

Pengaruh Desain Pembelajaran Assure Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Reza Syehma Bahtiar

Dosen Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Abstrak

Pembelajaran di sekolah dasar (SD) umumnya masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya variasi desain pembelajaran yang diterapkan guru, dan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi di Siti Aminah Surabaya, pembelajaran yang dilakukan guru pada siswa kelas IV ternyata masih menggunakan desain pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa sulit memahami pembelajaran yang berlangsung dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Salah satu desain pembelajaran yang dapat merubah suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu desain pembelajaran ASSURE. Desain pembelajaran ASSURE merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar. Diharapkan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan desain pembelajaran ASSURE akan mempunyai pengalaman belajar, yang akhirnya siswa akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil yang didapat, bahwa nilai rata-rata yang dicapai kelas kontrol pada pre test yaitu 60,02 sedangkan pada post test menjadi 60,30, kemudian untuk kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai pre test yaitu 59,25 sedangkan untuk rata-rata nilai post test yang dicapai siswa yaitu sebesar 85,30. Dengan demikian nilai Post Test dan Pre Tes yang dicapai oleh kelas eksperimen lebih baik dari nilai Post test dan Pre test yang dicapai siswa kelas Kontrol. Kemudian rata-rata nilai pre test sebesar 60,02 yang dicapai kelas kontrol mengalami peningkatan pada rata-rata nilai post test menjadi 60,30. Sedangkan untuk kelas eksperimen juga mengalami peningkatan, rata-rata nilai pada nilai Pre test yaitu sebesar 59,25 menjadi 85,30 pada Post test. Berdasarkan rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa kelas eksperimen bahwa desain pembelajaran ASSURE dapat meningkatkan hasil belajar subtema barang dan jasa pada siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya tahun pelajaran 2014-2015.

Hasil pengujian hipotesis diperoleh hasil t hitung sebesar 19,005 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian demikian nilai t hitung yang didapat lebih besar dari nilai t dalam tabel ($19,005 > 1,7011$) sedangkan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai α ($0,000 < 0,05$). Berdasar hasil tersebut, maka hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara desain pembelajaran ASSURE (X), terhadap hasil belajar siswa pada subtema barang dan jasa oleh siswa (Y) kelas IV SD Siti Aminah Surabaya tahun pelajaran 2014-2015.

Kata Kunci: Desain pembelajaran ASSURE, hasil belajar

Pendahuluan

Pada proses pembelajaran di sekolah dasar (SD) umumnya masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya variasi desain pembelajaran yang diterapkan guru, dan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang memahami

materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi di Siti Aminah Surabaya, pembelajaran yang dilakukan guru pada siswa kelas IV ternyata masih menggunakan desain pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa sulit memahami pembelajaran yang berlangsung kurang mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Terbukti dari hasil belajar siswa yang

rendah dilihat dari KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 65 . Berdasarkan hasil ulangan formatif pada materi subtema barang dan jasa, ternyata hanya 45% siswa mencapai standar ketuntasan, sedangkan yang 55% belum mencapai standar ketuntasan.

Dari keadaan diatas maka dibutuhkan suatu desain pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan kompetensi siswa terutama dalam hasil belajar. Salah satu desain pembelajaran yang dapat merubah suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu desain pembelajaran ASSURE. Desain pembelajaran ASSURE merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar. Diharapkan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan desain pembelajaran ASSURE akan mempunyai pengalaman belajar, yang akhirnya akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Desain pembelajaran ASSURE ini mudah diterapkan dalam praktek pembelajaran. Mudahnnya melaksanakan tugas belajar mengajar, mampu melaksanakan kegiatan belajar dengan cara yang sistematis, efektif, dan mampu membangun suasana kelas yang kondusif, jika setiap guru telah mendesain dan merencanakan proses pembelajarannya dengan baik.

Dengan demikian melalui desain pembelajaran ASSURE guru diharapkan mampu menjadi sarana untuk pengoptimalan hasil belajar terutama pada subtema barang dan jasa di kelas IV sekolah dasar.

Kajian Pustaka

Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi (Achmadi dkk, 2014:37). Selanjutnya Pribadi, Benny (2011:29) menambahkan bahwa model assure adalah model pembelajaran yang lebih memokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat dijelaskan bahwa model ASSURE merupakan pendekatan yang sistematis untuk menganalisis karakteristik para siswa yang memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Analitis tersebut menyediakan informasi secara strategis yang digunakan untuk merencanakan pelajaran yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan spesifik para siswa.

Smaldino dkk (2012:112) mengungkapkan faktor kunci yang digunakan dalam menganalisis pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Karakteristik umum
- b. Kompetensi dasar spesifik
- c. Gaya belajar

Faktor pertama, karakteristik umum mencakup deskriptor, seperti usia, gender, kelas dan faktor budaya atau sosioekonomi. Faktor kedua, kompetensi dasar spesifik, merujuk pada pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki siswa atau yang belum dimiliki: keterampilan prasyarat, keterampilan target dan sikap. Faktor ketiga, gaya belajar mengacu pada sifat-sifat psikologis yang memengaruhi bagaimana siswa merasakan dan merespon stimulus yang berbeda, kecerdasan jamak, preferensi dan kekuatan perseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi dan faktor-faktor fisiologis.

ASSURE berbentuk suatu kata yang mempunyai arti khusus yaitu to make sure atau dalam bahasa Indonesia berarti meyakinkan. ASSURE terdiri atas enam komponen seperti rumusan kata itu sendiri. Setiap huruf mempunyai arti, yaitu

- 1) *Analyze Learner* (menganalisis peserta belajar)
- 2) *State Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)
- 3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar)
- 4) *Utilize media and materials* (menggunakan media dan bahan ajar)
- 5) *Require learner participation* (mengembangkan peran serta peserta belajar)
- 6) *Evaluate and Revise* (menilai dan memperbaiki)

Ditinjau dari struktur, maka ASSURE dirumuskan berdasarkan kata kerja tertentu yaitu analyze, state, select, utilize, require, dan evaluate. Seluruh kata kerja ini menunjuk pada kegiatan atau pekerjaan yang harus dilakukan oleh guru untuk mengelola PBM. Berikut ini adalah analisis masing masing komponen dari desain pembelajaran ASSURE:

1) *Analyze Learner*

Pada desain pembelajaran, peserta belajar adalah hal terpenting. Apapun bentuk produk, model desain pembelajaran maka semua upaya diwujudkan demi kelancaran proses belajar. Dalam melakukan analisis peserta belajar ada

beberapa hal yang perlu dilakukan misalnya karakteristik umum peserta belajar, kompetensi awal yang menjadi modal dasarnya, gaya belajar dari peserta belajar, aspek psikologis dari peserta belajar dan banyak lagi sesuai dengan kebutuhan.

Dalam menganalisis pembelajaran khususnya bagi peserta didik, guru mempertimbangkan hal-hal yang mungkin terjadi dan berdampak bagi peserta didik. Sebagai contohnya, ketika mengelompokkan siswa dalam pembelajaran harus diperhatikan dampaknya seperti perbedaan gender. Karena hal ini akan memengaruhi kinerja siswa, biasanya ada siswa yang cocok dengan gender yang sama adapula yang cocok dengan gender yang berbeda begitupula dengan sebaliknya.

Analisis pembelajaran kepada siswa dapat juga dilakukan dengan menggunakan tes atau pengujian sebelum memulai pembelajaran yang sesungguhnya. Guru akan terbantu dengan adanya tes ini, karena dari hasil tes tersebut guru dapat mempertimbangkan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan lebih tepatnya akan dijadikan pedoman dalam mengajar. Hasil tes tersebut akan menunjukkan hasil yang berbeda sesuai dengan pemahaman siswa dalam pelajaran. jangan sampai perencanaan yang dibuat oleh guru tidak sesuai dengan siswa karena pemahaman terhadap pelajaran mereka kurang.

2) State Objective

Merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan rumusan tujuan dengan model ABCD, yang berarti :

A = *audience*, pebelajar dengan segala karakteristiknya.

B = *behavior*, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai;

C = *conditions*, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik; dan

D = *degree*, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar baku pencapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran juga dapat dinyatakan dalam bentuk pernyataan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran tidak bermaksud untuk membatasi siswa bereksplorasi dalam belajar, melainkan suatu pedoman yang harus dicapai oleh seorang siswa. Kemampuan-

kemampuan lebih diluar tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran sangat baik. karena hal tersebut merupakan kelebihan yang dimiliki oleh siswa yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi. Selain itu tujuan pembelajaran juga member arahan yang jelas bagi keberhaislan siswa dalam proses pembelajaran.

3) Select Methods, Media, and Materials

Pada tahapan ini adalah memilih metode, media dan bahan ajar. Ada tiga tahapan penting untuk huruf S kedua dari ASSURE ini. Ketiganya adalah :

- (1) Menentukan metode yang tepat untuk kegiatan belajar tertentu, kemudian
- (2) Memilih format media yang disesuaikan dengan metode yang diterapkan; dan
- (3) Memilih, merancang, memodifikasi, atau memproduksi bahan ajar.

Baik media maupun metode tidak ada yang lebih baik atau terbaik diantaranya. Media dan metode ditentukan karena keduanya cocok, tepat, dan sesuai untuk suatu proses belajar.

Dalam memilih metode, guru perlu mempertimbangkannya sebelum memilihnya, hal ini disesuaikan dengan hasil analisis pembelajaran. Ada dua jenis metode pertama yang terpusat pada guru, dan yang kedua yang terpusat pada siswa. Metode yang terpusat pada guru adalah kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktifitas guru contohnya, menyajikan sebuah konsep dengan menggunakan video atau kisah. Metode yang terpusat pada siswa adalah kegiatan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif sebagai contoh kegiatan belajar dalam praktikum. Pada kenyataannya kegiatan belajar secara umum metode yang digunakan menggabungkan metode guru dan siswa.

4) Utilize Media and Materials

Pemanfaatan media dan bahan ajar pada model ASSURE ini ditujukan kepada guru dan peserta belajar. Smaldino, dkk (2012:128) mengajukan rumus 5 P untuk pemanfaatan media dan material pembelajaran ini. Kelima P tersebut ialah :

- a) *Preview the Materials* (Kaji bahan ajar)
- b) *Prepare the Materials* (Siapkan bahan ajar)
- c) *Prepare Environment* (Siapkan lingkungan)
- d) *Prepare the Learners* (Siapkan

peserta didik)

- e) *Provide the Learning Experience*
(Tentukan pengalaman belajar)

5) *Required Learner Participation*

Mengembangkan peran serta peserta belajar, tujuan utama pembelajaran adalah agar peserta belajar. Oleh karena itu melibatkan peserta untuk belajar adalah aktivitas yang harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

6) *Evaluate and revise*

Salah satu tujuan penilaian adalah mengukur tingkat pemahaman atas materi yang baru saja diberikan. Dalam hal ini, penilaian bukan untuk menentukan tingkat "kepintaran" seorang pebelajar, namun cenderung untuk memberi masukan kepada mereka. Demikian juga evaluasi berguna untuk melakukan penilaian apakah seluruh proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, atau ada proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan dan direvisi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar itu sendiri.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2008:22). Sedangkan menurut Purwanto (2009:46), hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar. Sehingga pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar dapat digunakan sebagai pengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah disusun, maka perlu adanya suatu evaluasi atau penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar meliputi beberapa aspek yang telah disusun berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan siswa setelah berakhirnya proses belajar mengajar. Yang bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana kemajuan siswa tersebut.

Metodologi

Desain penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen untuk menguji konsistensi teori dan kesesuaian dengan penelitian

terdahulu. Model penelitian yang dilakukan bersifat empiris untuk mengetahui adanya pengaruh desain pembelajaran ASSURE (X) terhadap hasil belajar subtema barang dan jasa (Y) siswa kelas IV sekolah dasar.

1. Variabel Desain Pembelajaran ASSURE

- a. Desain pembelajaran ASSURE lebih menekankan aktifitas belajar siswa secara bersama/kelompok sehingga mengembangkan hubungan sosial dalam pemecahan masalah belajar.

b. Indikator

Indikator adalah skor siswa setelah mengisi instrument tes setelah diberikan desain pembelajaran ASSURE kepada siswa.

c. Simbol

Simbol yang digunakan dilambangkan dengan X

d. Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan menggunakan tes subyektif tentang subtema barang dan jasa

2. Variabel Hasil Belajar

- a. Hasil belajar merupakan capaian siswa yang diperoleh setelah melakukan proses dan evaluasi pembelajaran.

b. Indikator

Indikator adalah skor siswa dalam mengisi instrument tes hasil belajar yang dilakukan setelah melalui proses belajar mengajar subtema barang dan jasa

c. Simbol

Simbol yang digunakan dilambangkan dengan Y

d. Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan menggunakan tes obyektif tentang hasil belajar subtema barang dan jasa

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya tahun pelajaran 2014-2015 yang terdiri dari dua kelas paralel dengan jumlah keseluruhan populasi sebanyak 58 siswa.

Arikunto (2005:116) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi. Namun berhubung jumlah siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya tahun pelajaran 2014-2015 tidak terlalu banyak, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel total yaitu seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa dengan jumlah siswa 68 yang tersebar pada dua kelas paralel IVA (kelas eksperimen) dan IVB (kelas kontrol).

Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah di kelas IV SD Siti Aminah Surabaya tahun pelajaran 2014-2015. Sedangkan waktu penelitian dilakukan mulai bulan Oktober 2015.

Untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan yaitu ada pengaruh yang signifikan desain pembelajaran ASSURE terhadap hasil belajar subtema barang dan jasa bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Analisis data *independent sample t-test* digunakan untuk mengukur apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk melakukan uji *independent sample t-test* digunakan bantuan SPSS. Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada derajat kesalahan 5% (Sugiyono, 2012:230)

Pembahasan

Proses belajar mengajar yang membosankan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terjadi disebabkan guru atau pendidik masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar juga perlu dioptimalkan mengingat hasil belajar merupakan sarana untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Dengan demikian siswa perlu model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga tercapainya tujuan belajar mereka. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan melakukan pengembangan desain pembelajaran. Desain pembelajaran ASSURE merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar. Diharapkan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan desain pembelajaran ASSURE akan mempunyai pengalaman belajar, yang akhirnya sebuah ilmu akan melekat pada diri tiap siswa. Sehingga ketika siswa akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil yang didapat, bahwa nilai rata-rata yang dicapai kelas kontrol pada *pre*

test yaitu 60,02 sedangkan pada *post test* menjadi 60,30, kemudian untuk kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *pre test* yaitu 59,25 sedangkan untuk rata-rata nilai *post test* yang dicapai siswa yaitu sebesar 85,30. Dengan demikian nilai *Post Test* dan *Pre Test* yang dicapai oleh kelas eksperimen lebih baik dari nilai *Post test* dan *Pre test* yang dicapai siswa kelas Kontrol. Kemudian rata-rata nilai *pre test* sebesar 60,02 yang dicapai kelas kontrol mengalami peningkatan pada rata-rata nilai *post test* menjadi 60,30. Sedangkan untuk kelas eksperimen juga mengalami peningkatan, rata-rata nilai pada nilai *Pre test* yaitu sebesar 59,25 menjadi 85,30 pada *Post test*. Berdasarkan rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa kelas eksperimen bahwa desain pembelajaran ASSURE dapat meningkatkan hasil belajar subtema barang dan jasa pada siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya tahun pelajaran 2014-2015.

Hasil pengujian hipotesis diperoleh hasil *t* hitung sebesar 19,005 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian demikian nilai *t* hitung yang didapat lebih besar dari nilai *t* dalam tabel ($19,005 > 1,7011$) sedangkan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai α ($0,000 < 0,05$). Berdasar hasil tersebut, maka hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara desain pembelajaran ASSURE (X), terhadap hasil belajar siswa pada subtema barang dan jasa oleh siswa (Y) kelas IV SD Siti Aminah Surabaya tahun pelajaran 2014-2015.

Dengan demikian bahwa desain pembelajaran ASSURE baik untuk kelas eksperimen yang berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar subtema barang dan jasa pada siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya tahun pelajaran 2014-2015.

Penutup Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh desain pembelajaran ASSURE terhadap hasil belajar subtema barang dan jasa bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara siswa yang mendapat perlakuan dengan desain pembelajaran ASSURE terhadap hasil belajar subtema barang dan jasa dengan siswa yang tidak diberi dengan

desain pembelajaran ASSURE. Hal ini didasarkan pada peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan desain pembelajaran ASSURE dalam hasil belajar subtema barang dan jasa.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang disampaikan adalah guru hendaknya memfasilitasi siswa dalam pembelajaran menggunakan pembelajaran ASSURE, agar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran seperti mengajak siswa keluar kelas untuk melakukan pengamatan, menanyakan suatu hal, mengolah data sampai dengan menyajikan data pada proses pembelajaran. Pada akhirnya aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung menjadi hidup dan berkembang.

Peneliti yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran ASSURE dalam bidang ilmu pendidikan agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- Achmadi dkk. (2014). "Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.2 No.1, pp.35-48.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Pribadi, B.A. (2011). *MODEL ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Smaldino dkk. (2012). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Droup
- Sudjana, Nana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rodakarya Offset

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfa Beta.