

PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL ASSURE

Hikmah Salsyabila Aulia¹, Tin Rustini², Yona Wahyuningsih³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan

*E-mail : hikmahsalsyabilaaulia@upi.edu

Abstract

Pendidikan seringkali berlangsung di bawah bimbingan para pendidik; Namun, peserta didik juga dapat mendidik diri mereka sendiri. Pendidikan dapat berlangsung dalam pengaturan formal atau informal, dan setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara seseorang berpikir, merasa, atau bertindak dapat dianggap pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar melalui penerapan model ASSURE. Penelitian ini juga bertujuan untuk membandingkan kegiatan belajar mengajar dengan model ASSURE dan konvensional. Penelitian yang dilakukan dalam artikel ini merupakan penelitian kuantitatif dimana penelitian mengambil data dari sumber terpercaya yang sudah ada dan relevan. Simpulan dari penelitian ini adalah model ASSURE dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Keywords: Model ASSURE, Model Desain Pembelajaran, IPS.

© Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan. All rights reserved

A. INTRODUCTION

Pendidikan adalah proses memfasilitasi pembelajaran, atau perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, kebiasaan, dan pengembangan pribadi. Metode pendidikan meliputi pengajaran, pelatihan, bercerita, diskusi dan penelitian terarah. Pendidikan seringkali berlangsung di bawah bimbingan para pendidik; Namun, peserta didik juga dapat mendidik diri mereka sendiri. Pendidikan dapat berlangsung dalam pengaturan formal atau informal, dan setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara seseorang berpikir, merasa, atau bertindak dapat dianggap pendidikan.

Dalam sebuah proses pendidikan dibutuhkan model desain pembelajaran yang nantinya digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Desain model pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar siswa, dimana proses belajar itu memiliki tahapan segera dan tahapan jangka panjang [1]–[3]. Belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal.

Faktor internal adalah faktor yang dimiliki oleh siswa atau faktor bawaan dari siswa itu sendiri contohnya yaitu kemampuan dasar, minat dan bakat, dan kesiapan dalam proses belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar siswa itu sendiri, contohnya lingkungan. Desain pembelajaran ini berkaitan dengan faktor eksternal, dimana lingkungan dan kondisi yang memungkinkan bisa didesain agar siswa bisa belajar dengan lebih baik. Dengan desain pembelajaran ini akan membangkitkan faktor internal yang dimiliki siswa nantinya sebagai contoh meningkatkan minat dari siswa untuk belajar [4]–[7].

Tidak hanya faktor itu saja yang dapat mengembangkan kemampuan belajar seorang siswa tetapi ada faktor lain seperti fasilitas dan kompetensi guru. Kenapa hal demikian menjadi faktor dalam pengembangan kemampuan belajar siswa. Hal itu dikarenakan kompetensi guru mempengaruhi bisa atau tidaknya seorang guru menyediakan dan mengimplementasikan model desain pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia. Hal ini menjadi acuan bagi kita semua sebagai seorang calon peserta didik untuk meningkatkan kompetensi dari seorang guru.

Dalam memenuhi upaya tersebut pemerintah sudah merambah hampir ke semua komponen pendidikan seperti penambahan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, pembaharuan kurikulum, dan peningkatan kualitas pembelajaran yang mencakup pembaharuan dalam model, metode, pendekatan, dan media dalam proses pembelajaran. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang tinggi pada setiap mata pelajaran, maka pembelajaran harus dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang tepat.

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas.

Model pembelajaran ASSURE memiliki kepanjangan Analyze learner characteristics, State performance objectives, Select methods, media, and materials, Utilize materials, Require learner participation, Evaluate and revise [8]–[10]. Model ASSURE mempunyai asas yang sangat kukuh untuk membangun courseware pembelajaran. Berdasarkan kajian-kajian lepas, model ini bukan sekedar memberi panduan kepada guru dalam pengajaran dan pembelajaran setiap ciri yang terkandung dalam ASSURE boleh mengubah persepsi pelajar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran yang dianggap membosankan. ASSURE ini merupakan suatu model pembelajaran yang logis dan sederhana. Hal ini disebabkan karena model ASSURE adalah sebuah model pelajaran yang dirancang dengan baik dimulai dengan menangkap perhatian siswa, menyatakan tujuan yang harus dipenuhi, menyajikan materi, melibatkan siswa dalam pembelajaran, menilai pemahaman siswa, menyediakan umpan balik dan akhirnya melakukan evaluasi [9]–[12].

Model pembelajaran ASSURE lebih berorientasikan kepada pemanfaatan fasilitas berupa media yang tersedia dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pemanfaatan model ASSURE ini harus dilakukan berdasarkan tahapannya agar mendapat pembelajaran IPS yang optimal di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang melaksanakan model pembelajaran ASSURE dibantu media audiovisual dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas tanpa model ASSURE.

B. METHODS

Penelitian yang akan kami lakukan yaitu penelitian dengan cara kuantitatif (Non eksperimen) jadi dalam penelitian ini tidak akan di adakan pengujian terhadap material yang akan di uji tetapi mengambil fakta-fakta yang sudah ada berdasarkan

hasil penelitian yang telah dilakukan. Variabel penelitian kami mengambil data dari beberapa penelitian penerapan model ASSURE yang sudah dilakukan dan membandingkannya dengan pembelajaran yang dilakukan tanpa model ASSURE. Untuk sampel saya akan mengambil dari fakta-fakta penelitian yang sudah dilakukan dari informasi atau studi pustaka yang kami sudah dapatkan. Selanjutnya menganalisis dari sampel yang telah didapat dan kemudian melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan analisis yang telah didapatkan. Dengan membandingkan Pembelajaran yang dilakukan dengan model ASSURE dapat mendapatkan hasil yang lebih baik dari pembelajaran konvensional.

C. RESULTS AND DISCUSSION

a. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Lekol Wisnu.

Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen melalui model pembelajaran ASSURE bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual adalah 81,85 dengan varian sebesar 95,66 dan standar deviasi 9,78. Nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa untuk kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional adalah 62,36 dengan varian sebesar 138,52 dan standar deviasi 11,77.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen melalui model pembelajaran ASSURE bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual memiliki nilai rata-rata hasil belajar IPS yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians [10], [12]–[14].

Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran ASSURE bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual berangsur optimal. Hal ini disebabkan melalui model pembelajaran ASSURE bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual siswa dihadapkan pada situasi belajar yang tidak hanya menggunakan guru sebagai sumber belajarnya, melainkan melibatkan peran aktif siswa dalam setiap pendapat atau pengetahuan yang mereka miliki dalam proses pembelajaran.

Hal ini terbukti dari perolehan rerata hasil belajar IPS yang dibelajarkan melalui melalui model pembelajaran ASSURE bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Peguyangan sebagai kelompok eksperimen menjadi optimal, yaitu sebesar 81,85. Nilai hasil belajar IPS siswa yang

dibelajarkan melalui model pembelajaran ASSURE bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual berada pada kategori sangat baik dengan persentase 72.5% dan kategori baik dengan persentase 27.5%.

b. Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ambalresmi Tahun Ajaran 2013/2014

Persentase guru dalam mengajar dengan menerapkan langkah pembelajaran model ASSURE pada siklus I mencapai 76,27%, sedangkan pada siklus II mencapai 82,17%, dan pada siklus III mencapai 93,4%. Pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran model ASSURE yang belum berjalan dengan baik berdampak pada aktifitas belajar siswa.

Persentase penerapan model ASSURE terhadap siswa pada siklus I mencapai 71,6%, sedangkan pada siklus II mencapai 77,77%, dan pada siklus III mencapai 90,4%. Faktor yang menghambat jalannya kegiatan pembelajaran pada siswa adalah faktor kesiapan. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 57% atau sebanyak 17 siswa. Pada siklus II meningkat menjadi 75,86% atau sebanyak 22 siswa. Selanjutnya, siklus III ketuntasan hasil belajar siswa meningkat lagi menjadi 93,1% atau sebanyak 27 siswa.

D. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model desain ASSURE yang dilakukan dengan tahapan yang benar dan sesuai dapat meningkatkan Pembelajaran IPS pada siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu sebagai seorang calon guru sebaiknya kita lebih banyak belajar untuk meningkatkan kemampuan kompetensi kita agar dapat memaksimalkan fasilitas dan media yang ada untuk membuat model desain pembelajaran yang sesuai diterapkan di kelas nantinya dan dapat membuat pembelajaran lebih efektif, inovatif, kreatif, dan tentunya lebih baik.

REFERENCES

- [1] A. Asyafah, "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)," *TARBAWY Indones. J. Islam. Educ.*, 2019, doi: 10.17509/t.v6i1.20569.
- [2] A. Rehalat, "Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi," *J. Pendidik. ILMU Sos.*, 2016, doi: 10.17509/jpis.v23i2.1625.

- [3] Hairiah, "Model Pembelajaran Pada Masa Covid-19 di Indonesia," *J. Instr. Dev. Res.*, 2021, doi: 10.53621/jider.v1i1.15.
- [4] A. R. Mansyur, "Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia," *Educ. Learn. J.*, 2020, doi: 10.33096/eljour.v1i2.55.
- [5] A. N. Puthree, D. W. Rahayu, M. Ibrahim, and M. S. Djazilan, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring," *J. Basicedu*, 2021.
- [6] R. Melina, R. Y. Hasibuan, P. T. Armita, N. Hasanah, A. N. Alasindo, and Y. Yusrizal, "Analisis Permasalahan Pembelajaran di Masa Pandemi di SMA Negeri 1 Panai Tengah," *J. Penelit. Inov.*, 2022, doi: 10.54082/jupin.40.
- [7] D. Herdiana, R. Rudiana, and S. Supriatna, "Kejenuhan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya," *Edunesia J. Ilm. Pendidik.*, 2021, doi: 10.51276/edu.v2i1.128.
- [8] D. Kim and S. Downey, "Examining the Use of the ASSURE Model by K-12 Teachers," *Comput. Sch.*, 2016, doi: 10.1080/07380569.2016.1203208.
- [9] J. R. Bajracharya, "Instructional Design and Models: ASSURE and Kemp," *J. Educ. Res.*, 2019, doi: 10.3126/jer.v9i2.30459.
- [10] R. Iskandar and F. F., "Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.468.
- [11] H. Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE," *Cendekia J. Educ. Soc.*, 2016, doi: 10.21154/cendekia.v14i2.610.
- [12] A. Muzakki, H. S. Zainiyati, D. C. Rahayu, and H. Khotimah, "Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits," *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, 2021, doi: 10.30868/ei.v10i01.1169.
- [13] B. Baran, "Experiences from the Process of Designing Lessons with Interactive Whiteboard: ASSURE as a Road Map," *Contemp. Educ. Technol.*, 2020, doi: 10.30935/cedtech/6039.
- [14] B. Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure," *J. Kebijak. dan Pengemb. Pendidik.*, 2015.