



DESAIN MODEL *ASSURE* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI

Rian Trian Diana Mahar^{1*}, Nandi²

^{1,2}Pascasarjana Pendidikan Geografi, FIPIS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Email Koresponden: riantriandm@upi.edu

Diterima: 11-07-2022, Revisi: 19-11-2022, Disetujui: 07-06-2023

©2023 Program Studi Pendidikan Geografi, FISE, Universitas Hamzanwadi

Abstrak Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menempuh pembelajaran. Akan tetapi, motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi tingkat SMA di Indonesia masih rendah. Meskipun, sarana dan prasarana pembelajaran yang berada di satuan pendidikan sudah cukup lengkap. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *ASSURE* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi. Studi ini menggunakan metode *systematic review* dengan mereview beberapa artikel ilmiah yang relevan dengan penelitian penulis. Data ini diambil dari database jurnal seperti e-journal GEA, JIMPGEO, Swara Bhumi, Buana, Sinau dan situs jurnal lainnya yang relevan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ASSURE* (variabel bebas) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi (variabel terikat). Hasil studi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan model *ASSURE* pada pembelajaran Geografi di SMA. Dengan demikian, hasil studi ini bisa memperkuat dan merangkum hasil-hasil penelitian terkait model pembelajaran model *ASSURE*. Implikasi hasil studi ini bisa menjadi pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan desain model *ASSURE*.

Kata kunci: desain model *ASSURE*, motivasi belajar, hasil belajar.

Abstract Learning motivation is one of the factors that influence the success of students in learning. However, students' learning motivation in geography subjects at the high school level in Indonesia is still low. Although, the learning facilities and infrastructure in the education unit are quite complete. This study aims to examine the effect of *ASSURE* model implementation on students' motivation competence and learning outcomes in geography learning. This study uses a systematic review method by reviewing several scientific articles that are relevant to the author's research. This data was taken from journal databases such as GEA e-journal, JIMPGEO, Swara Bhumi, Buana, Sinau and other relevant journal sites. The variables used in this study are *ASSURE* model (independent variable) and students' learning outcomes in geography learning (dependent variable). The results of this study show that the learning outcomes of students have increased after the application of the *ASSURE* model in Geography learning in high school. Thus, the results of this study can strengthen and summarise the results of research related to the *ASSURE* learning model. The implications of the results of this study can be a consideration for teachers to improve student learning outcomes by applying the *ASSURE* model design.

Keywords: *ASSURE* model design, learning motivation, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa dan negara. Semakin baik kualitas pendidikan suatu bangsa di wilayah negara tersebut maka akan semakin tinggi pula kualitas peradaban bangsa dan negara tersebut. Begitu juga dengan sistem pendidikan di Indonesia yang menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama karena dianggap berperan sangat penting dalam mewujudkan peradaban bangsa dan negara yang mandiri dan berkemajuan. Mengacu pada hal tersebut, maka tujuan pendidikan secara umum diatur dengan jelas dan terperinci dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Pendidikan adalah suatu proses dalam memfasilitasi aktivitas pembelajaran atau perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, kebiasaan, dan pengembangan pribadi (UNESCO, 2021). Menurut Sibagariang, Sihotang & Murniarti (2021), melalui pendidikan manusia mampu memahami sesuatu yang menjadikan dirinya sebagai manusia yang memiliki karakteristik kritis dalam berpikir dan kritis dalam bertindak. Tolak ukur tingkat keberhasilan sistem pendidikan bisa dilihat dari bagaimana keterlibatan guru sebagai pengajar, siswa sebagai peserta didik, bahan pembelajaran yang disediakan oleh satuan pendidikan, metode pengajaran dan sarana prasarana di sekolah tersebut.

Pemerintah telah berusaha melakukan beberapa upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan cara mengubah kurikulum dari kurikulum 1994 ke kurikulum 2013 (Maulina, Kamaruddin, & Harun, 2016). Terakhir, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memperkenalkan setidaknya tiga kurikulum selama pandemi Covid-19, termasuk pedagogi darurat, kurikulum *prototype*/penggerak dan tahun ini sudah menerapkan kurikulum merdeka yang diimplementasikan secara bertahap dimana sekolah boleh memilih tiga opsi antara lain: mandiri belajar, mandiri berubah, dan mandiri berbagi. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang ada dan meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk penggunaan desain model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Aktivitas belajar menurut Nofrion & Wijayanto (2018) merupakan suatu aktivitas fisik dan mental yang dilakukan oleh peserta didik selama menempuh sebuah proses pendidikan dimana bisa mendukung tercapainya proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses antara guru dan peserta didik, yang bisa dipengaruhi oleh hubungan-hubungan yang berlaku dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal, yang dapat dilakukan diantaranya dengan memberikan tugas atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat menantang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang menghasilkan aktivitas belajar yang interaktif, mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam berkomunikasi dan berdiskusi untuk mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran yang diharapkan.

Proses pembelajaran di kelas pada umumnya berpusat pada guru (*teacher centered*) atau bisa dikatakan bahwa guru adalah sumber informasi atau pengetahuan. Meskipun telah banyak penelitian tentang pendidikan (pedagogik), pengembangan kurikulum, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa, namun tidak banyak yang mengalami perubahan dalam pembelajaran di ruang kelas. Metode pembelajaran masih dominan menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan Tanya jawab. Pembelajaran yang kurang optimal terjadi apabila model dan metode pembelajaran yang kurang sesuai atau bahkan tidak sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Pemilihan model dan metode yang tidak tepat akan menghambat peserta didik dalam memahami materi mata pelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, setiap guru hendaknya mampu mengidentifikasi model dan metode pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik peserta didik di kelas. Dengan demikian diharapkan tindakan tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang sekolah menengah atas (SMA) adalah mata pelajaran geografi. Kurikulum mata pelajaran geografi di SMA menjelaskan bahwa tujuan pengajaran geografi adalah untuk memperkuat kemampuan peserta didik untuk berperilaku atau bersikap secara cerdas, bijaksana dan bertanggung jawab, bertindak dan menangani permasalahan sosial, ekonomi dan lingkungan (Eva, 2015). Namun, beberapa peserta didik menganggap mata pelajaran geografi adalah mata pelajaran yang kurang menarik. Permasalahan tersebut dikarenakan mata pelajaran geografi dalam pelaksanaan pembelajaran jarang menggunakan desain model pembelajaran yang tepat dan masih berpusat pada guru, sehingga menimbulkan motivasi dan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Berdasarkan hal tersebut, guru hendaknya menggunakan desain model pembelajaran yang tepat dan menarik agar peserta didik antusias dalam menerima materi pelajaran geografi yang diajarkan di ruang kelas. Pembelajaran geografi di sekolah merupakan pembelajaran yang terkait dengan hakikat geografi yang meliputi aspek-aspek keruangan, kelingkungan, dan kewilyahan. Selain itu, dari segi obyek studi geografi meliputi kajian terhadap atmosfer, litosfer, hidrosfer dan biosfer yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis peserta didik pada jenjang-jenjang pendidikan (Mellita & Rosita, 2019).

Motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Kata motivasi berasal dari bahasa latin *movere* yang berarti dorongan atau penggerak. Sehingga motivasi belajar bisa didefinisikan sebagai daya penggerak secara global dalam diri peserta didik yang mampu membangkitkan kegiatan belajar mengajar, menjamin kelangsungan proses kegiatan belajar dan mengarahkan aktivitas belajar dengan sedemikian rupa sehingga tujuan mata pelajaran yang diinginkan bisa tercapai (Sardiman, 2018). Sedangkan belajar merupakan usaha seseorang untuk menyesuaikan tingkah laku atau kepribadian seseorang dalam interaksi dengan lingkungan sekitar, yang bisa dicirikan oleh hasil pengalaman dari individu peserta didik itu sendiri (Ma'mun, 2021). Dengan demikian motivasi belajar dapat diartikan sebagai faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah suatu kondisi yang dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan tindakan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Eva, 2015).

Menurut Sudjana (2009), hasil belajar siswa merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil belajar dalam arti secara luas, yang meliputi ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Sedangkan definisi belajar itu sendiri merupakan suatu proses dimana seseorang berusaha untuk mencapai perubahan tingkah laku yang relatif atau memiliki kecenderungan meningkat. Hasil belajar dengan demikian merupakan hasil interaksi pelaksanaan pembelajaran dan diakhiri dengan pelaksanaan assesmen atau penilaian pembelajaran.

Menurut Kurniawati (2021), desain ialah istilah yang berasal dari kata *design* (dalam bahasa Inggris) yang berarti sebuah perencanaan atau juga memiliki arti persiapan. Dalam ilmu administrasi pendidikan perencanaan merupakan penyusunan keputusan berupa langkah-langkah untuk memecahkan suatu permasalahan atau untuk melakukan pekerjaan yang ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu yang didefinisikan sebagai proses mencari tahu metode pembelajaran mana yang paling baik untuk diterapkan sehingga muncul perubahan dan kompetensi dalam belajar mandiri ke arah yang diinginkan (*reigeluth*). Desain pembelajaran merupakan struktur lengkap dari pembelajaran yang diterapkan pendidik di dalam kelas. Rancangan pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran yang akan dicapai (*learning objective*), pengembangan bahan ajar dan perencanaan pembelajaran, strategi pengajaran yang akan digunakan dan di evaluasi hasil pembelajarannya (Ahmad, 2007).

Salah satu model yang banyak dirujuk dan dipergunakan untuk mengembangkan dan memanfaatkan model pembelajaran adalah model *ASSURE* atau model yang dikembangkan oleh Smaldino et al., (2002). *ASSURE* merupakan akronim dari: A = *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik pemelajar); S = *State performance objectives* (merumuskan kompetensi); S = *Select method, media, and materials* (memilih metode, media, dan dan bahan ajar); U = *Utilize technology, media, and materials* (pemanfaatan media, teknologi, dan bahan ajar); R = *Requires learner participation* (melibatkan partisipasi pemelajar); dan E = *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi).

Menurut Pribadi (2011) model *ASSURE* adalah model yang dalam pembelajarannya menggunakan media dan teknologi, implementasi teknologi dan media yang dapat digunakan oleh guru yaitu media cetak/teks, media pameran (*display*), media audio, gambar bergerak (*motion pictures*), multimedia dan media berbasis web atau internet. Desain model *ASSURE* dikembangkan oleh Smaldino et al., (2002) pada buku "*Intructional Technology and Media for Learning*". Dalam menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran yang efektif, maka diperlukan adanya sebuah proses perencanaan atau desain yang cukup baik. Demikian pula dengan aktivitas belajar menggunakan media dan teknologi yang digunakan oleh pendidik. Sama halnya seperti model desain sistem pembelajaran yang lainnya, model *ASSURE* ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan media pembelajaran.

Langkah-langkah penting yang perlu dilakukan dalam melaksanakan model desain sistem pembelajaran *ASSURE* ini meliputi beberapa aktivitas pembelajaran, yaitu: 1) Melakukan analisis karakteristik peserta didik (*analyze learners*), 2) Menetapkan tujuan pembelajaran (*state objectives*), 3) Memilih media, metode pembelajaran dan bahan ajar (*select methods, media, and materials*), 3) Melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (*require learners participation*), dan 4) Mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran (*evaluate and revise*).

Pola pembelajaran di sekolah menuntut keaktifan peserta didik dalam proses belajar dan juga menuntut motivasi belajar yang tumbuh dari dalam diri peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang

telah diuraikan maka diperlukan terobosan-terobosan atau inovasi-inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik serta mempermudah penyampaian materi yang diajarkan. Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu desain pembelajaran yang lebih mudah diterima oleh peserta didik, untuk memudahkan guru dalam menjelaskan atau menyajikan materi dalam hal ini uraian materi geografi dan tidak monoton atau juga membosankan. Desain pembelajaran yang dibutuhkan yaitu desain pembelajaran model *ASSURE* (*Analyze characteristic, State objectives, Select method, media and materials, Utilize media and materials, Require learner and Evaluate*) yang berorientasi pada aktivitas belajar mengajar yang mampu memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eva (2015) dengan judul pengaruh aplikasi model *assure* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan desain model *ASSURE* dalam pembelajaran geografi cukup berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat diketahui dari hasil rata-rata pretest dan posttest motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi pada materi kerusakan lingkungan hidup dan upaya pelestarian lingkungan. Model *ASSURE* tidak hanya dapat memotivasi belajar peserta didik, namun juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut karena dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang dirancang sebelum pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik. Namun, hasil penelitian tersebut belum tentu bisa diterapkan di sekolah pada tingkat SMA ataupun di sekolah lainnya.

Berdasarkan hasil analisis beberapa artikel, dijelaskan bahwa guru-guru geografi SMA di beberapa sekolah sebagian besar belum pernah menggunakan desain pembelajaran model *ASSURE*. Saat ini desain pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar adalah desain pembelajaran konvensional yang akrab disebut dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian perlu diadakan studi literatur model *ASSURE* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi sebagai bahan rekomendasi dan rujukan bagi para guru dalam memilih dan menerapkan desain model pembelajaran yang tepat dan efektif di kelas yang sesuai materi pembelajaran. Adapun pada studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana model *ASSURE* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik didasarkan pada bukti literatur terutama berdasarkan hasil dari penelitian yang diterapkan di beberapa sekolah. Kajian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana model *ASSURE* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil penelitian.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode studi literatur (*systematic review*). *Systematic review* merupakan suatu metode untuk melakukan identifikasi, evaluasi, dan interpretasi terhadap beberapa hasil penelitian dari jurnal-jurnal ilmiah, teori-teori dan temuan-temuan orang lain yang relevan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2022 hingga Juni 2022. Observasi penelitian dilaksanakan pada bulan Mei dan pada bulan Juni 2022 melaksanakan *review* artikel. Sumber data dalam penelitian ini yaitu jurnal-jurnal ilmiah yang terdapat pada database artikel jurnal yang relevan dengan desain model *ASSURE*. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal yang bersumber setidaknya dari lima jurnal ilmiah yang terindeks SINTA 3 dan jurnal lainnya yang relevan. Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahapan yaitu menentukan pertanyaan penelitian, mencari literatur yang sesuai dengan pertanyaan penelitian, mengumpulkan jurnal ilmiah dan sumber-sumber literatur yang relevan, melaksanakan *review* artikel jurnal-jurnal ilmiah yang sudah ditemukan, memberikan rubrik penilaian artikel jurnal, melakukan analisis jurnal menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data, lalu membuat kesimpulan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

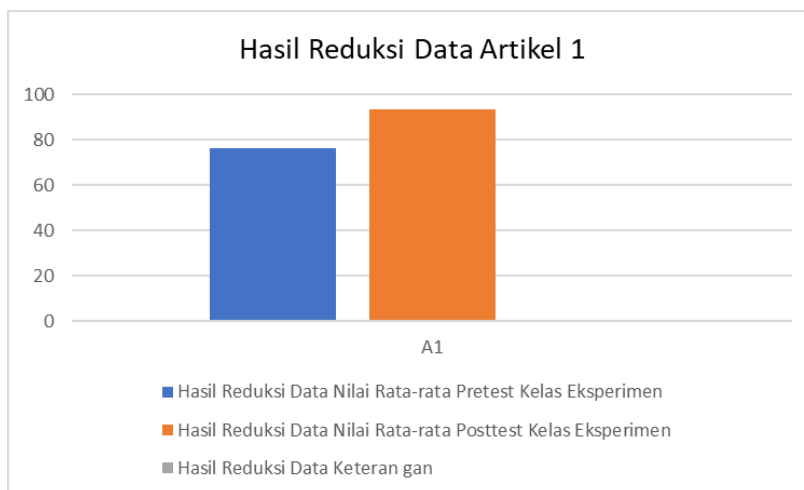
Desain model pembelajaran *ASSURE* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student center*), yakni melakukan pembelajaran dengan bantuan media kartu soal dan jawaban sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hal ini juga akan berdampak terhadap meningkatnya kompetensi pengetahuan, sikap kerja sama, dan keterampilan peserta didik. Data yang digunakan dalam studi ini berupa data sekunder yang dianalisis dan berkaitan dengan variabel penelitian

dan didapatkan 5 artikel yang masuk dalam kategori penyajian data sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 1 Berikut.

Tabel 1. Hasil Reduksi Data Artikel 1

Kode Artikel	Penulis	Judul Artikel	Metode Penelitian	Data yang digunakan	Data yang direduksi
A1	Rosmalia Eva	Pengaruh Aplikasi Model Assure Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi	eksperimen (<i>quasi experiment</i>) dengan menggunakan <i>design non-equivalent, pretest-posttest control group design</i>	Kompetensi pengetahuan	Motivasi belajar

Sumber: Hasil Analisis, 2022



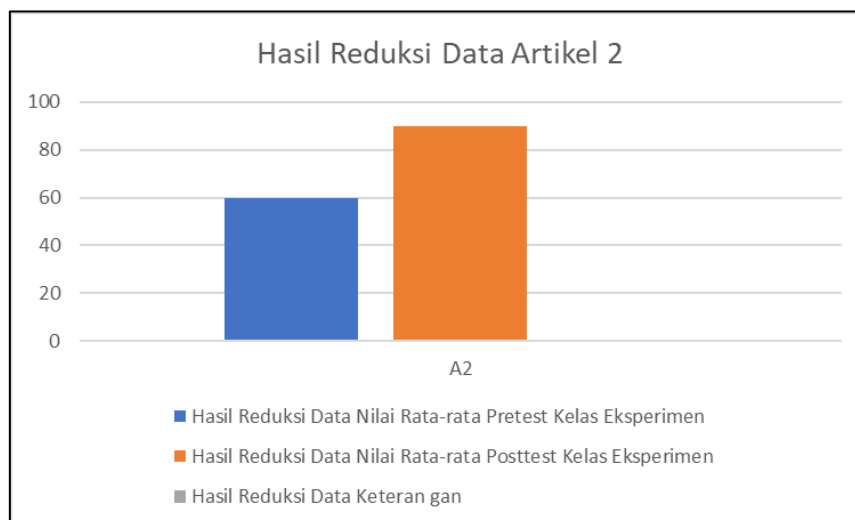
Gambar 1. Hasil Reduksi Data Artikel 1
(Sumber: Hasil Analisis, 2022)

Berdasarkan hasil penelitian pada artikel dengan kode A1 diketahui bahwa penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh kondisi motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Cikalongwetan masih rendah. Padahal kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang berada di lingkungan sekolah tersebut cukup memadai. Oleh karena itu, untuk mengetahui pengaruh aplikasi desain model *ASSURE* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Cikalongwetan, Peneliti melaksanakan penelitian “Pengaruh Aplikasi Model Assure Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi”. Adapun metode penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian metode eksperimen (*Quasi Experiment*) dengan menggunakan *Design Non-Equivalent, Pretest-Posttest Control Group Design*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan desain model *ASSURE* dalam pembelajaran Geografi berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat diketahui dari hasil rata-rata pretes dan postes hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Geografi (Eva, 2015).

Tabel 2. Hasil Reduksi Data Artikel 2

Kode Artikel	Penulis	Judul Artikel	Metode Penelitian	Data yang digunakan	Data yang direduksi
A2	Winda Maulina, Thamrin Kamaruddin, & M. Yusuf Harun	Penerapan Model Pembelajaran Assure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMANegeri 12 Banda Aceh	analisis deskriptif kualitatif	Kompetensi pengetahuan	Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran

Sumber: Hasil Analisis, 2022



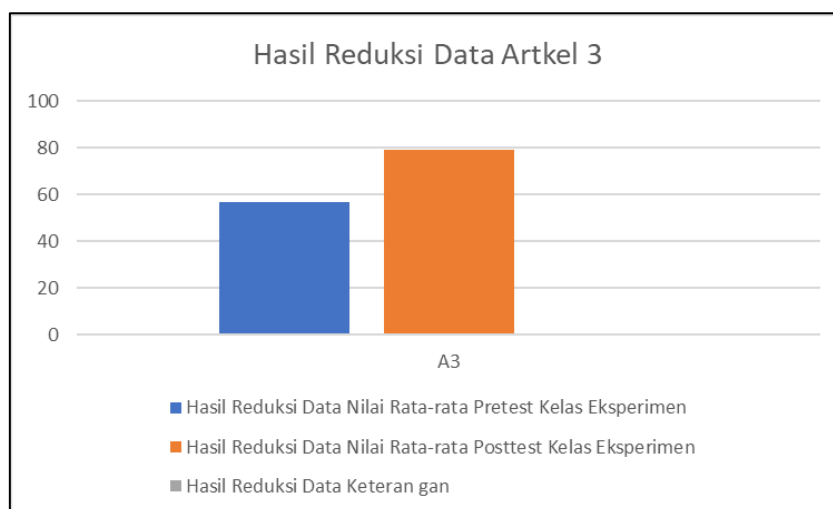
Gambar 2. Hasil Reduksi Data Artikel 2
(Sumber: Hasil Analisis, 2022)

Dalam artikel jurnal dengan kode A2 dilakukan penelitian dengan jenis penelitian tindakan kelas, yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulina, Kamaruddin, & Harun (2016) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *ASSURE* adalah model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Adapun tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 12 Banda Aceh. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 12 Banda Aceh yang berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan: Tes hasil belajar siswa, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru mengelola pembelajaran dan angket respon siswa menggunakan model pembelajaran *ASSURE*. Analisis data menggunakan statistik sederhana yaitu persentase.

Tabel 3. Hasil Reduksi Data Artikel 3

Kode Artikel	Penulis	Judul Artikel	Metode Penelitian	Data yang digunakan	Data yang direduksi
A3	Arafat Khomaeni	Pengembangan Media Kartu Mitigasi Bencana Untuk Mata Pelajaran Geografi Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam Kelas X MAN 1 Gresik	model pengembangan R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan <i>ASSURE</i> , desain eksperimental semu (<i>quasi experimental design</i>) yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>non equivalent controlgroup design</i> .	Kompetensi pengetahuan	Aktivitas Siswa

Sumber: Hasil Analisis, 2022



Gambar 3. Hasil Reduksi Data Artikel 3
(Sumber: Hasil Analisis, 2022)

Pada artikel dengan kode A3 penelitiannya dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa yang cenderung pasif dan tidak bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media yang dapat menjelaskan materi pembelajaran yang sederhana dengan permainan yang menyenangkan sehingga memberikan motivasi siswa dalam belajar, memberikan semangat, membuat materi yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik oleh siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam artikel jurnal tersebut peneliti memilih kelas X IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol karena kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang sama. Adapun tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media kartu mitigasi bencana pada pelajaran geografi, aktivitas siswa pada pembelajaran menggunakan kartu mitigasi bencana, dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan media kartu mitigasi bencana. Metode penelitian artikel A3 menggunakan metode R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ASSURE* (Khomaeni & Sulistinah, 2017).

Tabel 4. Hasil Reduksi Data Artikel 4

Kode Artikel	Penulis	Judul Artikel	Metode Penelitian	Data yang digunakan	Data yang direduksi
A4	Refika Refina, Yurni Suasti, & Nofrion	Pengembangan Sumber Belajar Geografi Berbasis Weblog Pada Materi Pembelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 8 Padang	penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan mengadaptasi model <i>ASSURE</i>	Keterampilan	Respondan Pendapat Siswa

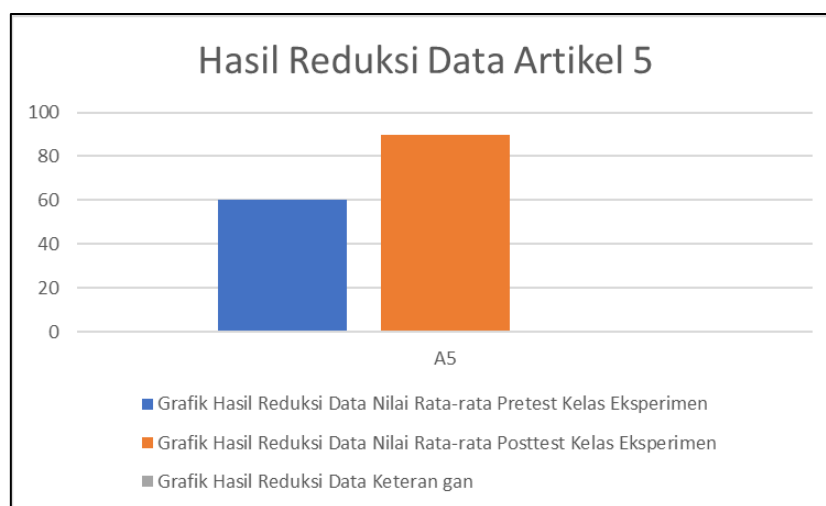
Sumber: Hasil Analisis, 2022

Artikel keempat dibuat oleh peneliti dengan salah satu tujuannya untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menggunakan sumber belajar yaitu, kepraktisan sumber belajar geografi berbasis weblog pada siswa dengan desain model *ASSURE*. Adapun jenis penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model *ASSURE*. Validasi dilakukan oleh ahli perangkat pembelajaran, ahli materi dan media. Kepraktisan dilakukan oleh siswa kelas X IPS 1 dan IPS 2 menilai sangat praktis dengan nilai akhir 83,47% (Suasti, 2018).

Tabel 5. Hasil Reduksi Data Artikel 5

Kode Artikel	Penulis	Judul Artikel	Metode Penelitian	Data yang digunakan	Data yang direduksi
A5	SyukronMa'mun	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA NU Juntinyuat Indramayu Melalui Penerapan Metode Assure.	Analisis deskriptif kualitatif	Kompetensi pengetahuan	Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran

Sumber: Hasil Analisis, 2022

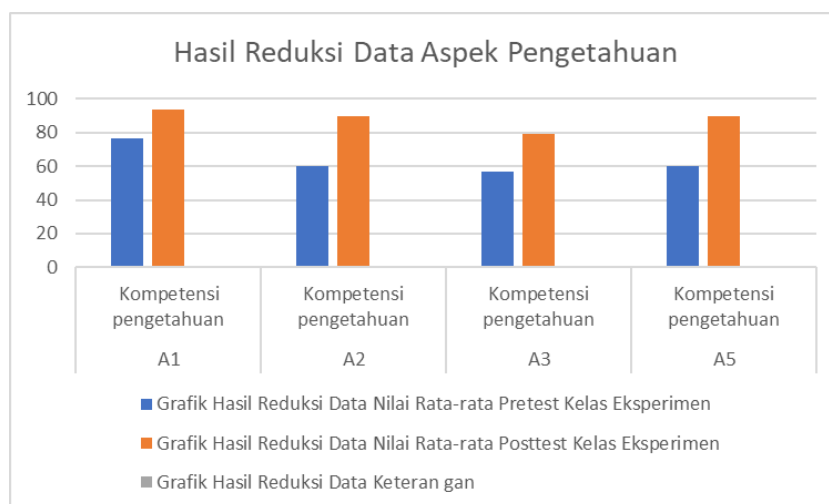
**Gambar 4.** Hasil Reduksi Data Artikel 5
(Sumber: Hasil Analisis, 2022)

Artikel Jurnal ke lima di atas bertujuan diantaranya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Geografi siswa kelas XI IPS 2 SMA NU Juntinyuat. Adapun Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan dalam kelas. Metode pembelajaran *ASSURE* adalah model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal (Ma'mun, 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA NU Juntinyuat yang berjumlah 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan: Tes hasil belajar siswa, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru mengelola pembelajaran dan angket respon siswa menggunakan model pembelajaran *ASSURE*. Analisis data menggunakan statistik sederhana yaitu persentase.

Tabel 6. Hasil Reduksi Data Beberapa Artikel

Kode Artikel	Aspek yang dilihat	Nilai Rata-Rata Pretest Kelas Eksperimen	Nilai Rata-Rata Posttest Kelas Eksperimen	Keterangan
A1	Kompetensi pengetahuan	76.30	93.58	-
A2	Kompetensi pengetahuan	60	90	Persentase
A3	Kompetensi pengetahuan	57	79	-
A4	Kompetensi Keterampilan	-	83,47	Persentase
A5	Kompetensi pengetahuan	60	90	Persentase

Sumber: Hasil Analisis, 2022



Gambar 6. Grafik Hasil Reduksi Pada Aspek Pengetahuan
(Sumber: Hasil Analisis, 2022)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan desain model *ASSURE* dalam pembelajaran geografi berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat diketahui dari hasil rata-rata pretes dan postes motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi pada materi kerusakan lingkungan hidup dan upaya pelestarian lingkungan. Sesungguhnya desain model *ASSURE* ini tidak hanya memotivasi belajar peserta didik tetapi dapat pula meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena desain pembelajaran yang dirancang sebelum pembelajaran oleh guru sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan oleh siswa (Eva, 2015).

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, maka dapat diambil kesimpulan dengan penerapan desain model pembelajaran *ASSURE* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 12 Banda Aceh dalam pembelajaran geografi dengan materi pelestarian lingkungan hidup. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individual, pada siklus I mencapai 76 persen kemudian pada siklus II terjadi peningkatan hingga mencapai 96 persen, sedangkan untuk ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 60 persen kemudian meningkat dan pada siklus II menjadi 90 persen (Maulina, Kamaruddin & Harun, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian pada artikel ketiga diperoleh perbedaan persentase aktivitas siswa di kelas kontrol yang persentasenya lebih rendah dari kelas eksperimen karena penggunaan media di kelas eksperimen yang membuat siswa lebih aktif dan memiliki respon yang lebih baik terhadap pembelajaran sedangkan di kelas kontrol respon siswa cenderung kurang baik karena guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa menjadi kurang aktif (Khomaeni & Sulistinah, 2017). Berdasarkan hasil penelitian pada artikel keempat, diperoleh hasil kepraktisan sumber belajar geografi berbasis weblog diperoleh dari instrumen kepraktisan yang diisi oleh dua orang guru geografi dan 30 siswa kelas X. Hasil uji kepraktisan oleh guru geografi bahwa sumber belajar geografi berbasis weblog sangat praktis untuk digunakan sebagai sumber belajar. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:24) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa tersebut (Suasti, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian pada artikel ke lima dapat disimpulkan dengan penerapan model pembelajaran *ASSURE* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA NU Juntinyuat dalam pembelajaran geografi dengan materi pelestarian lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individual, pada siklus I mencapai 76 persen kemudian pada siklus II terjadi peningkatan hingga mencapai 96 persen, sedangkan untuk ketuntasan klasikal, pada siklus I mencapai 60 persen kemudian meningkat pada siklus II menjadi 90 persen (Ma'mun, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian lima literature (*systematic review*) relevan yang bersumber dari database jurnal ilmiah seperti e-journal GEA, JIMPGEO, Swara Bhumi, Buana, dan Sinau, maka dapat disimpulkan bahwa desain model pembelajaran *ASSURE* memberikan pengaruh yang positif atau dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu model pembelajaran *ASSURE* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran geografi di tingkat SMA mulai dari kelas X, XI maupun kelas XII.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2007). Desain Pembelajaran: Potret Profesionalitas Dosen. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 10(2), 138-152.
- Eva, R. (2015). Pengaruh aplikasi model *ASSURE* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Geografi. *Jurnal Geografi Gea*, 15(2).
- Khomaeni, A., & Sulistinah, M. P. (2017). Pengembangan Media Kartu Mitigasi Bencana untuk Mata Pelajaran Geografi pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Kelas X MAN 1 Gresik. *Swara Bhumi*, 4(4), 69-79.
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01), 1-10.
- Ma'mun, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA NU Juntinyuat Indramayu Melalui Penerapan Metode Assure. *Sinau: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 28-39.
- Maulina, W., Kamaruddin, T., & Harun, M. Y. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Assure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 1(1).
- Mellita, S. A., & Rosita, L. (2019). Pengaruh model pembelajaran inquiry based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 3(2), 70-79.
- Nofrion, N., & Wijayanto, B. (2018). Learning Activities in Higher Order Thinking Skill (HOTS) Oriented Learning Context. *Geosfera Indonesia*, 3(2), 122-130.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (cetakan 24). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88-99.
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2002). *Instructional media and technologies for learning Seventh Edition*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Suasti, Y. (2018). Pengembangan Sumber Belajar Geografi Berbasis Weblog pada Materi Pembelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 8 Padang. *Jurnal buana*, 2(3), 738-738.
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- UNESCO. (2021). *SDG Resources for Educators - Quality Education*. UNESCO.