guru dapat memilih dan menentukan media sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa. Jika memungkinkan, guru dapat melakukan investigasi terlebih

---

<sup>27</sup> O. One, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6.3 (2017),.

<sup>28</sup> Saiful Bahri Djaramah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Ranieka Cipta, 2015), hal 136.

dahulu untuk mendukung program yang akan dibuat. Kegiatan selanjutnya adalah mengumpulkan bahan dan menjabarkan apa yang akan disampaikan. Selain itu, guru dapat membuat media *powtoon* sesuai dengan kebutuhannya.

Tahap ketiga adalah mempersiapkan siswa dan materi pelajaran. Sebelum mulai menggunakan alat tulis, modul dan alat pembelajaran lainnya untuk pembelajaran, siswa harus sudah dapat menggantikan kegiatan. Sebelum pemutaran media, guru berpesan kepada siswa untuk memperhatikan media *powtoon*. Selain mempersiapkan siswa, anda juga perlu menyiapkan ruang dan fasilitas belajar. Tata letak ruangan harus mencakup pengaturan pencahayaan, ventilasi, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan lingkungan. Fasilitas yang dibutuhkan untuk menggunakan media *powtoon* adalah laptop atau komputer, proyektor, papan proyektor dan speaker.

Tahap keempat adalah pengenalan pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon*. *Powtoon* dapat dimainkan berulang-ulang sesuai kebutuhan. Tahapan terakhir adalah asesmen pembelajaran, dalam kegiatan ini guru melakukan asesmen untuk mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran dan mengevaluasi sejauh mana pencapaian tujuan tersebut. Pengaruh penggunaan media *powtoon* dapat mendukung keberhasilan proses belajar siswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar untuk perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran selanjutnya.

#### **E. Pembelajaran Konvensional**

Djamarah mengemukakan bahwa metode pembelajaran konvensional adalah metode ceramah atau disebut dengan metode tradisional. Metode ini telah dipakai sejak dahulu dalam proses pembelajaran, model konvensional ini sering diterapkan di sekolah-sekolah dalam proses pembelajarannya. Model konvensional ini sering ditandai dengan metode ceramah pada saat penjelasan materi.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran konvensional, guru lebih aktif menjelaskan materi sedangkan siswa lebih pasif dalam pembelajaran. Metode tanya jawab, ceramah, diskusi, dan



penugasan merupakan metode yang sedang digunakan dalam pembelajaran konvensional.<sup>29</sup>

## F. Pemahaman Konsep Matematis

### 1. Pengertian Pemahaman Konsep Matematis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008, hlm. 1002-1003) “pemahaman berasal dari kata paham yang berarti pengertian, pendapat, pikiran, aliran, haluan, pandangan, mengalir benar (akan), tahu benar (akan), pandai dan mengerti benar (tentang suatu hal)”. Menurut Benyamin “pemahaman ialah kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.”<sup>30</sup> Pemahaman adalah kemampuan mengerti atau memahami suatu objek secara mendalam kemudian menginterpretasikan atau mengulang dengan menggunakan bahasa sendiri.

Sesuai dengan firman Allah SWT, yang terdapat pada surah Az-Zumar ayat 9:

أَمْ مَنْ هُوَ قَنُوتٌ ءِإِنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ۙ

Artinya: “(Apakah kamu, hai orang-orang musyrik yang lebih beruntung) atau apakah kamu orang yang beribadah di malam hari dengan sujud dan berdiri, sedang dia takut (hukuman) akhirat dan mengharap rahmat Tuhannya? Katakanlah: “Apakah orang-orang yang mengetahui sama dengan orang yang tidak mengetahui?” Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran”).(QS : Az:Zumar:9).

Ayat tersebut menjelaskan, jika orang yang berakal dan berilmu dapat mengetahui dan memahami serta dapat menerima segala sesuatu yang diterimanya, sehingga menjadi lebih baik lagi. Orang yang mengetahui bias memudahkan untuk

<sup>29</sup> Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), H.

<sup>30</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Karasa, 2011).

mengetahui apa yang ingin mereka ketahui. Tidak seperti orang yang tidak tahu, mereka tidak akan tahu semua yang ingin mereka ketahui jika mereka tidak mencoba menjadi orang yang tahu. Dalam memanfaatkan kemajuan teknologi, pembelajaran matematika juga harus mampu menarik perhatian siswa dan juga mampu memberikan pemahaman konsep yang benar. Siswa dianggap memahami pemahaman konsep matematika apabila mampu menjelaskan konsep matematika dalam bentuk lain yang lebih sederhana, kemudian mampu menghubungkan secara logis antara fakta dan konsep yang berbeda serta dapat mengenali hubungan antara konsep baru dan konsep sebelumnya apabila mendukung mereka untuk memahami konsep selanjutnya. Setiap materi pembelajaran matematika berisi sejumlah konsep yang harus dikuasai, konsep-konsep tersebut saling berkaitan satu sama lain. Konsep merupakan dasar pembangunan berfikir. Kemampuan pemahaman konsep yang dicapai peserta didik tidak dapat dipisahkan dengan masalah pembelajaran yang merupakan alat ukur penguasaan materi yang diajarkan.<sup>31</sup>

Konsep adalah awal dari proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip dan generalisasi. Dalam pemecahan masalah, siswa harus memahami aturan-aturan yang relevan dan aturan-aturan yang didasarkan pada konsep-konsep yang di peroleh.<sup>32</sup> Menurut Bahri (2008:30), menguraikan pengertian Konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata. Konsep-konsep matematika terstruktur dengan teratur, logis dari yang paling

---

<sup>31</sup> Rahmawati and Fadila Abi, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristic Vee Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik', *Desimal: Jurnal Matematika*, 2021.

<sup>32</sup> Ratna Willis Dahar, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011), h.62.

sederhana ke yang kompleks. Persyaratan untuk menguasai materi atau konsep selanjutnya ialah menguasai dan memahami materi sebelumnya terlebih dahulu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika kemampuan pemahaman konsep merupakan hal yang terpenting.

Penjelasan tentang pemahaman dan konsep tersebut penulis dapatkan jika pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa yang bersifat menguasai beberapa materi pelajaran, dimana siswa bukan hanya mengingat atau mengetahui suatu konsep, tetapi siswa dapat menyampaikan lagi dengan cara dan bahasanya sendiri agar lebih mudah dipahami, memberi definisi serta bisa menerapkan konsep yang sesuai dengan pemahaman kognitif yang terdapat dalam dirinya. Maka kemampuan pemahaman konsep matematis adalah kemampuan siswa dalam menemukan dan menjelaskan, menerjemahkan, menafsirkan, dan menyimpulkan suatu konsep matematika berdasarkan pembentukan pengetahuannya sendiri, bukan sekedar menghafal. Penerapan pemahaman matematis ini penting untuk siswa dalam rangka belajar matematika secara bermakna. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal perlu dilakukan beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Adapun faktor dari luar model pembelajaran itu sendiri yang meliputi kurikulum, sarana, dan fasilitas serta guru. Sedangkan faktor dari dalam ialah siswa itu sendiri yang meliputi motivasi, keaktifan, gaya belajar, kecerdasan dan lain-lain.

## **2. Indikator Pemahaman Konsep Matematis**

Depdiknas mengemukakan tentang indikator-indikator pemahaman konsep yaitu sebagai berikut<sup>33</sup>.

1. Menyataka ulang sebuah konsep.
2. Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.

---

<sup>33</sup> K Purwaningsih, Zaenuri, and I Hidayah, 'Analysis of Concept Understanding Ability in Contextual Teaching And Learning in Quadrilateral Materials Viewed from Students Personality Type', *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6.1 (2017), 142–51.

3. Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu objek.
4. Menyajikan konsep dalam sebuah bentuk representasi matematis.
5. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep.
6. Menggunakan serta memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu.
7. Mengaplikasikan algoritma atau konsep pada pemecahan masalah matematis.

Menurut Kilpatrick, dkk pemahaman konsep matematika sebagai kemampuan untuk memahami konsep, proses dan hubungan dalam pembelajaran matematika yang memiliki indikator-indikator berikut.

1. Konsep yang dinyatakan secara verbal yang telah dipelajari.
2. Mengklasifikasikan objek untuk membentuk konsep berdasarkan apakah suatu persyaratan telah dipenuhi atau tidak.
3. Penerapan konsep secara algoritma.
4. Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika.
5. Mengaitkan berbagai konsep matematika.<sup>34</sup>

Menurut Sari, Indikator-indikator yang menunjukkan pemahaman konsep dalam penelitian, yaitu.<sup>35</sup>

1. Menyatakan ulang suatu konsep.
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
3. Memberi contoh dan non contoh dari konsep.
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.

---

<sup>34</sup> M. Afrilianto, 'Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Kompetensi Strategis Matematis Siswa Smp Dengan Pendekatan Metaphorical Thinking', *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 1.2 (2012), 196.

<sup>35</sup> Pramitha Sari, 'Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Besar Sudut Melalui Pendekatan PMRI', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.1 (2017), 44.

5. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat tersebut, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendapat Sari sebagai indikator kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika, karena sesuai dengan tujuan dilakukannya penelitian yang mengacu pada hasil pra penelitian yang masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Dengan penjelasan masing-masing indikator sebagai berikut.

1. Indikator pertama adalah melafalkan konsep dengan benar dan tepat. Kemampuan ini termasuk kemampuan yang paling rendah, antara lain kemampuan menghafal definisi, aksioma, teorema, dan sebagainya.
2. Indikator kedua adalah menjelaskan konsep dengan kata-kata dan kalimat sendiri, kemampuan ini menunjukkan pemahaman yang baik. Ungkapan ini mungkin tidak begitu tajam atau bahkan tidak begitu tepat, tetapi harus benar dan dapat memberikan gambaran yang cukup jelas.
3. Indikator ketiga adalah mengidentifikasi sesuatu yang diberikan sesuai atau tidak dengan konsep dan juga kemampuan menggunakan atau tidak menggunakan konsep pada tempat atau situasi yang tepat dan mencari contoh.
4. Indikator keempat adalah menginterpretasikan suatu konsep, yang menunjukkan interpretasi konsep dalam lingkungan matematis, di luar matematika atau dalam kehidupan sehari-hari.

5. Indikator kelima mengembangkan konsep, yaitu kemampuan menggeneralisasikan, mengembangkan sifat dan perilaku konsep.
6. Indikator keenam adalah menerapkan konsep baik di bidang matematika maupun di luar bidang matematika.
7. Indikator ketujuh yaitu menerapkan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah adalah kemampuan siswa menggunakan konsep dan prosedur dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dengan contoh dalam pembelajaran siswa mampu menggunakan konsep untuk menyelesaikan masalah.

#### **G. Tipe Kepribadian Keirse**

Karakter setiap siswa berbeda-beda dalam ranah pendidikan, ketika menyelesaikan sebuah persoalan khususnya didalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa juga menggunakan karakter yang berbeda-beda. Demi mewujudkan proses pembelajaran yang kondusif, menyatukan perbedaan karakter antara pengajar dan siswa sangat penting. Menyatukan karakter tersebut bertujuan supaya siswa dapat dengan mudah memahami dan menerima materi yang diajarkan, begitu pula sebaliknya pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi dengan efektif.

Memahami perbedaan karakter masing-masing individu adalah salah satu cara untuk menyatukan persepsi karena perbedaan persepsi akan berpengaruh pada peningkatan nilai mereka masing-masing. Dari segi penyelesaian masalah, perbedaan karakter juga menjadikan siswa memiliki keterampilan yang berbeda-beda. Perbedaan tingkah laku maupun karakter disebut dengan kepribadian.

Kepribadian adalah yang membedakan diri dengan orang lain yang terdiri dari sejumlah karakteristik, sikap dan nilai-nilai. Gibson menyatakan kepribadian seseorang di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor bawaan, keluarga, kebudayaan dan

kelas sosial serta keanggotaanya dengan kelompok lain.<sup>36</sup> Kepribadian setiap individu tidak dapat ditentukan dengan keluarga, kebudayaan, ataupun kelas sosial karena dalam satu keluarga terdapat kepribadian yang berbeda-beda.

Ahli psikologi David Keirsey tertarik pada karya Isabel Briggs Myers mengenai hubungan antara tipe dan tempramen.<sup>37</sup> Untuk menganalisis keempat tempramen, digunakan banyak label yang berbeda. Keirsey telah menetapkan bahwa keempat kombinasi kecenderungan tipe sesuai dengan keempat tempramen yang telah dikemukakan oleh banyak orang. *traditionalist*, *experienter*, *idealist*, dan *conceptualizer* merupakan keempat kombinasi tersebut.<sup>38</sup>

Penggolongan ini didasarkan pada bagaimana seseorang mengambil energinya ((*extrovert* atau *introvert*), dan bagaimana gaya dasar hidupnya (*judging* atau *perceiving*), dan bagaimana seseorang mengambil informasi (*sensing* atau *feeling*).

Dalam menyelesaikan pemecahan masalah matematis tentunya masing-masing mempunyai cara dan karakter yang berbeda. Karakter-karakter tersebut antara lain :

### **1. Tipe *Traditionalist* (*Sensing* atau *Judging*)**

Seseorang dengan tipe *Traditionalist* biasanya dapat bertanggung jawab dan dapat dipercaya. *Traditionalist* cenderung tegas, praktis dan menghargai hukum serta ketertiban, keamanan dan kelayakan peraturan.<sup>39</sup> Dalam menyelesaikan berbagai masalah, mereka akan serius, konsentrasi dan bekerja keras untuk menyelesaikan masalah tersebut terlebih lagi dalam menyelesaikan masalah pada pembelajaran matematika. Teratus, praktis, teliti dan sistematis merupakan kelebihan lain yang mereka punya.

---

<sup>36</sup> Maropen Simbolon, 'Persepsi Dan Kepribadian', *Jurnal Ekonomis*, 1.1 (2007), 52–66.

<sup>37</sup> Paul D Tieger, Barbara Barron, and Kelly Tieger, *Pribadimu Profesimu* (Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia, 2017), h. 62.

<sup>38</sup> D dkk., Ibid, h. 62.

<sup>39</sup> D dkk., *Pribadimu Profesimu*, Op.cit, h. 63.

Kelemahan dari tipe ini adalah terlalu cepat mengambil keputusan dan bersikap kaku.

Tipe ini mencakup ESTJ, ISTJ, ESFJ, serta ISFJ. *Traditionalist* terdiri dari kelompok yang berbeda yaitu *thinking* (STJ) dan *feeling* (SFJ) begitu juga dengan SFJ dan ISFJ, dalam hal membuat keputusan sangat mempengaruhi keterkaitannya dengan orang lain, dimana seseorang dengan tempramen *feeling* lebih cenderung membantu orang lain dengan cara nyata dan tipe ini juga mengedepankan perasaan untuk melakukan pekerjaan.

## 2. **Tipe *Experiencer* (*Sensing Perceiving*)**

Seorang *experiencer* memiliki kebebasan, cenderung bersifat spontan, dan mudah bergaul. Kelebihannya yaitu bisa menjadi negosiator yang baik, dan mereka suka mengamati perilaku manusia. Tetapi tidak semua *experiencer* menyukai hal-hal fisik. Kelemahannya adalah tidak tertarik dengan teori, konsep atau hal-hal yang abstrak.

Tempramen yang mencakup tipe ini antara lain ESTP, ISTP, ESFP, ISFP. *Experiencer* juga terdiri dari dua kelompok yaitu STP dan SFP. SFP biasanya memiliki respon lebih dibanding dengan STP terutama pada kebutuhan orang lain serta merasa pekerjaannya berbeda dari yang lainnya.

## 3. **Tipe *Idealist* (*Intuitive Feeling*)**

Tipe *idealist* cenderung mudah memahami orang lain, sehingga fokus pada kebutuhan orang-orang yang terlibat dalam pekerjaannya. Kelebihan tipe *idealist* adalah memiliki kharisma yang berbeda dibanding dengan ketiga tipe lainnya, penuh penerimaan, dan terbuka. Seorang *idealist* unggul dalam memberikan solusi yang kreatif. Sering membuat keputusan dengan berdasarkan pendapat pribadi, terlalu emosional dan kurang disiplin merupakan kelemahan dari tipe *idealist*.

ENFJ, INFJ, ENFP, dan INFP merupakan tempramen yang dimiliki oleh tipe kepribadian *idealist*, seseorang yang memiliki tempramen intuitif lebih memperhatikan orang lain



dan dirinya sendiri, tipe ini dikenal sebagai orang yang jujur khususnya kepada dirinya sendiri.

#### 4. **Tipe *Conceptualizers* (*Intuitive Thinking*)**

Tipe kepribadian *Conceptualizers* adalah tipe yang paling mandiri dari keempat tipe yang lain, mempunyai panggilan “ hebat dalam segala hal”. Mereka sangat pintar dalam melihat kemungkinan, dan cenderung melihat banyak sisi dalam sebuah perdebatan, serta dapat menyusun solusi dan hipotesis. Menganalisis berbagai kemungkinan secara logis, cerdas, percaya diri merupakan kelebihan lain yang dimiliki oleh seorang *Conceptualizers*. Tipe ini sangat pintar ahli dalam memecahkan masalah matematika dan pelajaran analisis.

Kekurangan tipe *Conceptualizers* adalah mereka gagal menyadari pengaruhnya kepada orang lain, penyendiri serta bersifat angkuh. Tipe *Conceptualizers* dapat kita temukan dalam diri seorang pemimpin. Temperamen yang mencakup tipe ini ialah ENTJ, INTJ, ENTP, dan INTP. Sudah seharusnya seorang *Conceptualizers* selalu mengambil keputusan yang logis dan tidak terpengaruh oleh orang lain.

Berdasarkan empat dimensi utama yang telah dijelaskan, akan membentuk 16 tipe kepribadian yang dapat digambarkan sebagai berikut.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Lekok Melya, ‘Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMA Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Myer-Briggs Type Indikator (MBTI)’ (Uin Raden Intan Lampung, 2018).



**Gambar 2.1**

### **Pembagian 16 Tipe Kepribadian**

Berdasarkan gambar 2.1 dapat dijelaskan bahwa tiap-tiap tipe kepribadian tersebut adalah penggabungan dari empat huruf, yang mempunyai arti dan makna tersendiri. Pengelompokan kepribadian meliharkan dinamika dan system keterkaitan yang kompleks k..dari kepribadian. Huruf pertama dan keempat bermakna sikap atau orientasi, karena dalam melihat kepribadian seseorang, ditunjukkan melaluiberinteraksi dengan dunia. Huruf kedua dan ketiga menunjukkan fungsi mental, karena hal tersebut merupakan dasar dari cara kerja otak. Dua huruf yang terdapat ditengah ini dinamakan fungsi yang berpasangan.<sup>41</sup> Tipe kepribadian individu dinyatakan sebagai salah satu dari enam belas kemungkinan yang dijelaskan pada gambar 2.1

Bentuk analisis pada setiap tipe kepribadian dapat menjadi tolak ukur lain dalam meningkatkan kemampuan numerik matematis. Kebanyakan pendidik belum memahami sifat yang ada dalam diri mereka sendiri. Cenderung putus asa dalam memecahkan masalah matematika umum atau dasar. Penulis

<sup>41</sup> Son Wandrial, 'Tipe Kepribadian Pada Mahasiswa Kelas Manajemen Universitas Bina Nusantara Dengan Menggunakan Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)', *Binus Business Review*, 5.1 (2014), 344 .

berharap dengan pengidentifikasian setiap kepribadian peserta agar mengetahui kepribadian yang ada dalam diri mereka sehingga memudahkan mereka untuk memecahkan masalah yang ada.

Menurut keirseypepribadian di klasifikasikan menjadi empat yaitu *guardian*, *artisan*, *idealis*, dan *rasional*.<sup>42</sup> Kepribadian ialah susunan unsur-unsur jiwa dan akal yang menentukan perbedaan tingkah laku dari tiap-tiap manusia. Berikut penjelasan tentang perbedaan tipe kepribadian keirseype:

### 1. **Tipe Guardian**

Siswa dengan tipe *guardian* menyukai pengajaran yang sesuai dengan fakta dan cenderung lebih menyukai kelas dengan model tradisional. Tipe *guardian* biasanya selalu mendengar intruksi tentang tujuan dari pembelajaran sebelum mengerjakan tugas. Menyelesaikan pekerjaan selalu tepat waktu dan memiliki daya ingat yang kuat, serta menyukai pengulangan materi secara terstruktur. Kelemahan tipe *guardian* adalah kurang berpartisipasi didalam kelas, dan tidak menyukai gambar. Kelebihannya adalah menyukai metode tanya jawab, dan menyukai tes objektif.

### 2. **Tipe Artisan**

Seseorang yang memiliki tipe *artisan* selalu ingin menjadi pusat perhatian bagi semua orang, termasuk guru dan teman-temannya. Tipe ini menyukai perubahan dan kurang suka dengan pembelajaran yang monoton. Kelebihan tipe *artisan* adalah unggul dalam berdiskusi, presentasi, dan demonstrasi. Kelemahannya adalah cepat bosan apabila pembelajaran monoton dan pengajar kurang inovatif dalam menggunakan metode yang diterapkan didalam kelas, dan tipe ini juga terburu-buru dalam mengerjakan tugas.

---

<sup>42</sup> David Keirseype, *Please Understand Me II: Temperament, Character, Intelligence* (USA: Prometheus Nemensis Book, 1998), h. 121-128.

### 3. Tipe *Rational*

Tipe *rational* menyukai pengajaran yang selalu memberikan tugas tambahan setelah materi. Seseorang dengan tipe *rational* menyukai penjelasan secara logika dan dapat memahami materi yang masih abstrak. Kelebihan pada tipe *rational* adalah menyukai pembelajaran eksperimen, dan pemecahan masalah yang kompleks seperti materi matematika, filsafat dan sains. Kelemahannya adalah tipe *rational* akan mengabaikan materi yang dirasa tidak perlu dan membuang-buang waktu.

### 4. Tipe *Idealis*

Tipe *idealis* sangat suka membaca dan menulis, lebih menyukai mengerjakan tugas secara individu di banding dengan diskusi kelompok. *Idealis* adalah tipe yang jujur terhadap dirinya sendiri dan suka menolong orang lain. Kelemahan tipe *idealis* adalah kurang menyukai kelas besar dalam pembelajaran, dan lebih menyukai kelas kecil yang setiap anggotanya memahami anggota lain.

## H. Kerangka Pemikiran

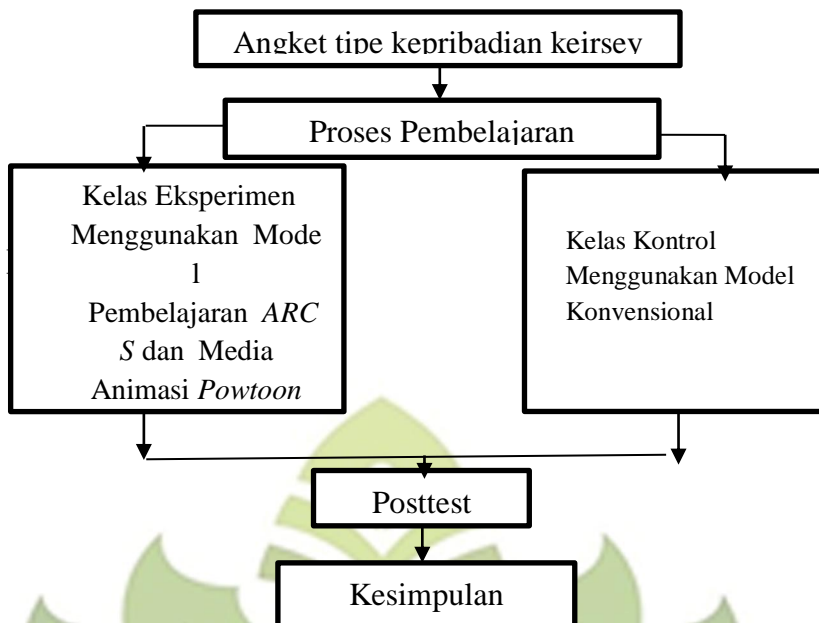
Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu, kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran ARCS dengan berbantuan media animasi *powtoon*, kelas kontrol menggunakan model konvensional. Setelah dilakukan pembelajaran, diberikan soal post-test kepada siswa. Adanya tindakan post-test bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh model pembelajaran ARCS terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen dan juga dilakukan pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilakukan pengamatan tipe kepribadian siswa, tindakan pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh tipe kepribadian siswa terhadap pemahaman konsep pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil tes pada kelas

eksperimen diharapkan lebih baik dibanding dengan kelas kontrol.

Penggunaan model ARCS pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol memperhatikan adanya tipe kepribadian siswa dalam pemahaman konsep matematis pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, hal ini dilakukan untuk melihat apakah interaksi pada siswa ketika menggunakan model pembelajaran ARCS berbantuan media animasi *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika di SMP 3 Bandar Lampung ialah rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang dikemas dalam bentuk soal yang menekankan pada pemahaman dan penguasaan konsep suatu pokok bahasan tertentu. Mengingat pentingnya pemahaman matematis bagi siswa, sudah sewajarnya dicarikan solusi untuk mengembangkan pemahaman konsep matematis tersebut. Solusi yang diperkirakan cocok untuk mengatasi masalah tersebut ialah memilih model pembelajaran yang tepat. Tidak hanya itu, penggunaan bahan ajar yang tepat juga berpengaruh dalam meningkatkan minat membaca dan menalar siswa yang nantinya akan berpengaruh pada perkembangan kemampuan yang ada pada siswa. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat penulis paparkan sebagai berikut:



(Gambar 2.2 Kerangka Berpikir)

Berdasarkan bagan di atas, menggambarkan proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti, pada bagan tersebut terlihat dalam proses pembelajaran peserta didik dapat lebih aktif, dapat dikatakan peserta didik lebih aktif dari penggunaan model yang diajarkan oleh guru.

## I. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian “hubungan” dapat diartikan sebagai pernyataan dugaan adanya hubungan antara variabel dalam sampel. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah suatu pernyataan yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui analisis, maka berdasarkan uraian, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

### a. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran ARCS berbantuan media animasi *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis siswa.
  2. Terdapat pengaruh tipe kepribadian keirseay terhadap pemahaman matematis siswa.
  3. Terdapat interaksi penggunaan model ARCS berbantu media animasi *powtoon* dan tipe kepribadian keirseay terhadap pemahaman konsep matematis siswa.
- b. Hipotesis Statistik

Berdasarkan uji statistiknya, rumusan hipotesis dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu Hipotesis Nol ( $H_0$ ) dan Hipotesis Alternatif ( $H_1$ )

1.  $H_{0A} : \alpha_1 = \alpha_2$

(tidak ada perbedaan antara siswa yang diberi model pembelajaran ARCS berbantu media animasi *powtoon* dengan siswa yang diberi pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa)

$H_{0B} : \alpha_1 \neq \alpha_2$

(ada perbedaan antara siswa yang diberi model pembelajaran ARCS berbantu media animasi *powtoon* dengan siswa yang diberi pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa)

$\alpha_1$ : Model pembelajaran ARCS berbantu media animasi *powtoon*

$\alpha_2$ : Model pembelajaran konvensional

2.  $H_{0B} : \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = \beta_4$

(tidak ada perbedaan antara siswa yang memiliki tipe kepribadian keirseay (*Guardian, Artisan, Rational, Idealis*) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa)

$H_{1B} : \exists \beta_i \neq \beta_j$  dimana  $i \neq j$  dan  $i = j = 1, 2, 3, 4$

(ada perbedaan antara siswa yang memiliki tipe kepribadian keirseay (*Guardian, Artisan, Rational, Idealis*) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa)

Keterangan:

$\beta_1$ : Tipe kepribadian *guardian*

$\beta_2$  : Tipe kepribadian *artisan*

$\beta_3$ : Tipe kepribadian *rational*

$\beta_4$ : Tipe kepribadian *idealis*

3.  $H_{0AB} : \alpha_i\beta_j = 0$  untuk  $i = 1, 2, \& j = 1, 2, 3, 4$  ( Tidak terdapat interaksi penggunaan model ARCS berbantu media animasi powtoon dan tipe kepribadian keirsesey terhadap pemahaman konsep matematis siswa).

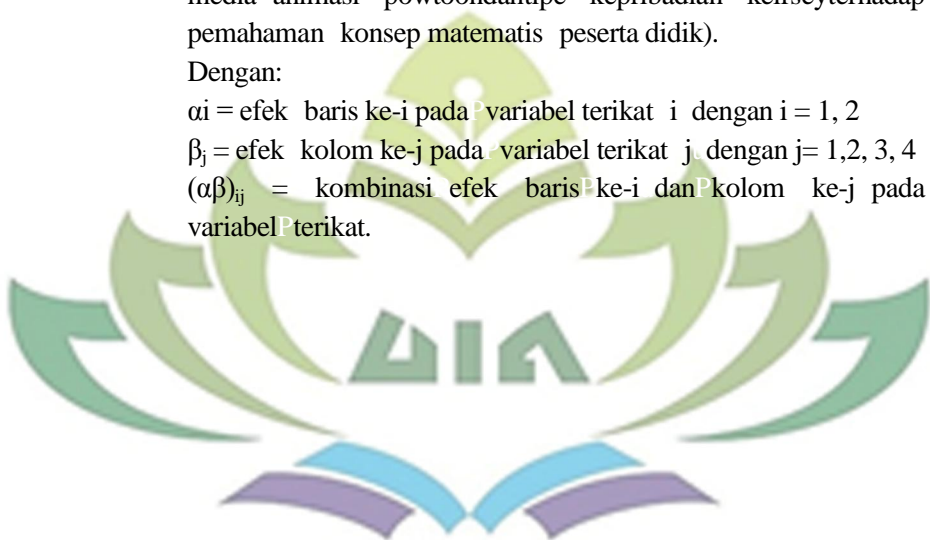
$H_{1AB} : \exists \alpha_i\beta_j \neq 0$  untuk  $i = 1, 2 \& j = 1, 2, 3, 4$  (Terdapat interaksi penggunaan model ARCS berbantu media animasi powtoon dan tipe kepribadian keirsesey terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik).

Dengan:

$\alpha_i$  = efek baris ke- $i$  pada variabel terikat  $i$  dengan  $i = 1, 2$

$\beta_j$  = efek kolom ke- $j$  pada variabel terikat  $j$  dengan  $j = 1, 2, 3, 4$

$(\alpha\beta)_{ij}$  = kombinasi efek baris ke- $i$  dan kolom ke- $j$  pada variabel terikat.





**DAFTAR PUSTAKA**

- Afrilianto, M., 'Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Kompetensi Strategis Matematis Siswa Smp Dengan Pendekatan Metaphorical Thinking', *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 1.2 (2012), 196
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: Ranieka Cipta, 2010)
- Aryanto, Eko Wahyu, Suharto, Toto Bara Setiawan, Hobri, and Ervin Oktavianingtyas, 'Profil Kemampuan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Menurut David Keirsey', *Jurnal Kadikma*, 9 (2018), 185–93
- Azhar, and Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016)
- Aziz, Abdul, Tri Admojo Kusmayadi, and Imam Sujadi, 'Proses Berfikir Kreatif Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Myyers Bringgs Siswa Kelas VIII MTs NW Suralaga Lombok Timur Tahun Pelajaran 2013-2014', *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2.10 (2014), 108
- Baharuddin, *Pendidikan Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Ar-Ruszz Media, 2016)
- Budiaji, Weksi, 'Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)', *Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2.2 (2013), 127–33 <<http://umbidharma.org/jipp>>
- Cynthia, Gapila, and Dkk, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Smart Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Tipe Kepribadian', *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2021), 46–59
- Dahar, Ratna Willis, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011)
- Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017)

- Djaali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Karasa, 2011)
- Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Djaramah, Saiful Bahri, and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Ranieka Cipta, 2015)
- Fadila, Abi, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristic Vee Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik.', *Desimal: Jurnal Matematika*, 1.3 (2018), 157–154
- Farida, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuritik Vee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik', *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 6, No. 2, 6.2* (2015), 111–19
- Fatimah, Nurrrany, and Abdul Abdullah, 'Pengaruh Strategi Motivasi Attention, Relevance, Confidance, Satisfaction (Arcs) Dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Di Kelas X Sma Negeri 18 Surabaya', *Inovasi Pendidikan Fisika*, 2.2 (2013), 75–77
- Graham, and Bruce, *Powtoon: Power Up Your PowToon Studio Project*. (Birmingham UK: Packt Publishing Ltd, 2015)
- Hasanah, Uswatun, and Rizki Wahyu Yunian Putra, 'Analisis Proses Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadianrational Dan Artisan', *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1 (2017), 137–49
- Hawi, Akmal, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014)
- Idris, Mano & M., *Metode Dan Teknik Mengajar* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)
- Kartikasari, D A, 'Pemahaman Matematika: Penerapan Model ARCS Dan Penilaian Kinerja', *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9 (2018), 6–15  
<<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jep/article/view/6932>>

- Keirse, David, *Please Understand Me II: Temperament, Character, Intelligence* (USA: Prometheus Nemensis Book, 1998)
- Lena, Mai sri, and Netriwati, *Metode Penelitian* (Malang: CV IRDH, 2019)
- Makarius, 'Edutainment: Using Tecnology to Enhance the Management Learner Experience.', *Managenent Teaching Riview*, 2.1 (2017), 17–25
- Melya, Lekok, 'Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMA Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Myer-Brings Type Indikator (MBTI)' (Uin Raden Intan Lampung, 2018)
- Murizal, Angga, 'Pemahaman Konsep Matematis Dan Model Pembelajaran Quantum Teaching', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.1 (2012), 20
- Novalia, and Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Bandar Lampung: AURA, 2013)
- Oktavia Dwi Putra Herawati Rusdy Siroj, and Djahir Basir, 'Pengaruh Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI Ipa SMA Negeri 6 Palembang', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.1 (2010), 70
- One, O., 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6.3 (2017), 210239
- Pramesti, Getut, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017)
- Purwaningsih, K, Zaenuri, and I Hidayah, 'Analysis of Concept Understanding Ability in Contextual Teaching And Learning in Quadrilateral Materials Viewed from Students Personality Type', *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6.1 (2017), 142–51  
<<https://doi.org/10.15294/ujme.v6i1.12642>>
- Rahmawati, and Fadila Abi, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristic Vee Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta

Didik', *Desimal: Jurnal Matematika*, 2021

Sari, Eka Fitri Puspita, 'Pengaruh Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Starts With A Question', *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2017), 25

Sari, Pramitha, 'Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Besar Sudut Melalui Pendekatan PMRI', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.1 (2017), 44

Shoimin, A, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)

Simamora, Lombok, Ul'fah Hernaeny, and Nuraini Dian Safitri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 5.2 (2020), 245–52

Simbolon, Maropen, 'Persepsi Dan Kepribadian', *Jurnal Ekonomis*, 1.1 (2007), 52–66  
<<https://jurnal.unai.edu/index.php/jeko/article/view/516>>

Siregar, Eveline, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (bogor: Ghalia Indonesia, 2010)

Spiltank, Ilya, *Cartoons in the Classroom*. (Birmingham UK: Packt Publishing Ltd, 2013)

Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali pers, 2011)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010)

Suherti, E, and M Rohimah, S, *Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. (Bandung: Bandung, 2016)

Sulistiani, 'Efektivitas Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Segi Empat', *Jurnal Matematika Institut Agama Islam*

*Semar*

- Supriadi, Nanang, and Nadya Amalia Juana, 'Analisis Kemampuan Numerik Peserta Didik: Dampak Strategi Lightening The Learning Climate Dan Tipe Kepribadian Keirsey', 5.2 (2021), 340–51
- Suprijono, Agus, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: celana timur, 2015)
- Tieger, Paul D, Barbara Barron, and Kelly Tieger, *Pribadimu Profesimu* (Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia, 2017)
- Trina, Zee, Thamrin Kamaruddin, and Dyah Rahmani, 'Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh', *Ramanujan Journal*, 2.2 (2017), 156–69
- Trisnawati, *Implementasi Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Pembelajaran PAI Di SMA N 1 Brebes* (Semarang, 2008)
- Usman, Husaini, and R.Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika* (Jakarta: PT Bumu Raksa, 2008)
- Wandrial, Son, 'Tipe Kepribadian Pada Mahasiswa Kelas Manajemen Universitas Bina Nusantara Dengan Menggunakan Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)', *Binus Business Review*, 5.1 (2014), 344 <<https://doi.org/10.21512/bbr.v5i1.1257>>
- Widiawati, Andini Sukma, and Ucu Koswara, 'Implementasi Model Pembelajaran Resource-Based Learning Berbantuan Program Geogebra Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis', *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, I (2017), 67–78 <<https://doi.org/10.23969/symmetry.v1i1.211>>
- Aziz, Abdul, Tri Admojo Kusmayadi, and Imam Sujadi, 'Proses Berfikir Kreatif Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Myers Bringsgs Siswa Kelas VIII MTs NW Suralaga Lombok Timur Tahun Pelajaran 2013-2014', *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2.10 (2014), 108

- Cynthia, Gapila, and Dkk, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Smart Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Tipe Kepribadian', *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2021), 46–59
- Kartikasari, D A, 'Pemahaman Matematika: Penerapan Model ARCS Dan Penilaian Kinerja', *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9 (2018), 6–15
- Oktavia Dwi Putra Herawati Rusdy Siroj, and Djahir Basir, 'Pengaruh Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI Ipa SMA Negeri 6 Palembang', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.1 (2010), 70
- Sari, Eka Fitri Puspita, 'Pengaruh Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Starts With A Question', *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2017), 25
- Simamora, Lombok, Ul'fah Hernaeny, and Nuraini Dian Safitri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 5.2 (2020), 245–52
- Supriadi, Nanang, and Nadya Amalia Juana, 'Analisis Kemampuan Numerik Peserta Didik: Dampak Strategi Lightening The Learning Climate Dan Tipe Kepribadian Keirse', 5.2 (2021), 340–51
- Winarni, Restu, and Diana Rahmawati, 'Pengaruh Karakteristik Tipe Kepribadian Dan IPK Terhadap Kecemaran Berkomputer Mahasiswa Akutansi Dalam Menggunakan Software Akuntansi Dengan Locus Of Control Sebagai Variabel Moderasi', *Nominal Barometer Riset Akuntansi Dan Menejemen*, 4.1 (2015), 1
- Yaumi, M, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2014)
- Yusuf, M T, and Mutmainnah Amin, 'Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa', *Tadris*,

*Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1.1 (2016), 85–92  
<<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/893>>

