

PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ASSURE PADA MATERI LOGARITMA

¹Fransisco Danil C, ²Jean Amorie, ³Rahman Cahyadi
¹²³Program studi Pendidikan Matematika STKIP MPL
¹fransiscodanil@gmail.com
²jean.jeanamorie@gmail.com
³rahmancahyadi@stkipmpringsewu-lpg.ac.id

ABSTRACT

Teacher centered learning patterns cause drowsiness, lack of enthusiasm, and many who do not pay attention. This lack of learning innovation is thought to cause low student learning outcomes. To overcome this problem, one of them is by applying the ASSURE model. The purpose of this study is to find out (1) there are differences in the average student mathematics learning outcomes with learning using the ASSURE model with students' mathematics learning outcomes with direct learning models. (2) the average mathematics learning outcomes of students who learn using the ASSURE model are higher than students whose learning uses direct learning. Furthermore, the data were analyzed using the statistical test t, because the data is homogeneous and comes from a population that is normally distributed. From the results of the data analysis it can be concluded that there are differences in the average student learning outcomes using ASSURE model learning with direct learning and the average learning outcomes of the ASSURE model is higher than the direct learning model.

Keywords: ASSURE Learning Model, Learning Outcomes

ABSTRAK

Pola pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan kantuk, kurang antusias, dan banyak yang tidak memperhatikan. Kurangnya inovasi pembelajaran ini dianggap menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah. Untuk mengatasi masalah ini, salah satunya adalah dengan menerapkan model ASSURE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran menggunakan model ASSURE dengan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran langsung. (2) rata-rata hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan model ASSURE lebih tinggi daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran langsung. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji statistik t, karena datanya homogen dan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model ASSURE dengan pembelajaran langsung dan rata-rata hasil belajar model ASSURE lebih tinggi daripada model pembelajaran langsung.

Kata Kunci: Model Pembelajaran ASSURE, Hasil Belajar

Open Access



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Diterbitkan Oleh: <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/edumath>

1. PENDAHULUAN

Pemberian stimulasi bentuk pembelajaran matematika yang tepat dan sesuai dengan materi, akan mengakibatkan siswa lebih memahami dan merasa tertarik, senang, bahkan tertantang dengan matematika. Dengan begitu siswa akan lebih mencintai dan memahami akan pentingnya pelajaran matematika. Oleh karena peranan penting matematika tersebut, maka matematika haruslah dapat dikuasai dengan baik oleh siswa. Tetapi hal tersebut belum terealisasi, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa banyak siswa disetiap jenjang pendidikan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit. Dalam penyampaian pembelajaran matematika, guru cenderung bersifat monoton, kurang kreatif dan kurang menarik perhatian. Hal tersebut yang dirasakan siswa, diantaranya matematika sulit ditambah dengan alur mengajar matematika oleh guru kurang dapat menarik perhatian siswa. Kemungkinan ketidaktertarikan siswa itu disebabkan penyampaian materi yang disajikan guru kurang memberikan dorongan semangat siswa untuk mau memperhatikan.

Pada proses pembelajaran matematika, model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang umumnya digunakan di SMA Muhammadiyah

Sendang Agung, yaitu suatu model pembelajaran yang sebenarnya bersifat *teacher centered*. Sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya, (2007 : 179) menerangkan bahwa Pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada kelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Dalam penerapannya guru dapat mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatih kepada siswa, karena dalam pembelajarann ini, peran guru sangatlah dominan. Maka guru dituntut untuk menjadi seorang model yang menarik bagi siswa. Kegiatan pembelajaran kelas X SMA Muhammadiyah Sendang Agung yang umumnya sering diajar dengan model pembelajaran langsung ini tidak sesuai harapan, siswa menunjukkan kurang bersemangat dalam menerima pelajaran, hal ini terlihat ketika guru sedang memberi penjelasan materi di depan kelas, siswa banyak yang mengantuk dan terlihat lesu, ini berdampak pada proses pembelajaran matematika menjadi tidak efektif. Hal seperti ini sangatlah bertolak belakang dengan arti belajar itu sendiri, sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (2010: 2) bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Kondisi tersebut diduga sebagai penyebab hasil belajar pada mata pelajaran matematika rendah.

Berdasarkan observasi awal di SMA Muhammadiyah Sendang Agung diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika masih belum optimal. Rendahnya hasil belajar siswa SMA Muhammadiyah Sendang Agung dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas X Semester Ganjil SMA Muhammadiyah Sendang Agung

KKM	Kriteria	Jml	Presen tase
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	30	58 %
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas belajar	22	42 %
Jumlah		52	100 %

Dari Tabel. 1 terlihat bahwa sekitar 58 % atau 30 siswa hasil belajarnya masih rendah. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yaitu 30 siswa dari 52 siswa. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga karena siswa kurang bersemangat dan kurang motivasi, ketidaktertarikan siswa ketika guru menyampaikan materi pelajaran memberikan dampak bahwa siswa tidak akan mendapatkan

kenyamanan serta kesenangan dalam belajar, hal ini sangat menentukan hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu ditemukan solusi agar hasil belajar matematika siswa dapat optimal, yaitu dengan inovasi sistem pembelajaran matematika yang lebih bervariasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat, serta perhatian siswa yang rendah karena siswa mengantuk dapat segera diatasi. Sebagaimana yang diungkapkan Syaiful Sagala (2010 : 64-65) bahwa “pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar”.

Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan mengganti model pembelajaran langsung yang sudah diterapkan disekolah dengan model pembelajaran yang cukup mementingkan pengenalan karakteristik siswa dan memanfaatkan media teknologi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Smaldino, James D. Russel,

Robert Heinich, dan Michael Molenda (dalam Benny A. Pribadi. 2011:42) mengemukakan sebuah model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE (A = *Analyze learners*, S = *State objective*, S = *Select methods* and *Materials*, U = *Utilize material*, R= *Require learner participation*, E = *Evaluate and revise*). Sama seperti model desain sistem pembelajaran lain, model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang cukup mementingkan pengenalan karakteristik siswa dan menggunakan media teknologi serta memberi kesempatan siswa untuk berperan aktif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan pembelajarannya menggunakan model ASSURE dengan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran langsung. (2) rata-rata hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model ASSURE lebih tinggi daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran langsung

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Variabel dalam penelitian ini

yaitu hasil belajar matematika siswa kelas X semester ganjil SMA Muhammadiyah Sendang Agung. Hasil belajar matematika yang dimaksud adalah kemampuan menguasai materi yang telah dipelajari dan diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran pada materi logaritma dalam bentuk nilai dari hasil evaluasi atau tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sendang Agung Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah semester ganjil yang berjumlah 55 siswa, terbagi dalam dua kelas yaitu X.A sebanyak 27 siswa dan X.B sebanyak 28 siswa, karena jumlah populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel. Teknik pengambilan data dengan menggunakan metode tes yang diambil setelah proses pembelajaran dengan tes yang digunakan berbentuk essay. Teknik analisis data menggunakan uji-t dua pihak dan uji-t satu pihak dengan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data pada uji normalitas data pada kelas eksperimen diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,53$ selanjutnya dibandingkan dengan χ^2_{tabel} , dengan $dk = 6-1 = 5$ dan taraf nyata 5% ditemukan $\chi^2_{tabel} = 11,070$. Karena

$\chi^2_{hit} = 2,53 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ maka H_0 diterima yang berarti data hasil belajar pada kelas eksperimen berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas data pada kelas kontrol (pembelajaran langsung) diperoleh $\chi^2_{hitung} = 1,1715$ selanjutnya dibandingkan dengan χ^2_{tabel} , dengan $dk = 6-1 = 5$ dan taraf nyata 5% ditemukan $\chi^2_{tabel} = 11,070$. Karena $\chi^2_{hit} = 1,1715 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ maka H_0 diterima berarti data hasil belajar pada kelas kontrol berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 1,02$ dan $F_{tabel} = 1,925$ (interpolasi), dengan dk pembilang $27 - 1 = 26$ dan $dk_{penyebut} 26 - 1 = 25$ dan taraf nyata 5%, Karena $F_{hit} = 1,02 < F_{tabel} = 1,925$ maka H_0 diterima berarti kedua varians homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dengan kesimpulan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan uji homogenitas disimpulkan bahwa kedua varians homogen maka dapat dilanjutkan analisis data menggunakan uji- t dua pihak dan uji- t satu pihak. Berdasarkan hasil perhitungan uji- t dua pihak diperoleh $t_{hitung} = 8,9731$ dan $t_{tabel} = 2,01$ (interpolasi) dengan

$dk = (28 + 27 - 2) = 53$ dan taraf nyata 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,01$. Karena $t_{hitung} = 8,9731$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,01$ maka tolak H_0 dan terima H_1 . Hal ini berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh melalui metode ASSURE dengan rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh melalui model pembelajaran langsung.

Kemudian dilanjutkan dengan perhitungan menggunakan uji- t satu pihak $t_{hitung} = 8,97$ dan $t_{tabel} = 1,68$ dengan $dk = (28 + 27 - 2) = 53$ dan taraf nyata 5%, Karena $t_{hit} = 8,97$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,68$ maka tolak H_0 dan terima H_1 . Hal ini berarti rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh melalui metode ASSURE lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh melalui model pembelajaran langsung.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis tersebut yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model ASSURE lebih tinggi daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran langsung, Perbedaan yang terjadi pada rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas X Semester Ganjil disebabkan karena dalam proses pembelajaran materi logaritma melalui penerapan model ASSURE. Model

ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media. Model ini menggunakan beberapa langkah, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Methods, Media and Materials, Require Learner Participation*, dan *Evaluate and Revise*. Kesemua langkah itu berfokus untuk menekankan pengajaran kepada peserta didik dengan berbagai gaya belajar, dan konstruktivis belajar dimana peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi. Atau dengan kata lain menggunakan model ASSURE, siswa dapat memahami materi serta masalah yang disajikan dengan lebih baik, karena dengan menggunakan model ASSURE pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup, menarik, dan menyenangkan.

Sedangkan pembelajaran yang melalui penerapan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran materi logaritma, dimana dalam pembelajarannya guru membagikan bahan ajar yang telah disiapkan kepada siswa untuk dipelajari secara mandiri. Kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, selain itu guru juga mengajukan pertanyaan kepada siswa secara individual dan bergantian. Karena model

pembelajaran langsung hanya mampu mencapai siswa pada tahapan ingatan sehingga siswa harus berusaha mengingat dengan baik tentang materi yang dipelajari. Namun sebageian besar siswa seringkali mengalami kesulitan saat mengingat materi sehingga sering kali timbul rasa takut jika ditanya guru. Sebagaimana pernyataan Djamarah dan Aswan Zain (2006: 95) bahwa “Model pembelajaran langsung membuat siswa merasa takut, apalagi bila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, serta tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa”. Jadi, dalam proses pembelajaran guru harus mampu membangkitkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman serta pertanyaan yang diajukan sesuai dengan tingkat berpikir siswa, karena umumnya siswa memiliki tingkat berpikir dengan kemampuan yang berbeda-beda.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa menggunakan pembelajaran model ASSURE dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran langsung dan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model

ASSURE lebih tinggi daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran langsung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Benny A. Pribadi. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat
- Djamarah dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

