

EFEKTIVITAS PENERAPAN DESAIN INSTRUKSIONAL ARCHERYSD ID MODEL TERHADAP PEMAHAMAN ETIKA DAN KINERJA SISWA DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMP PERTIWI 2 PADANG

Wury Maharani¹, Darmansyah², Ulfia Rahmi³, Reni Kurnia⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: wurymaharani@gmail.com

Article History

Received: 29-10-2024

Revision: 04-11-2024

Accepted: 06-11-2024

Published: 08-11-2024

Abstract. This study aims to test the effectiveness of the Archerys ID Model learning design in improving students' understanding of ethics and performance in informatics learning in grade VIII of SMP Pertiwi 2 Padang. The problems identified were low motivation and student performance due to monotonous learning methods and lack of confidence. This study uses mixed methods with quantitative data collection through pretest-posttest and questionnaire, as well as qualitative data through observation and interviews. This study involved grade VIII students who were randomly divided into two groups, namely the experimental group and the control group. The experimental group was taught using the Archerys ID model, while the control group used conventional learning methods. The results of quantitative data analysis showed a significant improvement in students' understanding of ethics and performance after the application of the Archerys ID model. Thus, it can be concluded that the Archerys ID Model learning design is effective in improving ethical understanding and student performance in informatics learning

Keywords: Archerys ID Model, Ethics, Performance

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas desain pembelajaran *Archerys ID Model* dalam meningkatkan pemahaman etika dan kinerja siswa dalam pembelajaran informatika di kelas VIII SMP Pertiwi 2 Padang. Masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya motivasi dan kinerja siswa akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya rasa percaya diri. Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan pengumpulan data kuantitatif melalui *pretest-posttest* dan angket, serta data kualitatif melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII yang dibagi menjadi dua kelompok secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan model *Archerys ID*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman etika dan kinerja siswa setelah penerapan model *Archerys ID*. Hasil ini diperkuat oleh data kualitatif yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan tanggung jawab siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran *Archerys ID Model* efektif dalam meningkatkan pemahaman etika dan kinerja siswa dalam pembelajaran informatika.

Kata Kunci: *Archerys ID Model*, Etika, Kinerja

How to Cite: Maharani, W., Darmansyah., Rahmi, U., & Kurnia, R. (2024). Efektivitas Penerapan Desain Instruksional Archerys Id Model Terhadap Pemahaman Etika dan Kinerja Siswa dalam Pembelajaran Informatika di SMP Pertiwi 2 Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 6719-6733. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2072>

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan memiliki kurikulum yang berfungsi sebagai petunjuk dalam proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pendidikan sesuai yang diharapkan. Kurikulum merdeka merupakan salah satu contoh inovasi kebijakan dari pemerintah yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Kemudian Susanna, Usman, dan Suyanta (2023) berpendapat bahwa kurikulum merdeka dirancang dengan tujuan untuk memberi kebebasan belajar kepada peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu hal penting yang ada pada Kurikulum merdeka menurut Susanna dkk. (2023) yaitu fokusnya pada Profil Pelajar Pancasila, dimana Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila yang mempunyai enam dimensi karakter utama yaitu Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Berkebhinekaan Global, Bergotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. Sesuai beberapa dimensi karakter yang ada pada Profil Pelajar Pancasila ditemukan bahwa hal tersebut sangat membutuhkan pemahaman etika.

Pada jenjang sekolah menengah pertama peserta didik diajarkan mata pelajaran informatika. Informatika mempunyai peran yang penting dalam membentuk profil Mahasiswa pancasila. Nabilah, Zakir, Murtiyastuti, dan Mubaraq (2022) menyampaikan bahwa capaian pembelajaran informatika yang dituangkan di dalam surat keputusan Kepala BSKAP, Siswa tidak hanya diharapkan menjadi pengguna komputer, tetapi mengetahui perannya sebagai pemecah masalah, menguasai konsep inti (*core concept*), terbiasa dengan praktik inti (*core practices*) dalam penggunaan dan pengembangan teknologi informatika.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Pertiwi 2 Padang. Peneliti membagikan angket kepada dua kelas yaitu kelas VIII.1 dan kelas VIII.2 serta melakukan wawancara dengan guru pada mata pelajaran informatika terkait bagaimana etika dan kinerja siswa pada proses akademik. Dari hasil angket dan juga didukung dengan hasil wawancara oleh guru menunjukkan bahwa pemahaman etika dan kinerja terbilang masi rendah. Selain itu motivasi yang rendah ini membuat siswa menunjukkan krisis etika yang di realisasikan dengan kurangnya perhatian terhadap guru saat menjelaskan, sering bermain-main saat melakukan kegiatan praktik, cenderung pasifnya siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal lain yang jadi permasalahan adalah mengenai kinerja siswa tersebut. Siswa belum bisa menanamkan nilai tanggung jawab dalam akademik yang ditampakkan ketika melakukan pekerjaan rumah siswa sering menunda-nunda dalam menyelesaikannya atau bisa dikatakan dengan istilah prokrastinasi, sedangkan guru sudah memberikan batas waktu untuk menyelesaikannya. Kemudian siswa belum juga bisa menanamkan nilai kejujuran pada

akademik nya yang direalisasikan saat siswa melakukan kegiatan evaluasi seperti ujian, siswa masih melakukan tindak kecurangan dengan mencontek jawaban, menerima jawaban dari siswa lain, dan memberikan jawaban kepada teman dengan melempar kertas kecil. Melihat beberapa hal yang melatar belakangi penelitian ini peneliti menyimpulkan untuk mengujikan model pembelajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan terkait rendahnya motivasi, pemahaman etika dan kinerja siswa. Model desain intruksional yang akan digunakan yaitu *Archerys ID Model*. Menurut Darmansyah (2023), *Archerys ID Model* adalah berasal dari nama *Archery-site Instructional Design Model* yang dikembangkan oleh beliau pada tahun 2021 yang berlandaskan model *ARCS- Motivational Model* oleh Jhon Keller pada tahun 1979 kemudian disempurnakan pada tahun 1983.

Desain model desain intruksioal *Archerys ID-Model* tidak hanya berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar, namun juga berupaya dalam meningkatkan integritas akademik siswa dari segi moral, etika dan kinerja dalam proses akademik, sehingga mengurangi adanya kecurangan atau plagiarisme dan menumbuhkan semangat positif ketika proses akademik berlangsung. Hal ini sejalan dengan capaian pembelajaran informatika untuk menjadikan siswa yang mempunyai pemikiran secara komputasional sehingga membutuhkan motivasi dan kemauan belajar yang tinggi serta karakter moral yang baik, sesuai dengan tujuan dari desain intruksional *Archerys ID Model*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kombinasi atau biasa juga disebut dengan *Mix Methods*. *Mix Methods* merupakan pendekatan dimana penelitian ini memadukan atau mengkombinasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif. Model penelitian yang digunakan adalah *The Embedded Design*, dimana model ini mengumpulkan data kuantitaif dan kualitatif secara bersama-sama atau berurutan tetatpi menggunakan bobot yang berbeda. Pada model ini yang berperan sebagai metode primer atau data utama adalah menggunakan analisis kuantitatif dengan metode *Quasi eksperimen* dengan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen terdiri dari kelas VIII.2 dan kelas kontrol yaitu kelas VIII.1. Kelas eksperimen nantinya akan diberi perlakuan model *Archerys ID Model*, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional seperti biasa. Pada metode sekunder yang berfungsi mendapatkan data pendukung yaitu melalui analisis kualitatif menggunakan *Model Miles and Huberman*.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini secara *purposive* sampling. Menurut Nuralim, et al., (2024), *purposive sampling* adalah sebuah metode sampling *nonrandom sampling* dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan

identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan uji t atau uji beda, dimana sebelum itu peneliti melakukan uji prasyarat analisis terhadap angket dan *test* menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji beda soal, dantaraf kesukaran soal. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu menggunakan analisis data statistik menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Analisis data kualitatif menggunakan analisis *Model Miles and Huberman*.

HASIL

Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Informatika Dengan Menerapkan Archerys ID Model (Kelas Eksperimen)

Hasil analisis data *pretest* kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Pretest dan posttest Kelas Eksperimen

Tes Awal (<i>Pretest</i> Eksperimen)				
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Mode
74,26	42,85	58,69	59,98	59,99
Tes Akhir (<i>Posttest</i> Eksperimen)				
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Mode
99,97	77,12	85,43	85,55	88,55

Berdasarkan data di atas maka dapat diketahui bahwa nilai tes awal peserta didik masih terletak dibawah KKM yaitu 80. Kemudian rata-rata nilai yang berada pada angka 58,69. Selanjutnya diadakan *posttest* yang tujuannya untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan. Hasil perolehan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dia atas memperoleh skor tertinggi yaitu 99,97 dan nilai terendah yaitu 77,12 dengan rata-rata 85,43. Dalam hal ini pemahaman peserta didik terkait materi informatika dengan berpikir secara komputasional sudah cukup baik.

Tabel 2. Interval hasil belajar kelas eksperimen

Interval	Titik Tengah	Frekuensi
71-80	75	6
81-90	85	13
91-100	95	3
Jumlah		22
Rata-Rata		85,43
SD		5,90

Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Informatika dengan Menerapkan Metode Konvensional (Kelas Kontrol)

Tabel 3. *Pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Tes Awal (<i>Pretest</i> Kontrol)		
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean
77,13	45,17	62,41
Tes Akhir (<i>Posttest</i> Kontrol)		
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean
91,4	68,56	78,54

Dari hasil tes akhir maka diperoleh data bahwa *posttest* kelas kontrol memperoleh skor tertinggi 91,4 dan skor terendah adalah 68,56 dengan rata-rata 78,54. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dalam penyelesaian soal dengan menggunakan konsep informatika yaitu berpikir secara komputasional tak hanya itu dari segi motivasi dalam belajar dikelas kontrol masih kurang. Untuk melihat lebih lengkapnya dapat dilihat melalui rentangan interval skor data hasil belajar kelas kontrol pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil belajar kelas kontrol

Interval	Titik Tengah	Frekuensi
61-70	65	1
71-80	75	12
81-90	85	6
91-100	95	1
Jumlah		20
Rata-Rata		78,54
SD		45,06

Data Hasil Angket Pemahaman Etika dan Kinerja Peserta Didik pada Mata Pelajaran Informatika dengan Menerapkan *Archerys ID Model* (Kelas Eksperimen)

Tabel 5. Hasil angket etika dan kinerja kelas eksperimen

Angket Pemahaman Etika (Kelas Eksperimen)				
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Mode
96	82	88,63	88	91
Angket Pemahaman Kinerja (Kelas Eksperimen)				
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Mode
104	85	94,68	94,5	93

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata integrasi pemahaman etika senilai 88,63, dengan skor tertinggi 96 dan skor terendah 82. Kemudian integrasi kinerja memperoleh rata-rata senilai 94,68 dengan skor tertinggi adalah 104, sedangkan skor terendah yaitu 85. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman etika dan kinerja siswa dalam akademik sudah cukup baik. Berikut data interval kelas eksperimen

Tabel 6. Data hasil angket pemahaman etika dan kinerja eksperimen

Data hasil Angket Pemahaman Etika		
Interval	Titik Tengah	Frekuensi
81-90	85	13
91-100	95	9
Jumlah		22
Rata-Rata		88,6
SD		3,95
Data hasil Angket Pemahaman Kinerja		
Interval	Titik Tengah	Frekuensi
81-90	85	1
91-100	95	19
101-110	105	2
Jumlah		22
Rata-Rata		94,68
SD		3,92

Data Hasil Angket Pemahaman Etika dan Kinerja Peserta Didik pada Mata Pelajaran Informatika dengan Menerapkan Metode Konvensional (Kelas Kontrol)

Dari hasil analisis data kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang maka diperoleh sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil angket etika dan kinerja kelas kontrol

Angket Pemahaman Etika (Kelas kontrol)				
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Mode
93	78	83,35	83	86
Angket Pemahaman Kinerja (Kelas Kontrol)				
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Mode
97	78	89,1	88,5	87

Berdasarkan tabel di atas didapatkan rata-rata pemahaman etika pada kelas kontrol memperoleh nilai 88,35, dengan skor tertinggi yaitu 93 dan skor terendah yaitu 78. Kemudian pada integrasi pemahaman kinerja peserta didik mendapatkan rata-rata senilai 89,1, dengan skor tertinggi yaitu 97 dan skor terendah yaitu 78. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata baik pemahaman etika maupun kinerja kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol.

Tabel 7. Data Hasil angket pemahaman etika dan kinerja kontrol

Data hasil Angket Pemahaman Etika		
Interval	Titik Tengah	Frekuensi
71-80	75	5
81-90	85	14
91-100	95	1
Jumlah		20
Rata-Rata		83,35
SD		3,82

Data hasil Angket Pemahaman Kinerja		
Interval	Titik Tengah	Frekuensi
71-80	75	1
81-90	85	13
91-100	95	6
Jumlah		20
Rata-Rata		89,1
SD		4,36

Hasil Uji Normalitas Data Pemahaman Etika

Uji normalitas ini digunakan untuk melihat apakah data kelas pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini adalah syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 29.0 dengan kriteria penggunaannya adalah jika nilai signifikansi $> a = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< a = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil uji normalitas angket etika

Kelas	Kolmogorov- Smirnov			Shapiro- Wilk		
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Etika VIII 1	0,144	20	0,200	0,934	20	0,184
Etika VIII 2	0,127	20	0,200	0,971	20	0,768

Berdasarkan gambar diatas terlihat bahwa angket integrasi pemahaman etika pada kelas VIII.1 (Kelas Kontrol) dan pada kelas VIII.2 (Kelas Eksperimen) memperoleh nilai signifikansi 0,200. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> a = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Artinya data angket pemahaman etika berdistribusi normal.

Hasil Uji Normalitas Data Kinerja Belajar

Hasil uji normalitas angket pemahaman kinerja dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 9. Hasil uji normalitas angket kinerja

Kelas	Kolmogorov- Smirnov			Shapiro- Wilk		
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Kinerja VIII 1	0,165	20	0,156	0,955	20	0,451
Kinerja VIII 2	0,156	20	0,200	0,955	20	0,446

Berdasarkan gambar output SPSS versi 29.9 diatas menunjukkan bahwa signifikansi angket kinerja dikelas VIII.1 (Kontrol) adalah 0,156. Kemudian signifikansi angket kinerja dikelas

VIII.2 (Ekperimen) adalah 0,200. signifikansi pada angket kinerja kedua kelas tersebut $>a = 0,05$, artinya data angket kinerja pada kedua kelas berdistribusi normal.

Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Hasil uji normalitas test dapat dilihat dari hasil output aplikasi SPSS versi 29.0 dibawah ini:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Test

Kelas	Kolmogorov- Smirnov			Shapiro- Wilk		
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Pretest VIII 1	0,105	20	0,200	0,959	20	0,515
Pretest VIII 2	0,134	20	0,200	0,979	20	0,926
Posttest VIII 1	0,156	20	0,200	0,937	20	0,210
Posttest VIII 2	0,137	20	0,200	0,954	20	0,426

Berdasarkan gambar output diatas terlihat bahwa *pretest* maupun *posttest* pada kelas VIII.1 (Kelas Kontrol) dan pada kelas VIII.2 (Kelas Eksperimen) memperoleh nilai sgnifikansi 0,200. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> a = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Artinya b. data angket pemahaman etika berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas Data Pemahaman Etika

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 29.0 dengan kriteria Uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS dengan uji *Lavene statistic* $P > \alpha = 5\%$ atau probabilitas lebih besar dari 0,05. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil uji homogenitas angket etika

Etika	Levene Statistic	df ₁	df ₂	Sig.
Based on Mean	0,270	1	40	0,606

Diperoleh hasil pengujian homogenitas angket etika memperoleh signifikansi yaitu 0,606 yang menunjukkan bahwa nilai 0,606 lebih besar dari 0,05. Maka data angket kelas ekperimen ataupun kontrol berdistribusi homogen.

Hasil Uji Homogenitas Data Pemahaman Kinerja

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 29.0 dengan kriteria Uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS dengan uji *Lavene statistic* $P > \alpha = 5\%$ atau probabilitas lebih besar dari 0,05.

Tabel 12. Hasil uji homogenitas angket kinerja

Kinerja	Levene Statistic	df ₁	df ₂	Sig.
Based on Mean	0,104	1	40	0,749

Diperoleh hasil pengujian homogenitas angket kinerja memperoleh signifikansi yaitu 0,749 yang menunjukkan bahwa nilai 0,749 lebih besar dari 0,05. Maka data angket kelas eksperimen ataupun kontrol berdistribusi homogen.

Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 29.0 dengan kriteria Uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS dengan uji *Lavene statistic* $P > \alpha = 5\%$ atau probabilitas lebih besar dari 0,05. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil uji homogenitas tes

		Levene Statistic	df ₁	df ₂	Sig.
Pre test	Based on Mean	1,469	1	40	0,233
Posttest	Based on Mean	0,957	1	40	0,334

Didapatkan hasil pengujian homogenitas *pretest* memperoleh signifikansi yaitu 0,233, Kemudian pada signifikansi *posttest* dengan 0,334 yang menunjukkan bahwa nilai kedua test tersebut lebih besar dari 0,05. Maka data test kelas eksperimen ataupun kontrol berdistribusi homogen.

Hasil Uji T Pemahaman Etika

Berikut hasil uji *Independent T-Test* pemahaman etika yang menggunakan software SPSS versi 29.0:

Tabel 14. hasil output uji t angket etika

	F	Sig.	t	df	One sided P	Two sided P
Equal Variances Assumed	0,270	0,606	-4,390	40	0,000	0,000
Equal Variances not assumed			-4,397	39,835	0,000	0,000

Diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$ yang berarti H_1 diterima dimana pemahaman etika siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pemahaman etika pada kelas kontrol. Selain itu perbedaan pemahaman etika siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat dengan perbedaan rata-rata berikut:

Tabel 15. Perbedaan rata rata angket etika kedua kelas

Kelas	Max	Min	Mean
Eksperimen	96	82	88,63
Kontrol	93	78	83,35

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa rata-rata pemahaman etika pada kelas eksperimen yang menggunakan desain instruksional *Archerys ID Model* lebih tinggi dari kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Uji t-test Kinerja Belajar

Untuk membuktikan hipotesis tersebut maka menggunakan uji *Independent T-Test*. Berikut hasil uji *Independent T-Test* pemahaman kinerja yang menggunakan software SPSS versi 29.0

Tabel 16. Hasil output uji t kinerja

	F	Sig.	t	df	One sided P	Two sided P
Equal Variances Assumed	0,104	0,749	-4,367	40	0,000	0,000
Equal Variances not assumed			-4,344	38,405	0,000	0,000

Diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti H_1 diterima dimana pemahaman kinerja siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pemahaman kinerja pada kelas kontrol. Selain itu perbedaan pemahaman kinerja siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat dengan perbedaan rata-rata berikut:

Tabel 17. Perbedaan rata-rata angket kinerja kedua kelas

Kelas	Max	Min	Mean
Eksperimen	104	85	94,68
Kontrol	97	78	89,1

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa rata-rata pemahaman kinerja pada kelas eksperimen yang menggunakan desain instruksional *Archerys ID Model* lebih tinggi dari kelas kontrol.

Uji T Hasil Belajar

Untuk membuktikan hipotesis tersebut maka menggunakan uji *Independent T-Test*. Berikut hasil uji *Independent T-Test posttest* yang menggunakan software SPSS versi 29.0 :

Tabel 18. Hasil output uji t hasil belajar

	F	Sig.	t	df	One sided P	Two sided P
Equal Variances Assumed	0,957	0,334	-3,353	40	0,001	0,001

Equal Variances not asumed	-3,513	38, 087	0,001	0,001
----------------------------	--------	---------	-------	-------

Diperoleh nilai sig. 0,001 < 0,05 yang berarti H_1 diterima dimana hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar pada kelas kontrol. Selain itu perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat dengan perbedaan rata-rata berikut

Tabel 19. Perbedaan test kedua kelas

Kelas	Tes Awal (<i>pretest</i>)			Tes Akhir (<i>posttest</i>)		
	Max	Min	Mean	Max	Min	Mean
Eksperimen	74,26	42,85	58,69	99,97	77,12	85,43
kontrol	77,13	45,17	62,41	91,4	68,56	78,54

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui rata-rata kelas eksperimen dan kontrol berbeda sedikit. Diawal tes kelas kontrol unggul dalam skor tertinggi dan juga terendah. Namun setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model instruksional *Archerys ID Model* maka terjadi perubahan yang signifikan, hasil belajar kelas eksperimen menjadi lebih unggul dari kelas kontrol.

Keefektifan *Archerys ID Model*

Untuk membuktikan apakah efektif atau tidaknya model instruksional *Archerys ID Model* terhadap pemahaman etika dan kinerja peneliti mengambil kesimpulan dari dari hasil uji *Independent T-Test* pemahaman etika dan kinerja yang menggunakan software SPSS versi 29.0 sebagai metode primer dengan analisis kuantitatif. selain itu peneliti juga melakukan analisis metode kualitatif (metode sekunder) yang dijadikan penguat menggunakan model *Miles and Huberman*. Untuk metode primer (kuantitatif) didapatkan hasil analisis sebagai berikut :

Tabel 20. Output SPSS uji t etika

ETIKA	F	Sig.	t	df	One sided P	Two sided P
Equal Variances Assumed	0,270	0,606	-4,390	40	0,000	0,000
Equal Variances not Assumed			-4,397	39,835	0,000	0,000

Tabel 21. Output SPSS uji t kinerja

Kinerja	F	Sig.	t	df	One sided P	Two sided P
Equal Variances Assumed	0,104	0,749	-4,367	40	0,000	0,000
Equal Variances not Assumed			-4,344	38, 405	0,000	0,000

Dimana hasil output dari hasil uji *Independent T-Test* tersebut menunjukkan bahwa signifikansi antara pemahaman etika dan kinerja siswa sebesar 0,000 dengan kriteria $>a = 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan pemahaman etika dan kinerja setelah diberikan perlakuan dimana kelas eksperimen mendapatkan rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Artinya Penerapan desain instruksional *Archerys ID Model* efektif terhadap pemahaman etika dan kinerja siswa SMP Pertiwi 2 Padang dengan taraf signifikan 0,05. Hal ini juga diperkuat dengan perbedaan rata-rata angket diperlihatkan melalui tabel berikut :

Tabel 22. Perbedaan rata-rata angket kedua kelas

Kelas	Pemahaman Etika			Pemahaman Kinerja		
	Max	Min	Mean	Max	Min	Mean
Eksperimen	96	82	88,63	104	85	94,68
kontrol	93	78	83,35	97	78	89,1

Tak hanya itu berdasarkan data tersebut peneliti membuat sebuah lembar observasi serta kegiatan wawancara kepada guru mata pelajaran sebagai metode sekunder. Dimana guru tersebut yang mengamati peneliti ketika melakukan implementasi model *Archerys ID Model* di kelas eksperimen. Berikut hasil dari wawancara yang kemudian dijadikan poin poin oleh peneliti sebagai kesimpulan mengenai keefektifan model instruksional:

- Sejak diterapkannya model *Archerys ID Model* ini terdapat perubahan yang sangat terlihat di kelas. Dimana siswa yang sebelumnya tampak kurang termotivasi kini menunjukkan antusiasme yang luar biasa. Mereka memeperlihatkan semangat dalam belajar diperlihatkan dengan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu mereka meningkat karena materi ini dirasa oleh mereka sangat penting bagi jangka panjang mereka ketika dijenjang lebih serius.
- Yang paling menonjol pada model ini adalah bagaimana model ini membentuk pemahaman mereka tentang pentingnya motivasi, etika, kinerja dan disiplin dalam belajar. Berbeda saat sebelum menggunakan model ini beberapa siswa cenderung mengabaikan aspek kejujuran dalam mengerjakan tugas atau tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu. Namun setelah melihat perkembangan dari beberapa kali pertemuan siswa memiliki perubahan nyata akan pentingnya motivasi, etika, kinerja dalam proses pembelajaran.
- Secara keseluruhan model *Archerys ID Model* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, namun juga berkontribusi dalam perkembangan karakter pada fase remaja pertengahan. Mereka jadi lebih memahami pentingnya disiplin, jujur, berkomitmen dalam belajar. Dampak positif yang didapatkan sangat mempengaruhi fase dimana mereka sedang

membentuk jatis diri mereka. Model ini dapat membantu siswa untuk tidak hanya fokus pada nilai , tetapi juga pada kualitas proses belajarnya, sehingga mereka bisa memahami bagaimana kinerja yang baik itu adalah hasil dari usaha yang konsisten dan etika yang baik.

Kemudian peneliti juga mewawancarai beberapa siswa yang belajar menggunakan model *Archerys ID Model*. Selanjutnya peneliti menjadikan hasil wawancara menjadi point point sebagai berikut:

Menurut siswa model *Archerys ID Model* sangat memotivasi. Setiap kali akan memulai pembelajaran siswa selalu diingatkan betapa pentingnya nilai moral, etika, dan tanggung jawab. Siswa merasa bahwa model ini bukan hanya fokus pada pelajaran akademis, tetapi juga berfokus bagaimana siswa menjadi pribadi yang lebih baik. Bukan hanya sekedar pintar namun juga harus mempunyai sikap yang baik. Terkadang siswa lupa bahwa belajar itu bukan hanya soal nilai, tapi tentang bagaimana cara bersikap. Model ini mengingatkan untuk bertanggung jawab dan menghargai orang lain dalam belajar ataupun kehidupan sehari-hari.

Hal yang membuat pembelajaran menggunakan model ini itu menarik adalah karena dalam pembelajaran menggabungkan teori dan praktik. Jadi tidak bosan karena hanya mendengarkan tetapi siswa aktif dalam aktivitas praktek nya. Kemudian dalam pembelajaran juga sangat interaktif karena mengajak berdiskusi bersama dalam menyelesaikan secara bersama-sama. Yang membuat siswa senang adalah dalam pembelajaran ada diselingi dengan ice breaking yang membuat siswa menjadi lebih semangat

DISKUSI

Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara metode primer yaitu menggunakan metode kuantitatif, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman etika dan kinerja pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata rata pemahaman etika dengan 88,63 dengan nilai tertinggi yaitu 96 dan nilai terendah 82. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh 83,35 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 78. Kemudian pada pemahaman kinerja rata rata kelas eksperimen yaitu 94,68 dengan nilai tertinggi yaitu 104 dan nilai terendah 85, Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata rata 89,1 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 78. Tak hanya itu hasil belajar pada kelas ekperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dimana pada kelas ekperimen setelah dilakukan *postest* memperoleh nilai rata-rata sebanyak 85,43 dengan nilai tertinggi 99,97 dan nilai terendah 77,12. Pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,54 dengan nilai tertinggi 91,4 dan nilai terendah 68,56.

Setelah dilakukan analisis uji t didapatkan bahwa nilai sig. $0,001 < 0,05$ yang berarti H_1 diterima dimana hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar pada kelas kontrol. Kemudian penelitian yang dilakukan secara metode sekunder yaitu metode kualitatif, peneliti melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa terkait pembelajaran menggunakan *Archerys ID Model*. Berdasarkan hasil wawancara disimpulkan bahwa para siswa merasa model *Archerys ID Model* sangat memberikan dampak positif dalam pembelajaran informatika.

Guru dan siswa mengatakan bahwa model ini bukan hanya memperkaya pengetahuan akademik saja, namun juga memotivasi siswa dan mengingatkan bagaimana pentingnya nilai moral, etika dan tanggung jawab dalam kinerja belajar baik dalam pembelajaran ataupun kehidupan sehari-hari siswa. Permasalahan terkait motivasi dapat di atasi dengan model motivasi ARCS, Hal ini juga disampaikan oleh Dincer (2020) dan Pratiwi (2021) yang menyatakan bahwa materi yang dirancang menggunakan model ARCS mempengaruhi motivasi siswa terutama pelajar muda. Dalam penelitian (Jamil, 2019) juga ditemukan bahwa motivasi akan meningkat seiring dengan durasi implementasi yang lebih lama sehingga lebih disarankan agar menggunakan penelitian yang bersifat eksperimental.

Berdasarkan permasalahan yang dibahas terkait rendahnya motivasi, rendahnya pemahaman etika dan kinerja siswa dapat diatasi dengan desain instruksional *Archerys ID Model*. Dimana hal ini sesuai dengan penelitian oleh farisa (2023) peneliti menyimpulkan bahwa penerapan *Archerys ID Model* berbasis *ARCS Motivational* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP Negeri 39 Padang efektif ditinjau dari hasil belajar dan karakter moral peserta didik yang memberikan perubahan signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemahaman etika siswa yang belajar dengan penerapan desain instruksional *Archerys ID Model* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan model desain pembelajaran yang diterapkan selama ini di SMP pertiwi 2 Padang. Dimana hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Independent T-Test* yang menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Pemahaman kinerja siswa yang belajar dengan penerapan desain instruksional *Archerys ID Model* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan model desain pembelajaran yang diterapkan selama ini di SMP Pertiwi 2 Padang. Dimana hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Independent T-Test* yang menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_1

diterima. Hasil belajar siswa yang belajar dengan penerapan desain instruksional *Archerys ID Model* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan model desain pembelajaran yang diterapkan selama ini di SMP Pertiwi 2 Padang. Dimana hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Independent T-Test* yang menunjukkan signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga H_1 diterima.

Penerapan desain instruksional *Archerys ID Model* efektif terhadap pemahaman etika dan kinerja siswa SMP Pertiwi 2 Padang dengan taraf signifikansi 0,05. Dimana hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Independent T-Test* yang menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Kemudian untuk memperkuat peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa didapati bahwa model ini bukan hanya memperkaya pengetahuan akademik saja, namun juga memotivasi siswa dan mengingatkan bagaimana pentingnya nilai moral, etika dan tanggung jawab dalam kinerja belajar baik dalam pembelajaran ataupun kehidupan sehari-hari siswa

REFERENSI

- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia
- Darmansyah. (2023). *Model-model Desain Instruksional*. Depok: Rajawaliipers.
- Dincer, S. (2020). *The effects of materials based on ARCS Model on motivation: A meta-analysis*. *Ilkogretim Online*, 19(2).
- Farisa, W., Darmansyah, D., Zuwirna, Z., & Hendri, N. (2023). Efektivitas Penerapan Archerys ID Model Berbasis ARCS Motivational dalam Pembelajaran Informatika di SMP Negeri 39 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17927-17932.
- Jamil, M. M. (2019). Optimalisasi Model ARCS Dalam Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Peminatan Mata Pelajaran Geografi Di Kelas Matematika Ilmu Alam. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 7. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1401>.
- Makki, M. I., & Aflahah, A. (2019). *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Nabilah, B., Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2022). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 110-119.
- Nuralim, N., Rizky, M. S., & Aguspriyani, Y. (2024). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dalam Mengatasi Kepercayaan Masyarakat Pada Bank Syariah Indonesia. *Musyteri: Neraca Manajemen, Akuntansi, dan Ekonomi*, 3(2), 11-20.
- Pratiwi, S. Y. (2021). Optimalisasi Model ARCS dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MI At-Taqwa Bondowoso. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(2), 135-148. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i2.53>.
- Susanna, S., Usman, J., & Suyanta, S. (2023). Guru di Persimpangan Kurikulum Baru: Dilema Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Keislaman. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(2), 356-369.