

PENERAPAN MODEL *ASSURE* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO-VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA DI MTs MUHAMMADIYAH 20 NATAL

Suha Maisaroh¹, Liza Efriyanti², Sarwo Derta³, Riri Okra⁴

¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia

^{2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia
suhamaisyaroh2000@gmail.com

Abstract: *This research is motivated by the use of a direct-based learning model to be a learning model commonly used by an educator in the teaching and learning process. This learning model approach to learning is still teacher-centered so that students who tend to learn and learn become students in teaching and learning activities carried out in schools. With this, researchers take advantage of technological developments that cannot be separated from society, especially students, namely the use of technology (mobile phones). One of them is by applying the ASSURE model assisted by audio-visual media in learning. The type of research used by the author is quantitative research with experimental methods. The research design used is Posttest-Only Control Group Design. The sample of this study were students of class VII in MTs. Muhammadiyah 20 Christmas. The data collection technique used is the Posttest test. The data analysis technique used is a prerequisite test consisting of a normality test and linearity test and hypothesis testing. Informatics subjects as seen from the results of the Posttest in both the control class and the experimental class. With the application of the ASSURE model assisted by audio-visual media in the experimental class, the average value of 80.90 was obtained which resulted in a higher effect than the application of the conventional model which had an average of 44.66 in the control class.*

Keywords: *Learning Model, ASSURE Model, Informatics.*

Abstrak: penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan model pembelajaran berbasis langsung (*Direct Intruktion*) menjadi model pembelajaran yang lazim dipakai oleh seorang pendidik dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran ini pendekatan pada pembelajarannya masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif dan membuat motivasi belajar peserta didik menjadi rendah dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah. Dengan hal yang demikian peneliti memanfaatkan perkembangan teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat terutama peserta didik yaitu penggunaan teknologi (*handphone*). Salah satunya dengan menerapkan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest- Only Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di MTs. Muhammadiyah 20 Natal. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu test *Posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas serta uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian ini maka diperoleh bahwa terdapat pengaruh dari hasil belajar peserta didik yang signifikan antara penerapan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Informatika yang terlihat dari hasil *Posttest* pada kedua kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dengan penerapan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 80,90 yang menghasilkan pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan penerapan model konvensional yang memiliki rata-rata sebesar 44.66 pada kelas kontrol.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Model *ASSURE*, Informatika.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak setiap bangsa yang sudah tertera dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia pada alinea ke-4 yaitu melindungi segenap bangsa dan

seluruh tumpah dara Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Serta selain itu dalam hal yang berkaitan dengan pendidikan juga tertera pada Pasal 31 Ayat 1 Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yaitu □ Setiap warga berhakmendapatkan pendidikan. (Merliana, 2019)

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah– sekolah perlahan-lahan sudah kembali seperti semula, yang awalnya dilakukan secara daring (*online*), beriring sejalanannya waktu pembelajaran yang dilakukan sekarang dengan tatap muka (*offline*) dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Tetapi hal yang demikian sangat membawa dampak yang begitu berpengaruh didalam pendidikan terutama dalam pembelajaran, dalam hal pemahaman, dalam hal pengetahuan serta dalam hal mencoba hal baru, kebanyakan peserta didik pada saat sekarang ini kurang dalam hal- hal yang demikian, dikarenakan pengaruh penggunaan teknologi yang sudah berkembang dikalangan peserta didik.(Ansori, 2015)

Model pembelajaran berbasis langsung (*Direct Intruktion*) menjadi model pembelajaran yang lazim dipakai oleh seorang pendidik dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran ini pendekatan pada pembelajarannya masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif dan membuat motivasi belajar peserta didik menjadi rendah dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah.(Wayan, 2018) Penggunaan model pembelajaran ini disampaikan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Metode pembelajaran yang pada umumnya hanya berfokus pada metode ceramah, tanya jawab dan lainnya dapat berdampak kurang efektif dikarenakan pengaruh teknologi terutama *handphone* yang tidak dapat dijauhkan lagi darikalangan kita terutama dikalangan peserta didik. Perkembangan aplikasi aplikasi *game online* yang membuat candu bagi peserta didik sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dikarenakan peserta didik kurang bisa membagi waktu antara belajar dengan bermain.(Jayanti, 2014)

Dalam hal yang demikian peneliti memanfaatkan perkembangan yang ada atau perkembangan teknologi yang tidak dapat dipisahkan lagi dikalangan masyarakat terutama peserta didik ke dalam pembelajaran yang menarik, unik serta dapat menimbulkan semangat peseta didik dan dapat lebih meningkatkan kreatifitas serta membuka wawasan peserta didik tentang pembelajaran yang dilakukan tanpa meninggalkan kebiasaan penggunaan teknologi yang semakin meningkat dan sulit dipisahkan dikalangan masyarakat terutama peserta didik. Salah satunya dengan menerapkan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* dalam pembelajaran. (Muammar et al., 2017)

Penerapan model *ASSURE* dapat berpengaruh terhadap pembelajaran terutama dalam hal berpikir serta semangat belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Model *ASSURE* merupakan suatu model pembelajaran yang pemanfaatannya berorientasi pada media dan teknologi sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang unik, menarik serta mudah untuk

dipahami dan tidak membosankan.(Sahid, n.d.) Model *ASSURE* menggunakan teknologi secara sistematis yang berfokus pada perencanaan teknologi yang dapat memudahkan guru dalam merancang model pembelajaran yang akan digunakan yang dapat mendukung peserta didik. Selain itu model *ASSURE* memiliki kelebihan diantaranya mampu menganalisis komponen-komponen dalam pembelajaran berupa karakteristik peserta didik, tujuan belajar, strategi, kegiatan pembelajaran.(Belakang, 2005)

Berdasarkan hasil penelitian jika terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan hasil temuan yang menuliskan bahwa banyak penelitian yang menyelidiki penggunaan gawai seperti laptop dan telepon pintar dalam pembelajaran. Kemampuan laptop dan telepon pintar untuk mengakses internet memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dalam bentuk konferensi video maupun yang dilaksanakan dalam kelas-kelas virtual menggunakan layanan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia secara *online*.(Firman & Rahayu, 2020). Pada pembelajaran untuk mengevaluasi dan meninjau lebih lanjut pemahaman peserta didik tentang pelajaran yang sudah dipelajari dan untuk mengetahui seberapa pahamnya peserta didik terhadap pelajaran ataupun materi- materi yang sudah diberikan oleh guru, biasanya diakhir pembelajaran yang telah dilakukan, guru akan mengadakan evaluasi baik itu berupa soal tes ataupun non tes. Sebagaimana penjelasan untuk dilukukannya evaluasi juga diterangkan dalam Q.S Al-Ankabut ayat 1-3:

الْم۞ أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا آمَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ۚ وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ
الْم۞ ۱ أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا آمَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ۚ ۲ وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ
صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ ۓ ۳

Artinya: Alif laam miim, apakah manusia itu mengira mereka itu dibiarkan (saja) mengatakan: Kami telah beriman, sedang mereka tidak diuji lagi? Dan sesungguhnya kami telah menguji orang-orang sebelum mereka, maka sesungguhnya Allah mengetahui orang-orang yang benar dan sesungguhnya Dia mengetahui orang-orang yang dusta. (Hasanah et al., 2020)

Dari Q.S Al-Ankabut diatas dikatakan bahwa jika seseorang telah beriman maka mereka harus diuji keimanannya dan Allah mengetahui orang-orang yang benar dan dusta sehingga ayat diatas berhubungan dengan diadakannya sebuah evaluasi baik berupa *test* maupun *non test* didalam pendidikan. Bahwa evaluasi dalam sebuah pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui seberapa pahamnya peserta didik tentang materi yang telah diberikan dan untuk menguji keberhasilan peserta didik dalam menerima pelajaran. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan di sekolah MTs. Muhammadiyah 20 Natal pada bulan Agustus 2021 didapatkan bahwa keadaan peserta didik mengalami perubahan yang begitu signifikan terutama dalam hal penggunaan media teknologi berupa *handphone* maupun laptop dan *gadget* yang mereka miliki, media teknologi tersebut membuat peserta didik menjadi kecanduan sehingga

berdampak buruk terhadap hasil belajar. Fokus dalam hal belajar peserta didik menjadi terbagi dan cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar, hal tersebut dapat terbukti ketika dalam suatu pembelajaran yang dilakukan didampingi dengan teknologi terbukti dapat memberi dampak atau pengaruh yang baik dalam peningkatan hasil belajar peserta didik selain itu dari hasil wawancara yang dilakukan dengan bapak Rizal Ahmad selaku guru mata pelajaran Informatika di MTs Muhammadiyah 20 Natal pada hari Senin, 14 Februari 2022 didapatkan bahwa dalam pembelajaran Informatika sudah berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran tetapi perlu adanya penambahan model pembelajaran lebih sesuai dalam meningkatkan kompetensi belajar dari sebelumnya, supaya dapat dijadikan perbandingan dalam melakukan proses belajar mengajar di MTs Muhammadiyah yang pada umumnya mengalami keterbatasan dalam media praktek terutama untuk teknologi. Selain model pembelajaran konvensional yang sudah diterapkan perlu adanya model pembelajaran lain sebagai variasi dalam model pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai perantara dalam peningkatan daya tangkap serta daya berpikir peserta didik di sekolah tersebut sesuai dengan kebutuhan serta kondisi yang ada sekolah tersebut.

Metode

Penelitian ini dilakukan di MTs. Muhammadiyah 20 Natal khususnya siswa kelas VII di MTs. Muhammadiyah 20 Natal pada mata pelajaran informatika. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kuantitatif. Jenis metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan *Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan melihat perbedaan dari *Posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purpose Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel di mana peneliti mengandalkan penilaiannya sendiri ketika memilih anggota populasi untuk berpartisipasi dalam penelitian. (Yustia Putri, 2017)

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Test akan diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas Al-Ghazali dan kelas Al-Farabi. Metode *test* yang digunakan adalah *Posttest*. Dalam penelitian ini *test* digunakan untuk mengukur aspek kognitif dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Alat pengumpulan data dalam memperoleh data pada penelitian ini adalah instrumen penelitian, dalam penelitian ini digunakan dengan *posstest* berbasis pilihan berganda dengan mengukur uji validitas dengan menggunakan rumus *product moment pearson* dan uji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Setelah memperoleh data-data yang dibutuhkan selanjutnya melalui kedua uji tersebut maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Sebelum dilakukan analisis data, ada persyaratan yang dibutuhkan yaitu uji prasyarat analisis.

Agar kesimpulan yang di ambil benar dan akurat maka dilakukan Uji Normalitas dan Uji Linearitas. Pada teknik analisis data ini juga peneliti menguji kevalidan data yang diteliti dengan menggunakan *software SPSS IBM 26* dan langkah terakhir melakukan uji hipotesis data.

Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan penelitian waktu pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama. Jadi yang membedakan anantara dua kelas hanya model yang diterapkan dalam pembelajaran, pada kelas eksperimen penerapan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan menggunakan model kooperatif pada mata pelajaran Informatika. Dari Hipotesis yang diajukan oleh penulis bahwa terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang signifikan terhadap penerapan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* pada mata pelajaran Informatika.

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas VII di MtS. Muhammadiyah 20 Natal, setelah menerapkan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* yang mana secara keseluruhan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari pada peserta didik yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan model kooperatif. Hal ini dapat terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 80.90 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 44.66. Perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol disebabkan karena penggunaan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* menjadikan peserta didik dapat memahami materi dengan cara penggambaran langsung dan peserta didik dilibatkan secara langsung untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta menggunakan bantuan media *audio-visual* berupa *LCD Proyektor* dan *Handphone* sehingga materi yang diberikan dapat dengan jelas diketahui dan dipahami peserta didik serta dapat dengan mudah diingat oleh peserta didik. Selain itu dengan penggunaan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* ini guru mata pelajaran yang bersangkutan dapat mengamati peserta didik secara individu, sehingga guru bisa menilai sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah diberikan.

Dari penelitian yang telah dilakukan dan dibandingkan dengan hasil penelitian yang relevan maka penulis menemukan *novelty* atau kebaruan yaitu terdapat perbedaan rata-rata belajar peserta didik antara penggunaan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* dengan model pembelajaran lainnya yang diberikan guru pada kelas kontrol. Hal ini berarti terdapat perbedaan pemahaman peserta didik, yang mana peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya terutama pada mata pelajaran Informatika, hal ini terlihat bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol lebih tinggi

dibanding dengan nilai peserta didik pada kelas kontrol. Dengan menerapkan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* juga membuat peserta didik lebih aktif dan merasa tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan penulis maka dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika dengan penerapan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* lebih baik daripada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model konvensional. Hal ini dapat terbukti dari rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang signifikan antara penerapan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* pada mata pelajaran Informatika, yang berarti H_0 ditolak. Sedangkan Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang signifikan antara penerapan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* pada mata pelajaran Informatika yang hasilnya terbukti dan dapat diterima. Penggunaan model *ASSURE* berbantuan media *audio-visual* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika.

Referensi

- Ansori. (2015). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Belakang, A. L. (2005). *Assure sebagai sebuah model Desain Pembelajaran*. 1–9.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81– 89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Hasanah, N., Badriyah, L., & Selia, W. D. (2020). Evaluasi Pembelajaran Ditinjau Dari Al-Qur'an Surah Al-Ankabut Ayat 2-3. *JPT (Jurnal Pendidikan Tematik)*, 1(2), 18– 19.
- Jayanti, A. A. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Assure Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus IV Kediri, Tabanan. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 73(1), 1– 11.
- Merliana, N. P. E. (2019). Peranan Teknologi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pembelajaran Bahasa Di SMAN 1 Katingan Hulu Kabupaten Katingan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(2), 214. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i2.895>
- Muammar, H., Harjono, A., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Assure dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas Viii SMPN 22 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 166– 172. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.254>
- Sahid, M. (n.d.). *MODEL ASSURE (Menciptakan Pengalaman Belajar)*.
- Wayan, S. (2018). Model-model Pembelajaran InovatifWayan, S. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220– 230. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220– 230. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>
- Yustia Putri, W. (2017). Teknik Sampling. *Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Unpas Bandung*, 48– 83.