

# MODEL PEMBELAJARAN ASSURE BERMUATAN SOFT SKILL BERPENGARUH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI GUGUS IX ABIANSEMAL BADUNG

Ni Made Dhyas Semerty<sup>1</sup>, I Gd. Meter<sup>2</sup>, M.G. Rini Kristiantari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail : dhyassemerty\_pgds@yahoo.com<sup>1</sup>, Gedemeter@gmail.com<sup>2</sup>,  
rini\_bali@yahoo.co.id<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* dengan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri gugus IX Abiansemal Badung. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri Gugus IX Abiansemal Badung sebanyak 194 orang yang terdistribusi ke dalam 7 kelas. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling* dimana siswa kelas V SD No. 1 Darmasaba yang berjumlah 32 orang sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SD No. 6 Darmasaba yang berjumlah 36 orang sebagai kelompok kontrol. Data hasil belajar IPS dikumpulkan dengan tes pilihan ganda. Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan uji-*t*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* dengan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional ( $t_{hitung} = 4,08 > t_{tabel} = 2,00$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus IX Abiansemal Badung Tahun ajaran 2012/2013.

**Kata-kata kunci:** model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill*, hasil belajar

## Abstrak

This research aimed to know the difference significantly between IPS learning outcomes of the student that learned using the ASSURE learning model contains soft skills and IPS learning outcomes of the student that learned using conventional learning in fifth grade student of elementary school at Gugus IX Abiansemal Badung. This research belongs to quasi experimental study with pretest-posttest control group design. The research populations were fifth grade student of SD Negeri Gugus IX Abiansemal Badun as many as 194 people were distributed into 7 classes. Samples was determined by random sampling technique in which fifth grade student of SD No. 1 Darmasaba that amounts 32 persons as members of the experimental group and fifth grade students of SD No 6 Darmasaba that amounts 36 persons as members of the control group. The data of IPS learning outcomes collected by multiple choice tests. Furthermore, the data were analyzed using t-test. The result of this research indicate that there is a significant difference between IPS learning outcomes of the student that learned using ASSURE learning model contains soft skills with and IPS learning outcomes of the student that learned using conventional learning ( $t_{value} = 4.08 > t_{table} = 2.00$ ). It can be concluded that the ASSURE learning model contains soft skills

affect the IPS learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri IX Abiansemal Badung in academic year 2012/2013.

**Keywords:** ASSURE learning model contains soft skills, learning outcomes, and IPS

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting dalam membangun dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, berbudaya, dan berkarakter. Hal tersebut sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan yang dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 3 yang mengungkapkan : "tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Hasbullah, 2009:174).

Dalam pelaksanaannya untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan harus relevan dengan empat pilar pendidikan, yaitu: (1) *learning to know*, yakni siswa mempelajari sesuatu untuk mendapatkan pengetahuan; (2) *learning to do*, yakni siswa belajar menggunakan pengetahuannya untuk mengembangkan keterampilan; (3) *learning to be*, yakni siswa belajar menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk hidup; dan (4) *learning to live together*, yakni siswa belajar untuk menyadari adanya saling ketergantungan sehingga perlu kesadaran untuk saling menghargai antar sesama manusia (Marhaeni, 2005:1).

Berdasarkan hal tersebut, 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. Adapun tujuan pembelajaran IPS Dalam lampiran Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi juga ditegaskan tujuan mapel IPS di SD/MI, yaitu sebagai berikut : (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat

dan lingkungannya; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Marzuki, 2012).

Peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk mewujudkan tujuan tersebut. Siswa berperan sebagai subjek pelaksana kegiatan pembelajaran dan guru berperan sebagai pengembang kurikulum dalam merancang proses pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran efektif, efisien dan menarik bagi siswa. Ketiga komponen tersebut dapat dimaknai sebagai aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orang yang belajar; menggunakan sumber daya yang tersedia; dan mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran (Pribadi, 2011:2).

Keterlibatan siswa secara aktif dalam aktivitas pembelajaran mencerminkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan berorientasi pada siswa. Salah satu paham yang menyatakan bahwa pembelajaran berorientasi pada siswa adalah konstruktivisme. Untuk itu, diperlukan kemampuan guru dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pembelajaran yang sistematis 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. "Interaksi antara siswa dengan guru atau instruktur dan siswa dengan isi atau materi pelajaran akan memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar" (Pribadi, 2011:101).

Pencapaian hasil belajar sebagai hasil pengembangan intelektual atau kognitif siswa harus juga diimbangi dengan pencapaian dan perkembangan pada aspek *soft skill (afektif)* siswa. "Konsep *soft skill* maksudnya tidak lain adalah karakter atau sikap dan perilaku yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemuliaan, seperti kejujuran, kesabaran, keberanian, kemandirian, tanggung jawab, kepedulian dan lain-lain" (Marzuki, 2012). Menurut Muqowim (2011:10) "*Soft skills* adalah kemampuan mengelola diri secara tepat dan kemampuan membangun relasi dengan orang lain secara efektif". *Soft skill* pada dasarnya merupakan keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skill*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skill*) yang mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. *Soft skill* dalam pembelajaran akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang cerdas, jujur, berakhlak mulia, berbudi pekerti dan peduli terhadap sesama manusia dan lingkungan sesuai dengan tujuan pendidikan yang dicita-citakan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri Gugus IX Abiansemal Badung pada hari Rabu tanggal 9 Januari 2013, metode pembelajaran yang sering dilaksanakan masih bersifat tradisional (konvensional), yang mana kegiatan pembelajaran masih berpusat pada aktivitas guru (*teacher center*) belum berorientasi pada keterlibatan dan aktivitas siswa (*student center*). Pembelajaran yang demikian membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Dalam penyampaian materi, guru hanya mengejar ketuntasan materi dalam kurikulum. Hal ini berakibat dalam pembelajaran di kelas, guru lebih menekankan pada penyampaian materi sebanyak mungkin sehingga pembelajaran

didominasi oleh ceramah dan pemberian latihan soal yang ada pada LKS. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas yang hanya menekankan pada proses pentransferan ilmu dari guru kepada siswa bukan pada pemahaman dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran. "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya" (Sudjana, 2006:22). Tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan hal-hal yang terkait dengan karakteristik siswa, antara lain tingkat pengetahuan awal, minat dan bakat, cara belajar, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar siswa, kualitas guru, model pembelajaran yang diterapkan di kelas, dan pengaturan (setting) tingkah laku atau kegiatan di kelas (Yahya, 2003:16).

Proses pembelajaran yang cenderung mengajarkan pendidikan moral sebatas teks dan kurang mempersiapkan siswa untuk menyikapi dan menghadapi kehidupan dalam masyarakat sehingga berdampak pada demoralisasi pada diri siswa. Hal ini bertolak belakang dengan tujuan pendidikan yang dicita-citakan. Menurut Zubaedi (2011:3) "pendidikan di Indonesia lebih menitik-beratkan pada pengembangan intelektual atau kognitif semata, sedangkan aspek *soft skill* sebagai unsur utama pendidikan karakter belum diperhatikan secara optimal bahkan cenderung diabaikan".

Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, guru perlu merencanakan kegiatan pembelajaran yang sistematis dengan berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang dapat merangsang minat siswa untuk dapat lebih antusias berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah

dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Salah satu model pembelajaran yang didesain secara sistematis dan menyeluruh yang berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik adalah model pembelajaran *ASSURE*.

Model *ASSURE* adalah salah satu desain model pembelajaran yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi yang tepat. Model pembelajaran *ASSURE* merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat di dalamnya yaitu: (1) *A: Analyze Learner Characteristics* (analisis karakteristik siswa) yaitu, mengenal siswa sebagai individu yang akan menempuh program pembelajaran yang bertujuan untuk menyediakan informasi yang memungkinkan secara strategis merencanakan kegiatan pembelajaran baik dalam menentukan tujuan, metode, media pembelajaran, serta materi pembelajaran yang tepat sehingga, dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa sesuai dengan kebutuhan spesifiknya dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran; (2) *S: State Performance Objective* (menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi) tujuan belajar merupakan hal yang penting untuk mengetahui apa tujuan yang akan dicapai oleh pembelajar; (3) *S: Select, Methods, Media and Material* (memilih metode, media dan bahan pelajaran) yaitu metode, media, dan materi pembelajaran merupakan komponen-komponen yang diperlukan untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran. Kombinasi yang tepat dari ketiganya akan dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan; (4) *U : Utilize Material* (menggunakan materi dan media pembelajaran), pemanfaatan metode dan media pembelajaran senantiasa harus selaras dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditentukan; (5) *R :*

*Requires Learner Participation* (melibatkan siswa dalam proses belajar) Keterlibatan siswa dalam belajar akan meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi atau materi pelajaran dan membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran seperti yang diinginkan; dan (6) *E: Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi) evaluasi dilakukan baik terhadap hasil belajar siswa maupun terhadap program pembelajaran itu sendiri (Pribadi, 2011:29).

Model ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam aktivitas pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan merujuk pada pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik sejalan dengan teori belajar bermakna dari David Ausubel. Menurut teori ini, menghafal bukanlah cara yang efektif dalam belajar, tetapi bagaimana cara menjadikan belajar itu sebagai kegiatan yang bermakna itulah cara belajar yang efektif. Dengan menghafal, sebenarnya siswa hanya mendapat informasi yang terisolasi sehingga hanya akan menjadi memori jangka pendek saja. Sebaliknya, menurut Ratumanan (2002:52) "dengan belajar yang bermakna informasi disusun sesuai dengan struktur kognitif siswa sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru tersebut dengan struktur kognitifnya". Dengan demikian, informasi atau pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran dapat menjadi suatu memori jangka panjang dalam diri siswa.

Model desain pembelajaran yang akan digunakan khususnya pada pembelajaran IPS tidak cukup hanya menekankan pada proses pembelajaran yang hanya mengarah pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga harus memfasilitasi tumbuh kembangnya keterampilan personal dan interpersonal individu (*soft skill*) yang berkarakter sebagai landasan hidup bermasyarakat nantinya. Jadi untuk mencapai tujuan tersebut, model pembelajaran *ASSURE* dapat disertai

dengan pengembangan *soft skill* siswa dalam pembelajaran IPS. Jadi, Model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* adalah model pembelajaran yang bersifat prosedural yang dibangun untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik melalui pemanfaatan media dan teknologi yang disertai dengan pengembangan karakter (pengetahuan, sikap, motivasi, perilaku, dan keterampilan) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga dapat memberikan hasil belajar yang optimal bagi siswa.

Model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* dipilih dengan alasan : (1) Model pembelajaran *ASSURE* sesuai digunakan dalam aktivitas pembelajaran berskala mikro seperti pembelajaran yang berlangsung di kelas. (2) Disusun secara sistematis dengan berorientasi pada pemanfaatan teknologi dan media yang dapat memfasilitasi keterlibatan siswa dalam menempuh aktivitas belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. (3) Model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill*, selain dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi sesuai dengan tujuan yang diinginkan tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan *intra* dan *interpersonal* siswa dalam kegiatan pembelajaran. Alasan tersebut didukung oleh Prawiradilaga (2007:48) yang menyebutkan manfaat sebagai kelebihan model pembelajaran *ASSURE*, yaitu : "(1) sederhana, relatif mudah untuk diterapkan, (2) karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar, (3) komponen KBM lengkap, (4) peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IX Abiansemal Badung.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian *pretest-posttest control group design*. Data dikumpulkan dengan metode tes untuk mengukur hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif. Tes yang digunakan dalam bentuk tes objektif pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Tes yang digunakan telah diuji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran tes. Berdasarkan uji validitas dari 50 soal yang diuji diperoleh 32 soal yang valid dan dalam kriteria reliabilitas tinggi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Gugus IX Abiansemal Badung Tahun Ajaran 2012/2013 yang berjumlah 7 kelas yang terdiri dari 194 orang siswa. Berdasarkan hasil *random sampling* diperoleh 2 kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas V SD No. 1 Darmasaba dan kelas V SD No. 6 Darmasaba Tahun Ajaran 2012/2013. Kedua kelas ini dirandomisasi untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berdasarkan randomisasi yang dilakukan tersebut diperoleh kelas V SD Negeri 1 Darmasaba sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD No. 6 Darmasaba sebagai kelompok eksperimen.

Pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa pada tes awal kegiatan (*pre-test*) dan di akhir kegiatan pembelajaran (*post-test*), statistik inferensial digunakan untuk menggeneralisasikan hasil penelitian yang meliputi estimasi (perkiraan) dan pengujian hipotesis. Untuk menguji pengaruh model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* terhadap hasil belajar IPS siswa, maka data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji-*t* berbantuan *Microsoft Office Excel*. Hasil belajar IPS diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dinormalisasikan dengan penghitungan gain skor.

Sebelum melakukan uji-*t* dilakukan uji normalitas sebaran data menggunakan rumus *chi kuadrat* dan uji homogenitas varian antar kelompok menggunakan rumus

Uji-F sebagai prasyarat untuk menggunakan statistik parametrik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Deskripsi data yang dipaparkan pada bagian ini meliputi deskripsi skor rata-rata ( $\bar{X}$ ), standar deviasi (SD) Modus (Mo), dan Median (Me) dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Nilai *post-test* yang diperoleh dari tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 soal selanjutnya dicari tingkat kategori hasil belajar IPS siswa dengan mengelompokkan kecenderungannya menjadi lima kategori dengan norma kerangka teoritik kurva normal ideal. Diperoleh hasil *post-test* IPS siswa kelas V SD No. 1 Darmasaba yang dibelajarkan dengan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* termasuk kategori sangat baik sebanyak 21 orang siswa atau sebesar 65,625%, kategori baik sebanyak 9 orang siswa atau 28,125% dan kategori cukup sebanyak 2 orang siswa atau 6,25% dan nilai hasil *post-test* IPS siswa kelas V SD No. 6 Darmasaba yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional termasuk kategori sangat baik sebanyak 14 orang siswa atau sebesar 38,89%, kategori baik sebanyak 16 orang siswa atau 44,4% dan kategori cukup sebanyak 6 orang siswa atau 16,67%. Ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa dengan kategori nilai hasil belajar IPS dalam kategori sangat baik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* daripada siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Nilai hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diperoleh melalui nilai *pre-test* dan *post-test* IPS siswa yang telah dinormalisasikan menggunakan penghitungan gain skor. Dari penghitungan tersebut diperoleh rata-rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen adalah 0,53 dan standar deviasi 0,20 sedangkan rata-rata hasil belajar IPS kelompok kontrol adalah 0,30 dan standar deviasi 0,19.

Dari data tersebut kemudian dilakukan pengujian terhadap persyaratan-persyaratan yang diperlukan terhadap sebaran data hasil penelitian. Uji prasyarat analisis meliputi dua hal, yaitu (1) uji normalitas sebaran data dan (2) uji homogenitas varian antar kelompok.

Untuk menguji normalitas data pada penelitian ini, digunakan uji Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) dengan kriteria data berdistribusi normal jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Hasil uji normalitas data hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa  $\chi^2_{hitung} = 2,3$ . Berdasarkan tabel, untuk taraf signifikansi 5 % dan  $dk = 5$ ,  $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = \chi^2_{(0,95)(5)} = 11,07$ . Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka sebaran data hasil belajar IPS siswa untuk kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Sementara hasil uji normalitas data hasil belajar IPS siswa pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa  $\chi^2_{hitung} = 2,5$ . Berdasarkan tabel untuk taraf signifikansi 5 % dan  $dk = 5$ ,  $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = \chi^2_{(0,95)(5)} = 11,07$ . Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka sebaran data hasil belajar IPS siswa untuk kelompok kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas sebaran data terbukti bahwa hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi normal.

Setelah hasil belajar IPS kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal dilakukan uji homogenitas varian antar kelompok. Uji homogenitas varian antar kelompok untuk taraf signifikansi 5% dengan  $dk$  pembilang = 31 dan  $dk$  penyebut = 35 diperoleh  $F_{tabel} = F_{(0,05)(31,35)} = 1,80$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan diperoleh bahwa data hasil belajar IPS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Sehingga, pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dapat dilakukan.

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) 5% dengan derajat kebebasan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$  akan mengikuti kriteria  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , sebaliknya  $H_a$  ditolak jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ .

Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* dengan hasil belajar IPS siswa yang

dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Sedangkan, hipotesis alternatif menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* dengan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Rangkuman analisis uji-t yang diperoleh disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Uji Hipotesis Penelitian antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Penelitian	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Status
Hasil belajar IPS kelompok eksperimen dan kontrol	4,08	2,00	$H_0$ ditolak

Berdasarkan tabel di atas, pada taraf signifikan 5% dan  $dk=66$ , diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,00$  dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,08. Karena nilai  $t_{hitung}$  lebih dari nilai  $t_{tabel}$  ( $4,08 > 2,00$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* dengan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

### Pembahasan

Hasil analisis terhadap nilai hasil belajar IPS siswa menunjukkan bahwa rata-rata gain skor ternormalisasi yang dicapai kelompok eksperimen adalah 0,53 sedangkan rata-rata gain skor ternormalisasi yang dicapai kelompok kontrol adalah 0,30. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata gain skor ternormalisasi hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata gain skor ternormalisasi hasil belajar IPS siswa pada kelompok kontrol. Dari hasil uji hipotesis dengan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 4,08$  dan  $t_{tabel} = 2,00$  untuk  $dk = 66$  dengan taraf signifikansi 5%. Ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, hasil belajar IPS

siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* lebih dari hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* sesuai dengan pandangan konstruktivis dimana peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi dari guru maupun dari buku teks/buku sumber yang ada. Model ASSURE didesain secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media ke dalam materi pelajaran sehingga dapat digunakan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik (Pribadi, 2011:29).

Pembelajaran IPS dengan model pembelajaran ASSURE bermuatan *soft skill* yang diterapkan diawali dengan mengenal siswa sebagai individu yang akan menempuh program pembelajaran (*analyze learner characteristics*) dengan memberikan tes awal (*pre-test*) ataupun melalui kegiatan tanya jawab. Dengan mengenal dan mengetahui "profil" siswa yang akan menempuh proses belajar, guru dapat

mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan. Kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik (*state performance objective*). Dengan merumuskan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, nantinya siswa dapat mengetahui pencapaian kompetensi dan penguasaan dari materi yang telah dipelajari, baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.

Untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal, dilakukan melalui pemilihan metode, media dan bahan ajar yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran (*select methods, media, and materials*). Metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran antara lain adalah metode kooperatif (kelompok belajar yang bersifat heterogen) dan tutorial. Dengan metode ini, akan membantu dalam membiasakan siswa untuk melakukan keterampilan sosial (*social skill*) dalam proses belajar sehingga terbentuk dialog interaktif antara tutor dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media. Pada kelompok kontrol metode yang digunakan masih bersifat tradisional sama seperti metode yang sering digunakan oleh guru yaitu, metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sehingga, kegiatan pembelajaran terlihat monoton, terkesan membosankan karena lebih menekankan pada aktivitas guru daripada keterlibatan siswa secara aktif. Materi pembelajaran yang dipilih sebagai materi ajar dalam penggunaan model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* adalah perjuangan mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut dipilih karena mengandung nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan pada diri siswa.

Setelah memilih metode, media dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran (*utilize materials*). Pemanfaatan media dan teknologi dalam kegiatan pembelajaran berupa media gambar, peta konsep, *slide power point*,

media berbasis *web* atau *internet*, *audio* (rekaman suara) dan *audio visual* berupa penayangan video, menarik minat siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Adanya keterlibatan dan antusiasme siswa yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung menandakan metode, media dan materi yang dipilih tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu, menurut Asra, dkk (2007:5-5) "Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara, dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan motivasi belajar". Hal ini merupakan salah satu kelebihan dari model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol, media pembelajaran yang digunakan sangat minim sehingga kurang menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien diperlukan adanya keterlibatan aktivitas mental siswa secara aktif baik dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari maupun keterlibatan sosial siswa terhadap lingkungannya melalui belajar kelompok dengan memberikan lembar kerja siswa (*requires learner participation*). Dengan diskusi kelompok, siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara aktif, melatih siswa untuk rajin membaca untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKS sehingga secara tidak langsung dapat menambah wawasan siswa tentang materi yang dipelajarinya. Selain itu, kegiatan pembelajaran melalui belajar kelompok juga dapat memfasilitasi tumbuh kembangnya keterampilan personal dan interpersonal individu (*soft skill*). Keterlibatan siswa secara aktif harus disertai dengan pemberian umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar untuk memotivasi siswa dalam mencapai prestasi

belajar yang lebih tinggi. Selain itu, pemberian penguatan terhadap konsep materi yang dipelajari dengan contoh penerapannya pada kehidupan nyata juga dapat membantu pembentukan nilai karakter siswa.

Penilaian efektivitas dan efisiensi semua komponen dalam program pembelajaran yang dirancang dan pencapaian hasil belajar siswa dilakukan melalui tahap evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*) yang merupakan langkah terakhir dalam model pembelajaran *ASSURE*.

Hasil penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian Yusuf (2011) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *ASSURE* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sukoharjo 2 Kota Malang. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa dapat meningkat dengan model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill*.

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* dapat dikatakan telah mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar IPS siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* dapat dijadikan satu alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam pelajaran IPS di sekolah dasar.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan simpulan penelitian yakni terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* dengan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IX Abiansemal Badung Tahun Ajaran 2012/2013. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus IX

Abiansemal Badung Tahun Ajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran kepada sekolah, guru, siswa, dan peneliti lain. Sekolah hendaknya selalu mendukung pembelajaran dari fasilitas yang lengkap dan memadai. Para guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *ASSURE* bermuatan *soft skill* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Siswa hendaknya lebih aktif sehingga dapat menemukan konsep baru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Sampel dan pokok bahasan materi yang digunakan pada penelitian ini terbatas pada materi perjuangan mempersiapkan kemerdekaan dan proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IX Abiansemal Badung (SD No. 1 dan SD 6 Daramasaba). Untuk itu disarankan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian terhadap model *ASSURE* bermuatan *soft skill* dengan sampel yang lebih besar, subjek dan pokok bahasan materi yang berbeda untuk mengetahui pengaruh penerapan model *ASSURE* bermuatan *soft skill* dalam pembelajaran IPS secara lebih mendalam.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Asra,dkk. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di Sd*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar Pendidikan (Umum dan Agama Islam)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Marhaeni, A.A.I.N. 2005. *Pengaruh Asesmen Portofolio dan Motivasi Berprestasi dalam Belajar Bahasa Inggris Terhadap Kemampuan Menulis dalam Bahasa Inggris*. Disertasi (tidak diterbitkan). Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.

Marzuki. 2012. "Pengembangan *Soft Skill* Berbasis Karakter Melalui Pembelajaran IPS Sekolah Dasar". Tersedia pada <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-marzuki-mag/dr-marzuki-mag-pengembangan-soft-skill-berbasis-karakter-melalui-pembelajaran-ips-sd.pdf> (diakses tanggal 7 Desember 2012).

Muqowim. 2011. *Pengembangan Soft Skill Guru*. Yogyakarta: Pedagogika.

Prawiradilaga, D.S. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Pribadi, B.A. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.

Ratumanan, T.G. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Yahya, Y. 2003. *Wawasan Kependidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.