



Pengaruh Model Pembelajaran *Assure* Menggunakan Media Rumah Belajar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi

Komang Hendra Wismawan^{*1}, Nyoman Sugihartini², Made Windu Antara Kesiman³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

ARTICLE INFO

Article history:

Received 19 July 2019
Received in revised form
16 August 2019
Accepted 19 September
2019
Available online 30 October
2019

Kata Kunci:

*ASSURE, Rumah Belajar,
Hasil Belajar*

Keywords:

*ASSURE, Rumah Belajar,
learning result*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *ASSURE* menggunakan media Rumah Belajar dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa model pembelajaran *ASSURE* menggunakan media Rumah Belajar, beserta respon siswa kelas VII SMP N 2 Mengwi setelah menggunakan model pembelajarannya *ASSURE* menggunakan media Rumah Belajar. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII SMP N 2 Mengwi berjumlah 355 orang dari 10 kelas, sampel dipilih kembali secara random. Kelas VII I terpilih sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VII B terpilih sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode tes tulis (kognitif), lembar observasi (afektif), skor rubrik (psikomotor) dan metode angket untuk mengukur respon siswa. Data hasil belajar kemudian dianalisis menggunakan Uji t (*separated variant*) setelah dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas

dan uji homogenitas. Hasil penelitian untuk hasil belajar (kognitif) diketahui $|t \text{ hitung}| > |t \text{ tabel}|$ ($3,927 > 2,29137$), hasil belajar (psikomotor) $|t \text{ hitung}| > |t \text{ tabel}|$ ($15,282 > 2,29136$), hasil belajar (afektif) diketahui $|t \text{ hitung}| > |t \text{ tabel}|$ ($9,765 > 2,29136$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar dengan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar dan hasil respon siswa adalah sangat positif 40%, positif 51,43%, dan cukup positif 8,57%.

ABSTRACT

The aim of this study was to investigate the difference of learning result between the students taught with ASSURE learning model using Rumah Belajar media and the students taught without ASSURE learning model using Rumah Belajar media. This study was also aimed at finding out the response of 7th grade students after the ASSURE learning model using Rumah Belajar media was implemented in SMPN 2 Mengwi. The researcher design of this study was quasi experimental of Posttest-Only Control Group Design. The population was 355 students of 10 classes. The sample of study was chosen randomly from the population. VII I class was chosen as experimental group. Meanwhile, VII B was chosen as control group. The data collection methods used were written test (cognitive), observation sheet (affective), scoring rubric (psychomotor), and questionnaire to gain the students' response. The learning result was analyzed using t-test (separated variant) after requirement test namely normality test and homogeneity test. The learning result (cognitive) showed that the $|t \text{ count}| > |t \text{ table}|$ ($3.927 > 2.29137$). The learning result (psychomotor) showed that $|t \text{ count}| > |t \text{ table}|$ ($15.282 > 2.29136$). The learning result (affective) showed that the $|t \text{ count}| > |t \text{ table}|$ ($9.765 > 2.29136$). It meant that the difference of learning result between the students taught with ASSURE learning model using Rumah Belajar media and the students taught without ASSURE learning model using Rumah Belajar media. The score for the students response was very positive 40%, positive 51.43%, and quite positif 8.57%.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

¹ Corresponding author.

E-mail addresses: hendrawismawan@gmail.com (Komang Hendra Wismawan)

1. Pendahuluan

Pembelajaran berbasis TIK adalah kegiatan atau proses pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya dilaksanakan dengan memanfaatkan atau mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran. Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan sikap kritis, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi. Dari hasil wawancara tersebut ada beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu: (1) Model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. (2) Kurangnya waktu pertemuan dikelas pada mata pelajaran TIK dikarenakan waktu yang diberikan yaitu 1 jam pelajaran (40 menit) untuk setiap kelas pada setiap minggunya, sehingga proses pembelajaran berlangsung tidak efektif dari segi penyampaian, pemahaman dan evaluasi siswa (3) Pemanfaatan teknologi didalam proses pembelajaran kurang diterapkan sedangkan fasilitas yang tersedia sudah memadai sehingga fasilitas yang diberikan tidak digunakan semaksimal mungkin untuk keperluan belajar.

Dari pemaparan diatas seharusnya hasil belajar siswa bisa meningkat dikarenakan didukung dengan fasilitas yang sudah memadai. Model pembelajaran dengan metode ceramah tidak sesuai digunakan karena tidak ada perencanaan pembelajaran terlebih dahulu sehingga siswa susah untuk mengikuti proses pembelajaran dan memberikan dampak negative terhadap nilai atau hasil belajar siswa. Maka diperlukannya suatu model pembelajaran yang bisa merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut (Pribadi: 94) menyatakan model *ASSURE* lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Model ini lebih sederhana dibandingkan dengan model yang lain.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan perubahan terhadap model pembelajaran yang akan digunakan. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa model pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa, dengan waktu yang sedikit, dan siswa harus terbiasa menggunakan teknologi didalam pembelajaran. Maka dari itu solusi yang bisa ditawarkan yaitu dengan menyediakan model pembelajaran yang bisa menganalisis karakteristik siswa salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *ASSURE* atau singkatan dari *Analyze learner, State objectives, Select Methods, Media, and Material, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Review* dengan Model pembelajaran *ASSURE* ini guru menganalisis karakteristik siswa terlebih dahulu sebelum menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran seperti model pembelajaran *JIGSAW* menurut Trianto (2010: 73) siswa langsung dibagi atas beberapa kelompok tanpa merancang pembelajaran terlebih dahulu tetapi langsung membagi materi ajar dan membentuk anggota kelompok. Selain menerapkan model *ASSURE* didukung juga dengan media pembelajaran *e-learning* Rumah Belajar yang disediakan oleh Kemendikbud yang mempunyai beberapa fitur yang lengkap untuk proses pembelajaran seperti sumber belajar, kelas maya dan lain - lainnya yang bisa dipelajari secara online maupun bisa diunduh secara offline, diakses via dekstop atau smartphone. Dengan adanya media *e-learning* siswa bisa belajar diluar kelas ataupun didalam kelas.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini experimental - quasi dengan rancangan *post-test only*. Experimental-quasi merupakan penelitian eksperimen semu, karena syarat - syarat sebagai penelitian eksperimen tidak cukup memadai yaitu tidak ada randomisasi.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan (Variabel Bebas)	Posttest (Variabel Terikat)
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Keterangan :

O₁ : Posttest Kelompok kelas eksperimen

O₂ : Posttest Kelompok kelas kontrol

X : Perlakuan (treatment) kelas eksperimen yang diberikan yaitu model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar.

Orientasi dan observasi awal dilakukan untuk menggali permasalahan-permasalahan yang ada pada pembelajaran TIK di kelas VII SMP N 2 Mengwi.

Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas VII SMP N 2 Mengwi

Kelas	Jumlah Siswa
VII A	36
VII B	36
VII C	36
VII D	36
VII E	36
VII F	35
VII G	35
VII H	35
VII I	35
VII J	35

Berdasarkan Tabel 2 ditunjukkan bahwa siswa tersebar secara acak dalam 10 kelas. Untuk memperlihatkan kelas-kelas pada anggota populasi setara, dilakukan uji kesetaraan pada kelas-kelas anggota populasi dengan menguji kesetaraan nilai ulangan tengah semester ganjil pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VII SMP N 2 Mengwi pada tahun ajaran 2017/2018. Uji yang digunakan adalah ANOVA satu jalur yang sering disebut dengan uji F. Perhitungan ANOVA satu jalur dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS 20.0 for Windows*. Sebelum dilakukan uji kesetaraan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian.

Setelah dilakukan uji normalitas, homogenitas dan kesetaraan selanjutnya pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan sistem undian dari kelas yang telah dinyatakan setara dianggap memiliki kemampuan dan kesempatan yang sama untuk menjadi kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Setelah dilakukan pengundian terpilih dua kelas yaitu kelas VII I dan VII B. Selanjutnya, dipilih kembali secara *random* kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas VII I terpilih sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VII B terpilih sebagai kelompok kontrol.

Pada penelitian ini dikembangkan dua perangkat pembelajaran, yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan materi ajar pada fitur Rumah Belajar yaitu: Sumber Belajar dan Buku Sekolah Elektronik yang akan digunakan pada model pembelajaran *ASSURE* dan model pembelajaran konvensional. Secara umum, langkah-langkah dalam mengembangkan RPP, yaitu: (1) menganalisis materi pelajaran, (2) menetapkan standar kompetensi, (3) menetapkan kompetensi dasar, (4) menetapkan indikator pembelajaran, (5) menetapkan materi pelajaran, (6) merancang kegiatan pembelajaran, dan (7) menyusun evaluasi pembelajaran untuk mengukur pencapaian indikator pembelajaran yang ditetapkan.

Perlakuan yang akan diberikan pada kelompok eksperimen sesuai dengan sintak pada model *ASSURE* yaitu menganalisis karakteristik siswa, menentukan tujuan pembelajaran, memilih metode media dan bahan ajar, proses penggunaannya, keterlibatan siswa, dan evaluasi dengan menggunakan media Rumah Belajar. Sedangkan bentuk perlakuan yang dilaksanakan pada kelompok kontrol sesuai dengan sintak proses pembelajaran konvensional dengan menjelaskan materi dan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Instrumen adalah alat pengumpulan data yang merupakan prosedur sistematis dengan memperhatikan aturan yang telah ditentukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Instrumen ini mencakup pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Instrumen ranah kognitif dalam penelitian ini adalah tes objektif dengan lima pilihan jawaban yang dilaksanakan di akhir penelitian. Agar tes menjadi alat ukur yang baik, maka perlu diperhatikan langkah-langkah sebagai berikut : Membuat kisi-kisi soal tes akhir. Menyusun tes akhir berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat. Melakukan uji coba soal pada sekolah lain yang sederajat. Uji coba dilakukan analisis soal secara statistik untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal agar didapat instrumen yang baik.

Validitas isi instrumen dilakukan dengan uji Gregory dengan hasil validitas isi butir soal post test sebesar 1,00 tergolong Sangat Tinggi yang telah di uji oleh dua penguji. Berdasarkan hasil analisis validitas tes hasil belajar TIK yang diuji cobakan kepada 30 siswa kelas VIII SMP N 2 Mengwi, didapatkan bahwa dari 20 butir tes yang diuji cobakan semua butir test dinyatakan valid dari 20 soal. Dan hasil uji validitas isi oleh dua pakar terhadap angket respon siswa yang berjumlah 12 sebesar 1,00. Hasil pengujian

intrumen angket menunjukkan bahwa intrumen berkriteria sangat tinggi sudah layak untuk digunakan pada penelitian.

Berdasarkan hasil analisis uji reabilitas tes hasil belajar TIK dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, didapatkan angka reabilitas sebesar $R = 0.92768$ dengan butir item sebanyak 20 butir dan digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Butir soal yang baik adalah butir yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar (sedang) yang memiliki IKB = 0,31-0,70 (Candiasa, 2011). Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran tes diketahui 19 soal tergolong kategori sedang dan 1 tergolong kategori mudah.

Sebelum pada tahap perhitungan daya pembeda butir soal, terlebih dahulu diurutkan skor-skor dari besar ke kecil, kemudian jumlah responden dibagi 2, masing-masing sebanyak 27%. Digunakannya 27% dalam perhitungan daya pembeda ini dikarenakan jumlah responden 30. Sehingga dari peringkat 1-8 termasuk pada peserta kelompok atas (KA) dan dari 23-30 termasuk pada peserta kelompok bawah (KB). Berdasarkan hasil analisis diperoleh sebanyak 1 butir tes termasuk kategori sangat baik, 8 butir tes termasuk kategori baik, 9 butir tes termasuk kategori cukup, 2 butir soal termasuk kategori jelek.

Instrumen ranah afektif dalam penelitian ini adalah format observasi sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan *treatment* yang diberikan dalam penelitian. Format obeservasi tersebut memuat aspek- aspek yang diamati dari sikap siswa selama proses pembelajaran.

Instrumen ranah psikomotor dalam penelitian ini adalah siswa diamati dengan menggunakan rubrik penskoran untuk melihat aktivitas siswa selama melakukan percobaan. Penskoran praktek di laboratorium dapat diisi dengan tanda checklist (\checkmark). Skor-skor yang telah ditandai kemudian dijumlahkan dan ditafsirkan menjadi nilai.

Analisis data bertujuan untuk menguji apakah hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian diterima atau ditolak. Analisis dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata kedua kelas sampel berarti atau tidak. Analisis data pada ranah kognitif menggunakan uji t. Untuk menguji hipotesis maka dilakukan uji kesamaan dua rata-rata dengan menggunakan uji t:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Teknik analisis data yang digunakan untuk ranah psikomotor dan afektif sama dengan teknik analisis data pada ranah kognitif.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Data Hasil Belajar

Data hasil *post-test* dari siswa kelompok eksperimen digunakan untuk mencari skor hasil belajar dari kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Data penelitian pada ranah kognitif ini diperoleh melalui penilaian pada akhir pembelajaran. Penilaian ini dilakukan melalui tes akhir dengan teknik tes tulis berbentuk soal esai kepada kedua kelas sampel. Dari hasil perhitungan secara statistik, maka didapatkan nilai rata-rata (\bar{x}), simpangan baku (S), dan varians (S^2) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku, dan Varians Kelas

KOGNITIF				
Kelas	N	\bar{X}	S^2	S
Eksperimen	35	66,07	352,13	18,76
Kontrol	36	47,83	299,88	17,31
PSIKOMOTOR				
Kelas	N	\bar{X}	S^2	S
Eksperimen	35	94,8	6.23	2.49
Kontrol	36	88.94	6.65	2.57

Kelas	AFEKTIF			
	N	\bar{X}	S ²	S
Eksperimen	35	79.1	5.36	2.31
Kontrol	36	70.88	4.98	2.23

Dari Tabel 3 terlihat bahwa nilai rata-rata kognitif, psikomotor, dan afektif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah perbedaan nilai antara kedua sampel ini berarti atau tidak, maka perlu dilakukan analisis statistik berupa uji kesamaan dua rata-rata.

B. Analisis Data Hasil Belajar

Sebelum menarik kesimpulan dari hasil penelitian ini, dilakukanlah analisis data melalui uji hipotesis secara statistik untuk seluruh ranah. Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji hipotesis ini adalah melalui uji normalitas dan uji homogenitas kedua kelas sampel terlebih dahulu, kemudian dilakukan uji kesamaan dua rata-rata. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh kedua kelas sampel terdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka dilakukan uji t. Selanjutnya untuk ranah afektif, perbandingan kedua kelas sampel tersebut akan disajikan dalam bentuk grafik.

C. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-smornov* pada taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikan yang dihasilkan lebih besar dari 0,05 maka kedua data dikatakan berdistribusi normal, demikian juga sebaliknya. Pengujian ini menggunakan bantuan program *SPSS-25.0 for windows*. Adapun hasil dari pengujian tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.146	35	.058	.939	35	.052
Kontrol	.105	36	.200*	.952	36	.124

Pada Tabel 4 kolom sig. uji Kolmogorov-Smirnov terlihat bahwa nilai probabilitasnya untuk kelas kontrol = 0,200 dan eksperimen = 0,058 yang semua lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan sebaran data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

D. Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Kognitif	Based on Mean	2.536	1	69	.116

Pada Tabel 5 di atas hasil uji homogenitas varians menunjukkan nilai Sig. (probabilitas) sebesar 0,11 (lihat pada *Based on Mean*). Nilainya lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi kelas kontrol dan eksperimen setara (homogen).

E. Uji Hipotesis

Nilai t hitung menunjukkan nilai 3,927 dan t tabel = 0.025 dan df = 69 adalah 2.29137, $|t_{hitung}| > |t_{tabel}|$ ($3,927 > 2,29137$) maka H_0 ditolak, atau terdapat perbedaan rata-rata kelas kontrol dan eksperimen. *Mean Difference* menunjukkan nilai 17,1399, nilai ini bernilai positif yang berarti rata-rata kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen. Atau rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *ASSURE* menggunakan media Rumah Belajar yang diterapkan di kelas eksperimen terhadap tujuan penelitian, dan juga terjadi peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

F. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-smornov* pada taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikan yang dihasilkan lebih besar dari 0,05

maka kedua data dikatakan berdistribusi normal, demikian juga sebaliknya. Pengujian ini menggunakan bantuan program *SPSS-25.0 for windows*. Adapun hasil dari pengujian tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.119	35	.200*	.962	35	.258
Kontrol	.141	36	.069	.950	36	.102

Pada Tabel 6 kolom Sig. uji Kolmogorov-Smirnov terlihat bahwa nilai probabilitasnya untuk kelas eksperimen yaitu 0,200 dan kontrol yaitu 0,069 dengan nilai lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan sebaran data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

G. Uji Homogenitas

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Psikomotor	Based on Mean	.397	1	69	.531

Pada Tabel 7 di atas hasil uji homogenitas varians menunjukkan nilai Sig. (probabilitas) sebesar 0,531 (lihat *Based on Mean*). Nilai ini lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi kelas kontrol dan eksperimen setara (homogen).

H. Uji Hipotesis

Nilai *t* hitung menunjukkan nilai 9,765 dan *t* tabel = 0,025 dan *df* = 69 adalah 2,29136, $|t \text{ hitung}| > |t \text{ tabel}|$ (9,765 > 2,29136) maka H_0 ditolak, atau terdapat perbedaan rata-rata kelas kontrol dan eksperimen. *Mean Difference* menunjukkan nilai 5,7186, nilai ini bernilai positif yang berarti rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh model yang diterapkan di kelas eksperimen terhadap tujuan penelitian, dan juga terjadi peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

I. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-smirnov* pada taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikan yang dihasilkan lebih besar dari 0,05 maka kedua data dikatakan berdistribusi normal, demikian juga sebaliknya. Pengujian ini menggunakan bantuan program *SPSS-25.0 for windows*. Adapun hasil dari pengujian tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.140	35	.081	.940	35	.055
Kontrol	.145	36	.055	.941	36	.055

Pada Tabel 8 kolom sig. uji Kolmogorov-Smirnov terlihat bahwa nilai probabilitasnya untuk kelas eksperimen = 0,081 dan kontrol = 0,055 yang semua lebih dari $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan sebaran data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

J. Uji Homogenitas

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Afektif	Based on Mean	.014	1	69	.907

Pada Tabel 9 di atas hasil uji homogenitas varians menunjukkan nilai Sig. (probabilitas) sebesar 0,907 (lihat *Based on Mean*). Nilai ini lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi kelas kontrol dan eksperimen Setara (homogen).

K. Uji Hipotesis

Nilai t hitung menunjukkan nilai 15,282 dan t tabel= 0,025 dan df= 69 adalah 2,29136, $|t \text{ hitung}| > |t \text{ tabel}|$ ($15,282 > 2,29136$) maka H_0 ditolak, atau terdapat perbedaan rata-rata kelas kontrol dan eksperimen. *Mean Difference* menunjukkan nilai 8,59127, nilai ini bernilai positif yang berarti rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh model yang diterapkan di kelas eksperimen terhadap tujuan penelitian, dan juga terjadi peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil belajar TIK siswa pada ranah kognitif menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen 65.23, sedangkan nilai rata-rata awal kelas kontrol 46.76. Selanjutnya, hasil belajar TIK siswa pada ranah afektif menunjukkan bahwa aktivitas siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan 4 aspek yang diamati, rata-rata siswa kelas eksperimen memiliki kriteria sangat tinggi, sedangkan rata-rata siswa kelas kontrol memiliki kriteria tinggi. Dan juga terbukti perbedaan hasil belajar TIK siswa antara kedua kelas sampel ini ternyata signifikan pada taraf nyata 0,05. Hal yang sama juga terbukti pada hasil belajar TIK siswa pada ranah psikomotor yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen, yaitu 94.76 lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol, yaitu 89.04. Perbedaan hasil belajar fisika siswa antara kedua kelas sampel ini ternyata signifikan pada taraf nyata 0,05, dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata menggunakan uji t. Berdasarkan analisis data hasil belajar TIK siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor di atas, maka hipotesis kerja yang dikemukakan dalam Bab II, yaitu : " Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar dengan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar pada ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotor secara kuantitatif dapat diterima pada taraf nyata 0,05.

Hal tersebut terjadi karena pembelajaran dengan menggunakan model *ASSURE* menggunakan media Rumah Belajar memberikan dampak yang positif terhadap siswa dari ketiga ranah yang dapat diamati dari diri siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada ranah kognitif perlakuan model *ASSURE* pada kelas eksperimen guru bisa menggunakan metode, media dan bahan ajar dengan tepat dan bisa memanfaatkan secara optimal karena bisa merancang dan memilih sesuai dengan karakteristik siswa ataupun fasilitas yang telah tersedia, di dalam pelaksanaannya guru menganalisis karakteristik terlebih dahulu dan menentukan kompetensi dasar melalui silabus setelah itu menentukan metode, media dan bahan ajar yang digunakan, dengan begitu siswa lebih nyaman untuk belajar dan memahami materi. Pada ranah psikomotor dan afektif terletak pada tahap kelima pada model *ASSURE* yaitu adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari dan pemberian latihan/tugas merupakan contoh bagaimana melibatkan aktif mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini yang menjadi landasan aspek perilaku yang diamati dari siswa pada ranah psikomotor dan afektif, yaitu aspek ingin bertanya, ingin menanggapi, serius, menghargai teman, disiplin, serta kerjasama. Dan adanya media Rumah Belajar di dalam proses pembelajaran tersebut membuat peluang belajar lebih luas dan tanpa batas dikarenakan media Rumah Belajar memberikan solusi terhadap kekurangan waktu pertemuan maupun waktu pelajaran di sekolah, di dalam media tersebut telah tersedianya fitur Kelas Maya yang berfungsi untuk belajar tanpa bertatap muka langsung dengan gurunya, dan media tersebut dilengkapi dengan berbagai buku dan bahan materi ajar, dengan begitu siswa bisa belajar di luar kelas. Hal tersebut siswa secara langsung bisa menggunakan teknologi dan media di dalam proses pembelajaran, dan fasilitas yang diberikan bisa dimanfaatkan secara optimal oleh guru maupun siswa.

Adapun permasalahan umum yang didapat saat penelitian yaitu: beberapa siswa tidak memperhatikan pada saat proses pembelajaran dikarenakan memperhatikan hal lain di luar dari materi ajar yang diberikan oleh guru, contohnya membuka permainan atau menonton pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan laptop. Solusi dari permasalahan ini yaitu perlunya menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Salah satu cara adalah memberikan suatu permainan menarik yang berkaitan dengan materi di dalam proses pembelajaran, selain itu alangkah baiknya jika materi pembelajaran dilakukan pengembangan yang berbasis multimedia untuk menarik

perhatian siswa untuk belajar. Produk yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran pada mata pelajaran TIK kelas VIII. Keseluruhan produk multimedia pembelajaran terdiri dari teks, gambar, animasi, suara, dan video sehingga sangat menarik dan interaktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. (Kuswanto & Walusfa, 2017).

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil-hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan sebelumnya, dapat diajukan beberapa kesimpulan yaitu: terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar dengan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar.

Terdapat hasil bahwa respon siswa yang menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar dalam mata pelajaran TIK, nilai tertinggi diperoleh pada kategori positif yaitu sebanyak 51,47%. Sehingga pembelajaran menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan berbagai keterbatasan, terutama kondisi kelas dan materi yang digunakan. Disarankan untuk peneliti yang tertarik dapat melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *ASSURE* dengan media Rumah Belajar untuk aspek pembelajaran yang berbeda dan pada jenjang yang berbeda. Selain itu alangkah baiknya jika materi pembelajaran dilakukan pengembangan yang berbasis multimedia untuk lebih menarik perhatian siswa untuk belajar.

Daftar Rujukan

Azwar, Saifuddin. 1998. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bahari, A. G. (2011). Jenis Teori Pembelajaran. diakses 4 Februari 2016, dari (<http://www.kompasiana.com/arif.ghufron/jenis-teoripembelajaran5500a848a33311ac0a510355>)

Eva, R. (2015). Pengaruh Aplikasi Model *ASSURE* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi. *Gea, Jurnal Pendidikan Geografi*, 15(2), 8–14.

Gugus, S. D., Kediri, I. V, Gst, N., Jayanti, A. A., & Suryaabadi, I. B. G. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *ASSURE* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 73.

Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gregory, Robert J. 2000. *Psychological Testing: History, Principles, and Applications Third Edition*. Toronto: Allyn and Bacon.

Hayati, R. (2018). Pengaruh penerapan media pembelajaran flipbook matematika menggunakan model *ASSURE* dengan pendekatan saintifik pada materi segitiga dan. *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Matematika Menggunakan Model ASSURE Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Segitiga Dan*.

Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII Abstrak, 6(2301), 58–64.

Madaniyah, J., Instrumen, K., & Hasil, T. (2015). Kualitas instrumen tes hasil belajar, 2, 212–235.

Mulyadi, R., Belajar, H., Pada, S., Pelajaran, M., Pengetahuan, I., & Indonesia, U. P. (2015). Rindy Mulyadi, 2015 Pengaruh Pemanfaatan E- Learning Menggunakan “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu, (1002001).

- Mitha, Meter, I. K. A. 3. (2014). Model Pembelajaran *ASSURE* Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Letkol Wisnu Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2.
- Putra, N. R. (2017). Pengaruh Media Belajar Berbasis Model *ASSURE* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Elastisitas.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*.
- Ruhimat T, I. M. (2011). Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rumah Belajar. (2011, Juli 15). Diambil kembali dari Rumah Belajar: <https://belajar.kemdikbud.go.id/>
- Santoso, S. 2010. *Statistik Multivariat*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setiarini, K. P., Agustini, K., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengaruh E-Module Berbasis Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar (Studi Kasus: Kelas X Multimedia Di Smk Negeri 3 Singaraja). *Jurnal Pendidikan Teknik*, 5(1), 65–72.
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, & Ibrahim. (2014). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensin.