



Pengaruh Model Pembelajaran *Assure* Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat *Outdoor* Siswa

Made Ayu Pransisca^{1*}, A.A.I.N Marhaeni², I Wayan Lasmawan³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

ARTICLE IN FO

Article history:

Received 17
November 2017
Received in revised form
12 Desember 2017
Accepted 15 Januari
2018
Available online 20
Februari 2018

Kata Kunci:

model Pembelajaran
Assure, media
Audiovisual, minat
Outdoor, hasil
Belajar.

Keywords:

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh model pembelajaran *assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat *outdoor* siswa kelas V SDN Gugus 1 Masbagik Utara Lombok Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu dengan rancangan *post test two group factorial design*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 143 orang siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 76 orang siswa ditentukan dengan teknik *random sampling*. Data minat *outdoor* siswa dikumpulkan dengan kuisioner dan data hasil belajar IPS dikumpulkan dengan tes. Data dianalisis menggunakan Anava AB berbantuan *SPSS 16.00 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. 2) Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dan minat *outdoor* terhadap hasil belajar IPS siswa, 3) Pada siswa yang memiliki minat *outdoor* tinggi, terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, 4) Pada siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah, tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

ABSTRACT

The purpose of this research was to explore The Effects of *Assure* Learning Model Audiovisual Media Assisted on IPS Learning Outcomes Viewed from Outdoor Interest of V-Class Students of SDN Gugus 1 North Masbagik, East Lombok. This research used quasi-experimental approach with the post test two group factorial design. The population of this research was 143 students. The sample of this research amounted to 76 students determined by random sampling technique. The data of students' outdoor interest was collected by using questionnaire and the data of IPS learning result was collected by using test. The data were analyzed using SABS assisted Anava AB 16.00 for windows. The results showed that: 1) There was a significant difference of the IPS learning outcomes between the students who followed the learning model with *Assure* model of audiovisual media-assisted environment and the students who followed the conventional learning ; 2) There was a significant interaction effect between *Assure* learning model nuanced audiovisual media environment and outdoor interest toward student's learning result of IPS , 3). For the students with high outdoor interest, there was significant differences in IPS learning outcomes between the students who followed the learning model with *Assure* learning nuanced audiovisual media environment and students who followed conventional learning, 4). For the students with low outdoor interest, there was no significant difference in learning outcomes between the students who followed the learning model with *Assure* learning nuanced audiovisual media environment and the students who followed conventional learning

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

* Corresponding author.

E-mail addresses: made@yahoo.com (Made Ayu Pransisca)

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimilikinya. Setiap manusia dilahirkan mempunyai potensi dalam dirinya, oleh sebab itu perlu dilakukan suatu usaha yang dapat membantu manusia mengenali potensi dirinya dan mengembangkan bakatnya. Pernyataan ini didukung oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Dantes, 2014) yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah memanusiakan manusia.

Menurut Ratumanan (dalam Mitha dkk, 2014) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan suatu kondisi di mana guru membantu siswa untuk membangun pengetahuan dan kemampuannya sendiri melalui konsep internalisasi sehingga pengetahuan itu dapat terkonstruksi kembali”. Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan dan aktivitas siswa, diperlukan kemampuan guru dalam mendesain, mengimplementasikan, dan menyeluruh (holistik) untuk dapat mendorong siswa mengembangkan kompetensi yang dipelajari dengan kemampuannya sendiri. Selain itu, pemanfaatan media yang tepat dan menarik dapat membantu dalam menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat interaktif dengan melibatkan aktivitas siswa di dalamnya. Salah satu inovasi dalam mendesain pembelajaran yang bisa dilakukan adalah dengan penerapan model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual ditinjau dari minat *outdoor*. Model ASSURE adalah salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif (Wibowo, 2014). Model pembelajaran *Assure* adalah sebuah model pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah digunakan serta berisi langkah-langkah yang sistematis dan sistemik yang meliputi: *analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik siswa); *state performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran); *select methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan pelajaran); *utilize materials* (memanfaatkan bahan dan media pembelajaran); *requires learner participation* (mengaktifkan keterlibatan siswa); *evaluation and revision* (evaluasi dan revisi) (Jayanti dan Putra, 2014).

Pembelajaran model ASSURE diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan memotivasi siswa. Model ASSURE merupakan suatu model pembelajaran yang lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan.

Lingkungan adalah keseluruhan fenomena (peristiwa, situasi atau kondisi) fisik atau alam atau sosial yang mempengaruhi atau dipengaruhi perkembangan individu, Yusuf dan Sugandhi (dalam Ardiani dkk, 2014). Lingkungan yang berada disekitar kita dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Lingkungan meliputi: Masyarakat disekeliling sekolah; Lingkungan fisik disekitar sekolah, bahan-bahan yang tersisa atau tidak dipakai, bahan-bahan bekas dan bila diolah dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau alat bantu dalam belajar, serta peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat (Aptisoma, 2009).

Zaman yang maju akan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. “Melalui penggunaan media komunikasi seperti media pembelajaran audiovisual, yang tidak hanya dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik” Sanjaya (dalam Utomo dan Poedjiastoeti, 2014).

Media audiovisual merupakan media perantara atau penggunaan materi melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar sebagaimana dikatakan oleh Mitha dkk (2014). Pembelajaran yang baik dan menyenangkan tidak hanya terjadi di dalam kelas di luar kelas pun kita bisa menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan salah satunya dengan pembelajaran *Outdoor*, siswa akan lebih aktif untuk belajar dan pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Dalam penelitian ini minat *Outdoor* didefinisikan sebagai suatu kecenderungan atau keinginan hati yang tinggi untuk memilih sesuatu kegiatan yang berhubungan dengan alam seperti binatang, tumbuhan dan benda-benda di sekitar kita berdasarkan situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri menurut Winkel (dalam Dewi dkk, 2014). Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Dalam minat *outdoor* ini terdapat tiga indikator yaitu: 1) ketertarikan; 2) perhatian; 3) dan ketersediaan meluangkan waktu.

Saat ini masih sangat sulit bagi guru mengetahui perilaku dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu bidang studi yang mempelajari tentang interaksi sosial manusia dalam masyarakat dapat menjadi sarana untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup bermasyarakat dengan tantangan – tantangannya (Sari, 2014). Pembelajaran IPS SD bertujuan

untuk membekali siswa dalam pengetahuan dan kemampuan tentang kehidupan bermasyarakat, mulai dari berkomunikasi, berinteraksi, bekerjasama hingga berkompetensi. Selain itu, pembelajaran IPS diharapkan dapat membentuk siswa yang sadar akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Mata pelajaran IPS di SD dapat menjadi wadah pembelajaran anak menuju pembentukan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna bagi diri dalam hidup sehari-hari dan warga negara yang bangga sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air. Usaha yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah memberi kesempatan pengalaman belajar kepada peserta didik. Peserta didik diajarkan kepekaan sosialnya, mengetahui materi IPS secara kontekstual dan bukan sekedar tekstual (Likhah, 2014). Dengan demikian, hendaknya dalam pembelajaran IPS, siswa dibawa langsung ke dalam lingkungan sosial dan kehidupan bermasyarakat. Fakta dilapangan membuktikan bahwa kualitas pendidikan maupun kualitas proses pembelajaran IPS masih tidak sesuai dengan harapan pemerintah, salah satunya di SDN kelas V gugus 1 Masbagik Utara. Pada pembelajaran IPS sering kali hasil belajar siswa masih rendah, masih banyak siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mengenai rendahnya hasil belajar IPS berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, dapat diidentifikasi bahwa terdapat beberapa gejala/faktor yang menyebabkan hasil belajar IPS siswa, yaitu (1) peserta didik kurang bisa memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi. (2) masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional. (3) model dan penggunaan media yang digunakan guru masih belum memperhatikan pemahaman siswa. (4) siswa jarang dilatih untuk memecahkan masalah. (5) penilaian masih terfokus pada penilaian kognitif saja. Berdasarkan paparan di atas membuktikan bahwa masih rendahnya hasil belajar IPS siswa.

Menyadari adanya permasalahan yang ditemukan di Sekolah Dasar Gugus I maka salah satu upaya/solusi yang dapat ditawarkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa adalah dengan menerapkan kegiatan dan bahan pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran tidak hanya fokus pada pemberian kemampuan pengetahuan teoritis, tetapi bagaimana agar pengalaman belajar peserta didik senantiasa terkait dengan permasalahan *aktual* yang terjadi di lingkungannya (Rusman, 2011). Kegiatan dan bahan pembelajaran harus sesuai dengan lingkungan peserta didik serta terkait pengalamannya dari interaksi dengan lingkungan, sehingga pembelajaran harus berisi bahan dan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar untuk mengeksplorasi lingkungannya secara aktif. Media pembelajaran yang berbantuan pada lingkungan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar menyenangkan dan inovatif adalah Model pembelajaran *Assure* merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah untuk digunakan. Model ini dapat diaplikasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun kelompok. Model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model pembelajaran *Assure* perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaran yang sukses. (Pribadi, 2011). Beranjak dari paradigma tersebut, dilaksanakan sebuah penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual ditinjau dari minat *outdoor*, maka peneliti memasukkan ide ini ke dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Assure* Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat *Outdoor* Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Masbagik Utara Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018".

Mengingat masalah tersebut sangat penting, maka dilakukan penelitian dengan tujuan: 1) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, 2) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh interaksi antara implementasi model pembelajaran dengan minat *Outdoor* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus 1 Masbagik Utara, 3) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan siswa yang memiliki minat *Outdoor* tinggi, apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, 4) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan siswa yang memiliki minat *Outdoor* rendah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Gugus I Tahun Pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini dikategorikan penelitian faktorial 2x2. Desain penelitian adalah *faktorial 2x2* dengan menggunakan

kelompok eksperimen (model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual ditinjau dari minat *outdoor*) dan kelompok kontrol (model pembelajaran konvensional). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Gugus I Kecamatan Lombok Timur Kabupaten Masbagik. Teknik pengambilan sampel dengan *random sampling*. Hasil pemilihan sampel menetapkan bahwa siswa SDN 1 Masbagik Utara dan SDN 4 Masbagik Utara yang secara keseluruhan berjumlah 61 siswa terpilih menjadi sampel untuk kelas eksperimen. Sedangkan, SDN 2 Masbagik Utara dan SDN 9 Masbagik Utara yang secara keseluruhan berjumlah 56 siswa terpilih menjadi sampel untuk kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini berupa model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dan model pembelajaran konvensional, variabel terikatnya berupa hasil belajar IPS sedangkan variabel moderator adalah minat *outdoor*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengambil data hasil belajar IPS, dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes objektif dengan bentuk pilihan ganda dan Teknik non-tes dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar kuesioner minat *outdoor* siswa dengan modifikasi dari skala Likert. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini analisis statistik deskriptif, yang artinya bahwa data dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, modus, median, standar deviasi, varian, skor maksimum, dan skor minimum. Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk grafik histogram. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian adalah *ANAVA AB*. Sebelum dilakukan analisis data, maka dilakukan uji normalitas sebaran data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas varians dengan uji *Levene's*, dan uji korelasi antar variabel terikat (*kolinieritas*) dengan menggunakan *product moment*.

3. Hasil dan Pembahasan

Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Model *Assure* Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Dengan Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Pendekatan Konvensional. Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, memiliki nilai F_A hitung = 14,489 dengan $p < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional, "**ditolak**". Dengan perkataan lain dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Penelitian lain yang mendukung temuan ini adalah Muammar dkk (2015) yang menyatakan bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar IPA, terkait model pembelajaran, model *Assure* lebih baik dari model konvensional. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata model *Assure* lebih tinggi dari model konvensional.

Hal diatas dikuatkan oleh ciri dengan model Pembelajaran *Assure*, menurut Pribadi (2011) model *Assure* adalah pembelajaran yang berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model desain pembelajaran *Assure* perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaran sukses. Belajar IPS tidak hanya sekadar belajar tentang konsep-konsep tetapi belajar secara bermakna. Bermakna dalam hal ini siswa tahu tujuan mereka belajar IPS. Siswa belajar bermakna jika materi dalam pembelajarannya dikaitkan dengan kehidupan nyata yang dekat dengan keseharian siswa. Salah satu tujuan belajar IPS adalah untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk melihat kembali atau mengenal kembali yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya (Lasmawan, 2010). Berdasarkan uraian di atas terlihat adanya kesesuaian antara belajar IPS dengan pembelajaran dengan model *Assure*. Di satu sisi proses pembelajaran IPS harus dapat menghubungkan antara konsep sosial dengan situasi dunia nyata yang pernah dialami ataupun yang pernah dipikirkan siswa.

Pengaruh Interaksi Antara Implementasi Model Pembelajaran Dengan Minat *Outdoor* Terhadap Hasil Belajar IPS. Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, Tolak H_0 jika $F_{ABhitung} \geq F_{ABtabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, sebaliknya terima H_0 jika $F_{ABhitung} \leq F_{ABtabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil analisis Anava dua jalur diperoleh nilai $F_{hitung} = 36,202$ dengan $p < 0,05$. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh interaksi antara implementasi model pembelajaran dengan minat *outdoor* terhadap hasil belajar IPS, "**ditolak**". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara implementasi model pembelajaran dengan minat *outdoor* terhadap hasil belajar IPS.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Rahmawati, Endah Rita dan Atip Nurwahyuni (2017) yang menyatakan Adanya pengaruh interaksi penggunaan pembelajaran *Outdoor Learning* pada

Model Discovery Learning terhadap hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 84,0 kelas kontrol dengan rata-rata 69,4. Pembahasan terhadap hasil penelitian di atas beranjak dari kesesuaian antara minat *outdoor* dengan model pembelajaran yang harus diberikan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut Dewi, Suarni dan Widiartini (2014) minat *outdoor* merupakan ketertarikan siswa terhadap lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan karakteristik tersebut, model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah model *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual yang memberikan siswa untuk menetapkan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan minat *outdoor* sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS siswa.

Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Siswa Yang Mengikuti Model Pembelajaran *Assure* Dengan Siswa Yang Mengikuti Model Pembelajaran Konvensional Pada Minat *Outdoor* Tinggi. Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, perhitungan didapat t_{hitung} sebesar 6,934 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar 1,980. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,934 > 1,980$). Dengan demikian H_0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada siswa dengan minat *outdoor* tinggi, "**ditolak**". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada siswa dengan minat *outdoor* tinggi.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Purwono, Sri Yutmini dan Sri Anitah (2014) yang menyatakan hasil belajar siswa meningkat setelah guru menggunakan media Audiovisual. Menurut Ngilimun (2016) minat menjadi modal utama bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar, hasil belajar siswa sangat bergantung pada model yang digunakan guru dan minat belajar siswa tersebut. Model pembelajaran *Assure* menghadirkan suasana belajar yang bersifat *student centre*. Siswa menjadi aktif dalam belajar. Seluruh indera siswa dilibatkan secara maksimal sehingga lebih mudah memahami pelajaran. Selain itu pembelajaran *Assure* juga menekankan pada keterlibatan lingkungan dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan langsung dengan minat *outdoor*, yang mana minat *outdoor* merupakan ketertarikan siswa terhadap lingkungan di sekitarnya. Minat *outdoor* yang tinggi sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS. Sedangkan, dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Assure*, guru memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan guru mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap penstrukturan materi. Pembelajaran yang berpusat pada guru, akan berimplikasi terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang memiliki minat *outdoor* tinggi, dengan mengikuti pelajaran dengan model *Assure* lebih baik daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Model *Assure* Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Dengan Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Pendekatan Konvensional Pada Siswa Dengan Minat *Outdoor* Rendah. Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, perhitungan didapat t_{hitung} sebesar 1,561 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar 1,980. Hal ini berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,561 < 1,980$). Dengan demikian H_0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada siswa dengan minat *outdoor* rendah, "**diterima**". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada siswa dengan minat *outdoor* rendah. Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Adnyana (2017) yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah, tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Kuantum* dan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.

Penerapan model pembelajaran *Assure*, pada siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah akan membuat siswa menjadi tertekan dalam mengikuti pelajaran karena pada model pembelajaran *Assure*, siswa dituntut untuk selalu aktif dalam mengkonstruksi pengalaman belajarnya. Siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah yang cenderung pasif akan lebih suka mengikuti langkah-langkah belajar yang teratur dan jelas karena mereka umumnya menerima materi pelajaran cenderung apa adanya. Mereka lebih terbiasa dengan belajar menghafal dan pembelajaran tanpa tekanan. Sehingga apabila diajarkan dengan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivisme akan menyulitkan bagi mereka (Pribadi, 2011).

Sementara itu, apabila siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah diberikan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, yang pembelajarannya tanpa ada tekanan membuat mereka merasa lebih senang dan tenang dalam mengikuti proses pembelajaran karena mereka terbiasa dengan proses pembelajaran terbimbing. Jika siswa sudah merasa senang dengan apa yang mereka lakukan maka ini akan memicu mereka untuk berprestasi sehingga pembelajaran konvensional lebih cocok diberikan kepada siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah. Berdasarkan paparan di atas, tampak bahwa setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan, tergantung dari tingkat minat *outdoor* siswa. Siswa yang memiliki minat *outdoor* tinggi lebih baik diberikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Assure* sementara siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah hendaknya diberikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jayanti (2014) yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran ASSURE berbantuan media audiovisual dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional berbantuan media audiovisual.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual ditinjau dari minat *outdoor* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar di Gugus I Kecamatan Lombok Timur.

Berdasarkan temuan-temuan dan simpulan yang telah dikemukakan di atas, adapun saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual lebih baik daripada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Untuk itu, model *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual perlu dikenalkan dan dikembangkan lebih lanjut kepada para guru, siswa dan praktisi pendidikan lainnya sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Proses pengenalan dan pengembangan model *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dapat dilakukan melalui seminar pembelajaran IPS, atau pelatihan-pelatihan pembelajaran IPS. (2) Perlu merancang LKS terstruktur untuk anak dengan minat *outdoor* rendah dan melatih anak yang memiliki minat *outdoor* rendah agar dapat mendekati minat *outdoor* tinggi. (3) Penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual perlu dilakukan dengan materi-materi IPS yang lain dengan melibatkan sampel yang lebih luas. Disamping itu, variabel lain seperti: intelegensi, minat, bakat, motivasi, konsep diri yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari siswa perlu dikaji pengaruhnya terhadap pengembangan dan penerapan model *Assure* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual serta dampaknya terhadap hasil belajar IPS.

Daftar Rujukan

- Aptisoma. (2009). *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar*. [online]. Tersedia: <http://simbos.web.id/berita-pendidikan/pemanfaatan-lingkungan-sebagai-sumber-belajar/> (23 Agustus 2017).
- Ardiani, W, dkk. 2014. Model Brain Based Learning (BBL) Bernuansa Lingkungan Sekitar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Volume 2 Nomor 1 Tahun 2014*. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3016> (diakses tanggal 20 Desember 2017).
- Dantes, N. 2014. *Landasan Pendidikan Tinjauan dari Dimensi Makropedagogis*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Dewi, S.R, dkk. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran Ekspresi Bebas Terhadap Hasil Belajar Seni Musik Ditinjau Dari Minat *Outdoor* Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Semarapura. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4 Tahun 2014*. Terdapat pada: http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_ep/article/view/1148 (diakses tanggal 19 Desember 2017).

- Jayanti, A, dkk. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Assure* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus Iv Kediri, Tabanan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Volume 2 Nomor 1 Tahun 2014*. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/1927/1676> (diakses tanggal 5 Januari 2018).
- Likhah, Anarida Dyah Nur ,A. Dakir, Noer Hidayah. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Assure* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO) Volume 2 Nomor 2*.
- Pribadi, B. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, I Gusti Ayu Martha, Siti Zulaikha, I Md. Suara. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Assure* Berbasis Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol 2 No 1*.
- Utomo, A.P dan Poedjiastoeti. 2014. Pengembangan Media Audio-Visual Sel Volta Dan Sel Elektrolisis Pada Materi Redoks Di SMA Development Of Visual Auditory Media Voltaic Cells And Electrolysis Cells Subject Redox In Senior High School. *Jurnal UNESA Journal of Chemical Education Volume 3 Nomor 3 Tahun 2014*. Terdapat pada: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/9769> (diakses tanggal 7 Januari 2018).
- Wibowo, Ahmad Sri, St.Y. Slamet, Dwiji Astuti. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Assure* Terhadap Kemampuan Menghitung Luas Bangun Datar Bagi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO) Vol 2 No 5*.