



Pengaruh Model Pembelajaran *Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction* (ARIAS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VII SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo

Reni Supartini¹, Muhammad Yahya², Abdul Wahid³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Makassar

Email: renisupartini@gmail.com

Article Info

Article history:

Received July 25, 2024

Revised July 29, 2024

Accepted August 05, 2024

Keywords:

Effect, ARIAS Learning Model, Learning Outcomes

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) The effect of applying the ARIAS learning model on improving student learning outcomes in Informatics subjects at SMP Negeri 3 Tanasitolo, Wajo Regency. (2) Student perceptions of learning using the ARIAS model in Informatics subjects. This research is a Quasy experiment research with One group pretest-posttest research design. The number of samples in this study were 35 students. The results showed that the ARIAS learning model had an effect in improving student learning outcomes. This is evidenced by the average posttest score is 81.68, while the pretest is 39.50. The Paired Sample t-test showed a significance value of 0.000, smaller than the 5% significance level ($0.000 < 0.05$), with a sample size of 35 and a free degree (df) of 34. The N-gain test results showed an increase in student learning outcomes with an average of 0.69 which is included in the moderate category. Students' perception of this learning is also in good quality with an average percentage of 79.31%. From this data, it can be concluded that the application of the ARIAS learning model has a significant effect in improving student learning outcomes in Informatics subjects at SMP Negeri 3 Tanasitolo, Kabupaten Wajo.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 25, 2024

Revised July 29, 2024

Accepted August 05, 2024

Keywords:

Pengaruh, Model Pembelajaran ARIAS, Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh penerapan model pembelajaran ARIAS terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo. (2) Persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan model ARIAS pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini merupakan penelitian Quasy experiment dengan desain penelitian One group pretest-posttest. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 35 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran ARIAS berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest adalah 81,68, sementara pretest adalah 39,50. Uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($0,000 < 0,05$), dengan jumlah sampel 35 dan derajat



bebas (df) 34. Hasil uji N-gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata 0,69 yang termasuk dalam kategori sedang. Persepsi siswa terhadap pembelajaran ini juga berada pada kualitas baik dengan persentase rata-rata sebesar 79,31%. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Tanasitolo, Kabupaten Wajo.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Reni Supartini
Universitas Negeri Makassar
Email: reniisupartinii@gmail.com

Pendahuluan

Secara umum, pendidikan merupakan upaya pedagogis untuk mengajarkan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat suatu bangsa kepada para siswa melalui proses belajar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensinya, sehingga mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang tangguh dan mampu memanfaatkan, mengembangkan, serta menerapkan keterampilan teknologi dalam kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan akademis siswa tidak dapat diukur hanya dari hasil pembelajaran; sebaliknya, keberhasilan akademis dinilai dari hasil belajar mereka. Karena guru bertanggung jawab atas keberhasilan proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi, maka guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan mengajar yang baik dan fokus pada berbagai model pembelajaran.

Kurikulum Merdeka telah diterapkan sejak tahun 2021 bersamaan dengan peluncuran Program Sekolah Penggerak, yang merupakan tahap ketujuh dari Program Merdeka Belajar yang diprakarsai oleh Kementerian Pendidikan. Program Sekolah Penggerak bertindak sebagai inisiatif percontohan untuk implementasi Kurikulum Merdeka. Nadiem mengungkapkan bahwa tingkat kompetensi guru sangat penting dalam hal ini, karena tanpa pemahaman mengenai kompetensi dasar dan kemampuan untuk menerjemahkan kurikulum yang ada, proses belajar-mengajar tidak dapat berjalan dengan optimal (Bunga Nabila et al, 2023).

Model pembelajaran adalah pola atau rencana yang digunakan untuk menetapkan perangkat pembelajaran dan mengatur kegiatan di kelas (Tibahary, 2018). Tujuan dari berbagai



model pembelajaran adalah untuk membuat siswa percaya pada kemampuan mereka, mendorong semangat belajar, dan mempengaruhi hasil belajar mereka. Penggunaan model atau metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction*) dapat diterapkan (Aprilyani & Hakim, 2020).

Hasil belajar merujuk pada kemampuan siswa dalam menerima, memproses, dan menerapkan informasi yang disampaikan melalui pengajaran. Ini melibatkan pemahaman mendalam, kemampuan mengingat materi yang diajarkan, analisis teliti, sintesis konsep kompleks, dan evaluasi kritis terhadap materi. Selain penguasaan konsep, hasil belajar juga mencakup pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan yang relevan dengan materi, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi efektif, kerjasama tim, dan pemecahan masalah (Tumulo, 2022).

Keberhasilan seorang siswa dapat dinilai dari hasil belajarnya. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal meliputi elemen-elemen yang berasal dari dalam diri siswa, seperti bakat, motivasi belajar (minat), sikap, dan kemampuan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup elemen-elemen yang berasal dari luar diri siswa, seperti keluarga, lingkungan belajar, dan kondisi lingkungan.

Guru memegang peran penting dalam proses belajar mengajar karena mereka adalah kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran dan membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, guru harus memiliki keterampilan mengajar, menggunakan berbagai model pembelajaran, dan menyesuaikannya dengan materi yang diajarkan. Pemilihan model pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengarahkan kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMP Negeri 3 Tanasitolo terhadap guru mata pelajaran Informatika, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Informatika di kelas VII. Pembelajaran masih berpusat pada guru, jam pelajaran tidak mencukupi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang banyak, dan guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional (LKS) yang membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, banyak siswa yang mendapatkan hasil ujian harian yang rendah pada mata pelajaran Informatika. KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Informatika adalah 75. Dari data yang ada, dari 35 siswa, hanya 16 orang (45,71%) yang mencapai KKTP, sedangkan 19 siswa (54,29%) belum mencapainya. Rendahnya persentase siswa yang mencapai KKTP menunjukkan bahwa hasil belajar Informatika belum optimal, yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, yang dibutuhkan saat ini adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Salah satu tujuan dari model pembelajaran yang tepat adalah memastikan bahwa siswa berada dalam lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan cara ini, hasil belajar mereka akan meningkat (Kharisma et al., 2023). Model pembelajaran ARIAS merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini terdiri dari lima komponen yang



saling berhubungan yaitu *Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction* (Fuji et al, 2019).

Model pembelajaran ARIAS akan memperkuat keyakinan peserta didik (*Assurance*), memastikan bahwa pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata peserta didik, baik saat ini maupun di masa depan (*Relevance*), menggalang minat dalam materi yang dipelajari untuk mencapai kesuksesan belajar (*Interest*), menyertakan proses evaluasi selama pembelajaran berlangsung (*Assessment*), dan memastikan siswa merasa bangga dengan prestasi mereka (*Satisfaction*) (Hasanah, 2019).

Dengan memperhatikan pentingnya penerapan model pembelajaran ARIAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VII SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo”.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas permasalahan yang akan dikaji dalam penulisan penelitian ini yaitu, Apakah model pembelajaran *Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction* (ARIAS) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo dan Bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan Model ARIAS pada mata pelajaran Informatika?

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran ARIAS terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo dan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan Model ARIAS pada mata pelajaran Informatika.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Design penelitian yang digunakan adalah *One Grup Pretest-Posttest* (Tes Awal-Tes Akhir pada kelompok tunggal), dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (variabel bebas) yaitu dengan model pembelajaran ARIAS tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui *pretest*. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan April hingga bulan Mei. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Tanasitolo, Kabupaten Wajo.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Tahun Ajaran 2023/2024 dan untuk sampelnya adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanasitolo yang terletak di Kabupaten Wajo pada Tahun Pelajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini, model pembelajaran ARIAS (*Assurance, relevance, interest, assessment, dan satisfaction*) (X) adalah variabel bebasnya dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika (Y) merupakan variabel yang terikat pada penelitian ini.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes (*pretest dan posttest*), lembar observasi, dan angket serta dokumentasi. Tes digunakan sebagai alat



untuk mengevaluasi pencapaian siswa dalam pembelajaran Informatika sebelum (*Pretest*) dan sesudahnya (*Posttest*). Tes ini berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa dan disusun dalam bentuk soal pilihan ganda. Observasi adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap fenomena atau kejadian khusus. Angket adalah sebuah instrumen untuk mencatat dan mengumpulkan opini, data, dan informasi.

Teknik analisis data meliputi: (1) analisis deskriptif dan statistik dari skor hasil belajar; (2) uji persyaratan yaitu uji normalitas. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Kriteria pengujian signifikansi lebih besar dari 5% ($\text{sig} > 0,050$) maka data hasil belajar siswa dikatakan berdistribusi normal; dan (3) uji hipotesis menggunakan uji-t dan analisis data peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji N-Gain.

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo mengenai "Pengaruh model pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction (ARIAS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo". Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*, di mana kelompok sampel diberi perlakuan berupa model pembelajaran ARIAS. Kemampuan awal sampel diukur melalui *pretest*, dan setelah perlakuan, hasil belajar diamati melalui *posttest*.

instrumen tes pilihan ganda berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar Informatika di kelas VII SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo yang menggunakan model pembelajaran ARIAS. Selain itu, instrumen angket digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran ARIAS dalam mata pelajaran Informatika.

Adapun *Pretest* dilaksanakan pada hari Rabu, 24 April 2024, dan diikuti oleh 35 siswa. Setelah data *pretest* diperoleh, program *IBM SPSS Statistic* digunakan untuk mengolah data deskriptif skor nilai *pretest* siswa di kelas eksperimen. Tabel berikut menampilkan hasil *pretest* untuk kelas eksperimen:

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	35
Nilai Terendah	12
Nilai Tertinggi	53
Rata-rata (Mean)	39,50
Rentang (Range)	41
Standar Deviasi	11,104
Median	41,18
Modus	47

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Statistic

Berdasarkan Tabel 1. Nilai rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen adalah 39,50, dengan nilai tengah (median) sebesar 41,18, dan nilai yang paling sering muncul (mode) adalah 47. Simpanan baku (standar deviasi) tercatat sebesar 11,104, nilai tertinggi (maksimal) adalah 53,



dan nilai terendah (minimal) adalah 12. Rentang nilai, yang mencakup perbedaan antara nilai tertinggi dan terendah, adalah 41.

Adapun *posttest* dilakukan pada hari Senin, 13 Mei 2024 dan terdiri dari 35 siswa. Setelah data *posttest* diperoleh, program IBM SPSS Statistic digunakan untuk mengolah data deskripsi skor nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen. Tabel berikut menunjukkan hasil *posttest* kelas eksperimen:

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Nilai *Posttest* Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	35
Nilai Terendah	71
Nilai Tertinggi	94
Rata-rata (Mean)	81,68
Rentang (Range)	24
Standar Deviasi	6,345
Median	82,35
Modus	76

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Statistic

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata (mean) adalah 81,68, nilai tengah (median) adalah 82,35, dan nilai yang paling sering muncul (mode) adalah 76. Simpanan baku (standar deviasi) adalah 6,345, dengan nilai tertinggi (maksimal) sebesar 94 dan nilai terendah (minimal) sebesar 71. Rentang antara nilai tertinggi dan terendah adalah 24.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dan diolah dengan program statistik IBM SPSS. Jika nilai probabilitas pada output *Shapiro-Wilk* lebih besar dari nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05), maka data dianggap berdistribusi normal. Tabel berikut menyajikan rangkuman data dari uji normalitas *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Statistic	Df	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,954	35	0,149	$0,149 > 0,05 =$ Normal
<i>Posttest</i>	0,967	35	0,356	$0,356 > 0,05 =$ Normal

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Statistics

Berdasarkan Tabel 3. Hasil perhitungan dengan SPSS 26 menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* adalah 0,149, yang lebih besar dari 0,05 ($0,149 > 0,05$), dan nilai signifikansi untuk *posttest* adalah 0,356, yang juga lebih besar dari 0,05 ($0,356 > 0,05$). Hasil ini disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah uji asumsi data selesai, uji hipotesis dilakukan. Ini menguji perbedaan rata-rata dua variable dengan menggunakan *Paired Sample T-Test*. Hasil uji-t sebelum dan setelah tes.

Tabel 4. Hasil Uji-t



	T	Df	Sig (Nilai probabilitas)	Keterangan
Pretest dan Posttest	-21,294	34	0,000	0,000 < 0,05 = Ada Perbedaan

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Statistic

Berdasarkan data yang diberikan dalam Tabel 4. Nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian treatment terhadap hasil belajar, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran ARIAS memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo.

Selain untuk mengetahui apakah ada peningkatan pada nilai awal (*pretest*) dan nilai akhir (*posttest*), data hasil belajar siswa dihitung dari gain ternormalisasi. Perhitungan nilai N-gain ditunjukkan pada tabel di bawah.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji N-Gain

Pretest	Posttest	Nilai N-Gain	Kriteria
39,50	81,68	0,69	Sedang

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Dari hasil perhitungan uji N-gain pada Tabel 5. Diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,50 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,68. Dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Tanasitolo. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata N-gain sebesar 0,69, yang mengindikasikan kategori peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika sebagai sedang. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada 35 siswa, untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran ARIAS secara keseluruhan dapat dikategorikan sebagai "Baik". Hal ini tercermin dari nilai rata-rata presentase sebesar 79,31%. Informasi lebih lanjut mengenai kriteria respon peserta didik dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini.



Tabel 6. Kriteria Respon Peserta Didik

Rentang Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Mufidah & Surjanti, 2021)

Hasil observasi terhadap aktivitas guru, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran ARIAS telah diterapkan dengan tepat dalam pembelajaran Informatika di kelas eksperimen. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tahapan dalam model pembelajaran ARIAS.

Guru melakukan semua tahapan pembelajaran dengan model ARIAS dengan baik selama tiga pertemuan. Namun, beberapa tahapan tidak dilakukan oleh guru dalam satu pertemuan. Di kelas eksperimen, pelajaran berlangsung selama tiga jam pelajaran (3 x 60 menit), dengan peneliti bertindak sebagai pengamat.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data penelitian, hasil pengujian statistik mampu menjawab rumusan masalah yang diajukan. Penjelasan mengenai hasil pengujian tersebut disajikan dalam pembahasan berikut. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah hasil belajar Informatika siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa diukur melalui *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS. Penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran ARIAS, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata (mean) dari 39,50 pada *pretest* menjadi 81,68 pada *posttest*. Hal ini juga terlihat dari peningkatan nilai modus dari 47 pada *pretest* menjadi 76 pada *posttest*.

Selain itu, berdasarkan perhitungan uji N-gain, diperoleh rata-rata sebesar 0,69, yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Tanasitolo masuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran ARIAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar Informatika siswa di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo.



Analisis statistik inferensial dimulai dengan uji asumsi, yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, dan hasilnya menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS dalam proses pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar Informatika siswa. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired-Samples t-Test* dengan bantuan program SPSS menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran ARIAS pada mata pelajaran Informatika dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, persepsi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran ARIAS pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo berada dalam kategori "Baik". Hal ini dibuktikan dengan nilai persentase rata-rata yang mencapai 79,31.

Hasil penelitian (Hasanah, 2019) juga sesuai dengan teori yang menyatakan metode pembelajaran ARIAS terdiri dari berbagai komponen yaitu: 1) *Assurance* (percaya diri), ini terkait dengan keyakinan dan kepercayaan terhadap kemampuan untuk mencapai tujuan. Dengan memiliki sikap ini, siswa cenderung lebih percaya diri dalam meraih kesuksesan yang diinginkan. 2) *Relevance* (hubungan), tentang keterkaitan antara pembelajaran dengan kehidupan siswa, termasuk pengalaman mereka sekarang dan kebutuhan masa depan dalam karir. Ketika materi pelajaran memiliki tujuan yang konkret dan relevan dengan kehidupan mereka, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. 3) *Interest* (minat atau perhatian), tentang keterkaitan dengan minat atau ketertarikan siswa. Minat adalah kecenderungan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Karena itu, minat ini bisa memengaruhi pencapaian hasil belajar pada suatu mata pelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting untuk membangun dan menjaga minat serta perhatian siswa agar tetap terjaga selama pembelajaran berlangsung. 4) *Assessment* (evaluasi), tentang keterkaitan dengan penilaian terhadap siswa. Evaluasi adalah langkah memberikan umpan balik tentang kekuatan dan kelemahan siswa, yang bisa mendorong peningkatan pembelajaran dan memicu semangat untuk berprestasi. Evaluasi dilakukan untuk memahami sejauh mana kemajuan siswa telah tercapai. 5) *Satisfaction* (kepuasan), mengacu pada perasaan bangga dan puas atas pencapaian. Artinya, ketika siswa menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu, mereka akan merasa bangga atau puas dengan pencapaian mereka.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wanningrum, 2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar" yang menunjukkan bahwa dengan nilai 84,7 kelas kontrol berkinerja lebih buruk daripada kelas eksperimen. Data dianalisis dengan uji t. Hasil uji t menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa meningkat dengan penerapan model pembelajaran ARIAS sekolah dasar.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fuji et al., 2019) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Assurance Relevance Interest Assessment Satisfaction (ARIAS) Berbantuan E-Learning Schoology Terhadap Hasil Belajar TIK" yang menunjukkan bahwa



siswa yang belajar dengan model pembelajaran ARIAS yang didukung oleh e-learning Schoology menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan model tersebut dalam mata pelajaran TIK di kelas VIII SMP Saraswati Seririt. Analisis uji-t menunjukkan nilai thitung sebesar 4,7686, yang lebih besar dari nilai ttabel sebesar 1,9977. Berdasarkan kriteria ini, H_0 ditolak. Respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran ARIAS berbantuan *e-learning Schoology* dalam mata pelajaran TIK sangat positif, dengan rata-rata skor angket respon siswa sebesar 83,89.

Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran ARIAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penggunaan model ARIAS dalam pembelajaran Informatika memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil uji Paired Sample T-test dari data hasil belajar, diperoleh nilai t_h sebesar -21,294 dengan probabilitas 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, dengan jumlah sampel sebanyak 34. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran ARIAS dalam mata pelajaran Informatika. Dengan perhitungan uji N-gain Score, rata-rata yang diperoleh adalah 0,69, sehingga kategori uji peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Tanasitolo dapat diinterpretasikan sebagai sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran ARIAS secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo. Dan berdasarkan hasil penyebaran angket mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran ARIAS, dengan total 10 item yang diberikan kepada 35 responden, hasilnya diolah dengan menggunakan rumus persentase. Dari hasil tersebut, tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran ARIAS yang berkualitas baik mencapai 79,31%, sesuai dengan kriteria persentase yang ditetapkan.

Daftar Pustaka

- Aprilyani, N., & Hakim, A. R. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Assurance , Relevance , Interest , Assessment , Satisfaction Berbantuan Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah*. 4(1), 61–74.
- Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110–119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Fuji, K., Astrini, W., Agustini, K., & Putrama, M. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Assurance Relevance Interest Assessment Satisfaction (ARIAS) Berbantuan E-Learning Schoology Terhadap Hasil Belajar TIK*. 3(2), 62–69.



- Hasanah, A. (2019). Model ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction) pada Pembelajaran Matematika Berbasis Inquiry Terhadap Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah. *Pediamatika: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 01(01), 113–124.
- Mufidah, N. L., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 187. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i1.34186>
- Tibahary, abdul rahman. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64.
- Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(02), 437–446.
- Wanningrum, C. P. (2023). *Volume : 9 Bulan : Februari Tahun : 2023 Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (Assurance , Relevance , Interest , Assessment , and Satisfaction) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar Volume : 9 Nomor : 1 Bulan : Februari Tahun : 2023*. 43–48. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1205>