

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN INSTRUKSIONAL MODEL ASSURE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMK TARUNA BHAKTI DEPOK

Khafifah Aini¹, Nazwa Isfalana Idris², Nia Andriani³, Riska Olivianti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Indraprasta PGRI

Email: khafifahaini02@gmail.com¹, nazwaisfalana24@gmail.com², niandriani656@gmail.com³,
riskaolivianti2323@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini bermaksud untuk memberikan variasi pembelajaran matematika agar tidak monoton, meningkatkan pemahaman dan mengasah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika dengan berpikir kritis, serta membangkitkan ketertarikan dan semangat peserta didik dalam mempelajari matematika di kelas X jurusan Broadcasting & Film di SMK Taruna Bhakti Depok. Media Assure Model yang digunakan yaitu Powerpoint dengan topik logaritma dan kuis logaritma melalui Google Form. Pada analisis karakteristik peserta didik, peserta didik mempunyai kemampuan yang tinggi dalam melihat kekurangan suatu keadaan. Selain itu, 90% siswa mempunyai minat terhadap gambar dan visual serta lebih suka mendengarkan daripada banyak menulis. Sehingga, dalam penerapan Desain pembelajaran Model Assure berhasil diuji cobakan dengan melihat hasil kuis logaritma peserta didik. Metodologi penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Populasi penelitian adalah kelas X SMK Broadcasting & Film di SMK Taruna Bhakti Depok, dengan sampel sebanyak 10 siswa (7 perempuan, 3 laki-laki) dengan menggunakan teknik simple random sampling.

Kata Kunci: Model, Assure, Desain, Pembelajaran, Karakteristik

Abstract:

This study intends to give variations in mathematics learning so that it is not monotonous, improve understanding and hone students' abilities in solving mathematical problems by thinking critically, and arouse students' interest and enthusiasm in studying mathematics in class. The Media Assure Model used is Powerpoint with the topic of logarithms and a logarithm quiz via Google Form. In the analysis of student characteristics, students have a high ability to see the shortcomings of a situation. Apart from that, 90% of students have an interest in images and visuals and prefer to listen rather than write a lot. So, in implementing the Assure Model learning design, it was successfully tested by looking at the results of the students' logarithm quiz. The employed study methodology is a descriptive qualitative approach. The study population is class X of Broadcasting & Film vocational program at SMK Taruna Bhakti Depok, with a sample of 10 students (7 females, 3 males) using simple random sampling technique.

Keywords: Model, Assure, Design, Learning, Characteristics

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran inti dari kurikulum pendidikan di Indonesia sehingga memiliki peran krusial dalam menganalisis karakteristik dan mengevaluasi peserta didik. Dalam

aktivitas sehari-hari, matematika sering digunakan dalam beragam bidang keilmuan, seperti teknologi, ekonomi, sains, sosial, dll. Melalui pembelajaran matematika, logika dan pikiran dapat terlatih untuk selalu kritis dalam memecahkan permasalahan. Selain itu, pelajaran matematika juga dapat membiasakan diri untuk memiliki sikap tekun, jujur, dan ulet (Pratiwi & Ramdhani, 2017). Pelajaran matematika ialah pelajaran yang dipelajari sejak Taman kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan hingga perguruan tinggi. Terdapat dalam tiap jenjang pendidikan di Indonesia, meskipun begitu, seringkali terdapat tantangan dalam pengajaran matematika di kelas.

Selama beberapa dekade terakhir, telah terjadi penurunan minat peserta didik terhadap matematika. Beberapa faktor yang menjadi penyebab terhadap permasalahan ini, yaitu model pembelajaran, metode pengajaran, kurikulum yang kurang relevan, karakteristik peserta didik yang beragam, kurangnya komunikasi (*sharing*) antara tenaga pendidik dengan peserta didik dan kecemasan serta ketakutan peserta didik terhadap pelajaran matematika. Untuk memecahkan masalah tersebut, diperlukan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran matematika dapat dengan lancar dipahami peserta didik serta dapat menjadi sarana peserta didik untuk mengembangkan keilmuan akademi, non akademi dan pembentukan karakter yang positif (Assidiqi, 2015). Terdapat berbagai macam model desain pembelajaran instruksional, Dalam penelitian ini digunakan Model Assure dan diimplementasikan dalam kelas X kejuruan Broadcasting & Film di SMK Taruna Bhakti Depok.

Desain pembelajaran instruksional Model Assure adalah tatacara merancang rencana pembelajaran dengan mengombinasikan metode dan media dengan teknologi. Model ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Nama model Assure diambil dari inisial 6 langkah perencanaan dan pelaksanaan model yang termuat di dalamnya, yaitu;

1. Analyze learner characteristic (Analisis karakteristik peserta didik)

Adalah kegiatan menganalisis karakteristik siswa, yang dapat dilakukan melalui survei, observasi atau wawancara baik langsung maupun online, fungsinya untuk memahami karakteristik peserta didik, tingkat pemahaman, gaya belajar, dan kebutuhan peserta didik agar dapat diketahui apakah model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan kepada masing-masing peserta didik.

2. State performance objectives (menyatakan tujuan)

Adalah kegiatan menetapkan tujuan, dengan menggunakan slogan "SMART" (Spesifik, Terukur, mendasarkan, Relevan, dan Berbatas Waktu) yang relevan dengan materi pembelajaran.

3. Select methods (memilih metode)

Adalah kegiatan memilih metode pengajaran dan sumber daya yang relevan dengan tujuan dan hasil analisis karakteristik peserta didik.

4. Utilize, technology, media, and material (penggunaan teknologi, media, dan materi)

Adalah kegiatan menentukan penggunaan teknologi (perangkat keras atau perangkat lunak) yang relevan dengan metode, media, serta bahan pengajaran. Walaupun penggunaan model pengajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan dan sulit di implementasikan, namun di era saat ini teknologi tidak bisa luput karena akan berguna dimasa yang akan datang sehingga sejak bangku sekolah melalui penggunaan Model Assure dalam pembelajaran dapat memberikan bekal dimasa depan (Zahwa & Syafi'i, 2022). Teknologi yang digunakan dapat berupa Powerpoint, Video pembelajaran online, aplikasi dan website kuis.

5. Requirez learner participation (melibatkan partisipasi siswa)

Adalah kegiatan merencanakan kegiatan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik, seperti diskusi kelompok, proyek kelompok, atau presentasi.

6. Evaluation and revision (evaluasi dan revisi).

Adalah kegiatan melakukan berbagai metode evaluasi dapat berupa ujian, proyek, atau penilaian formatif untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik.

Melalui desain pembelajaran instruksional Model Assure, guru dapat terbantu dalam merencanakan pengajaran karena mempertimbangkan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, strategi pengajaran yang sesuai, pemanfaatan teknologi, partisipasi peserta didik, dan evaluasi pembelajaran sehingga guru dapat dengan maksimal dalam melakukan tugasnya.

Rumusan masalah penelitian, yaitu:

1. Apakah desain pembelajaran instruksional Model Assure cocok diterapkan kepada peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok?
2. Apakah desain pembelajaran instruksional Model Assure dapat membangkitkan ketertarikan dan semangat peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok dalam mempelajari matematika?

3. Apakah desain pembelajaran instruksional Model Assure dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok terhadap pembelajaran matematika?
4. Apakah desain pembelajaran instruksional Model Assure dapat mengasah kemampuan matematika peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok?
5. Apakah desain pembelajaran instruksional Model Assure dapat membantu pemecahan masalah matematika peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok dengan berpikir kritis?

Penelitian bertujuan untuk menyediakan variasi pembelajaran matematika agar tidak monoton, membantu meningkatkan dan mengasah pemahaman & kemampuan matematika dalam pemecahan masalah dengan berpikir kritis, meningkatkan minat dan memotivasi untuk belajar matematika dengan antusias dengan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, menyediakan dasar pemahaman agar mudah memahami konsep-konsep matematika lanjutan di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok.

Di era modern yang terus berkembang ini, dunia pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk terus berinovasi dalam menyajikan model pengajaran yang efisien dan relevan dengan kurikulum yang sedang berjalan dan kebutuhan peserta didik yang bermacam-macam, sehingga keterampilan peserta didik dapat terasah. Mengetahui krusialnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan perubahan dan perbaikan pada model pembelajaran, yang dapat diketahui melalui implementasi langsung di sekolah dengan pengajaran berbasis teknologi.

Pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam penelitian yaitu Microsoft Powerpoint dan Aplikasi Google Form berbasis *website*. Google Form ialah website yang dapat berisi kuisisioner, essay, dll yang fleksibel dan praktis untuk digunakan dalam mengukur pemahaman peserta didik, sehingga dapat menyajikan materi pelajaran yang berkesan. Juga praktis dan mudah diakses para pengajar maupun pelajar (Parinata & Puspaningtyas, 2021). Sedangkan Microsoft PowerPoint ialah perangkat lunak pembuat presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft, berisi slide, teks, gambar, grafik, video, dan suara. Microsoft Office Power Point digunakan karena dapat memuat poin-poin pokok pembelajaran disertai gambar dan animasi yang relevan di tiap slidennya sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah dimengerti peserta didik (Antonius, 2021). Pada

penelitian terdahulu yang dilakukan Nur Indah Sari,dkk dalam mengimplementasikan media PowerPoint integrasi GeoGebra dengan topik refleksi pada peserta didik kelas XI di SMK PGRI Pontianak, menunjukkan hasil validitas sangat baik dengan kategori praktis dan efektif sebesar 77,92% dan 78,26% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint cocok dimanfaatkan untuk mengasah kemampuan matematil peserta didik (Sari, Darma, & Dafrita, 2018).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yaitu dengan pendekatan kualitatif Deskriptif. Pendekatan tersebut merupakan pendekatan umum yang praktis dan kerap digunakan oleh para pelajar dan ilmuwan (Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana, 2022). Dengan sumber data hasil kuisioner analisis karakteristik peserta didik, wawancara dengan salah satu guru di SMK Taruna Bhakti Depok, kuis evaluasi logaritma dan penelitian terdahulu serta langkah-langkah dalam desain pembelajaran instruksional Model Assure.

Populasi penelitian yaitu kelas X jurusan Broadcasting & Film di SMK Taruna Bhakti Depok dengan sampel 10 peserta didik yang berisi 3 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik sampling yang memanfaatkan yaitu Simple random sampling. Simple random sampling merupakan pemilihan secara acak sebagian kecil individu dari semua populasi. Dengan waktu penelitian 1 jam di SMK Taruna Bhakti Depok.

Instrumen yang digunakan ialah Powerpoint dengan materi logaritma berisi 7 slide yang mengandung konsep, sifat, dan contoh soal logaritma serta pemanfaatan logaritma dalam kehidupan. Dan kuisioner Google Form terkait analisis peserta didik berisi 20 soal dengan 4 indikator yaitu tingkat pemahaman peserta didik, minat peserta didik, kecenderungan gaya belajar(visual, Auditori, membaca, Kinestetik, Verbal-linguistik), dan kebutuhan peserta didik. Serta kuisioner logaritma yang berisi 7 soal logaritma dengan maksimal skor 70.

Langkah-langkah penerapan Desain Pembelajaran Instruksional Model Assure di kelas X jurusan SMK Taruna Bhakti Depok:

1. Analyze learner characteristic (menganalisis karateristik siswa)

Menganalisis 10 Peserta didik kelas X jurusan Broadcasting & Film dengan kuisioner analisis karakteristik peserta didik dengan mengirimkan link Google Form dalam grup WhatsApp

yang sudah dibuat sebelum pelaksanaan dan mewawancarai guru secara langsung dengan topik analisis karakteristik peserta didik dengan Bu Ambar selaku guru kimia di SMK Taruna Bhakti Depok.

2. State performance objectives (menetapkan tujuan pembelajaran)

Tujuan pembelajaran model Assure dalam penelitian yaitu agar kelas X jurusan SMK Taruna Bhakti Depok mendapatkan pembelajaran matematika yang bervariasi sehingga tidak monoton, membantu pemahaman peserta didik dalam pemecahan masalah dengan berpikir kritis, membangkitkan kembali ketertarikan peserta didik terhadap matematika agar mereka dapat antusias dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menyediakan dasar pemahaman peserta didik agar mudah memahami konsep-konsep matematika lanjutan, serta mengasah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika

3. Select methods (memilih metode)

Metode yang digunakan yaitu diskusi kelompok, dengan membagi 10 peserta didik menjadi 3 kelompok dengan jumlah anggota 3-4 orang ditiap kelompoknya. Dalam hal ini didapatkan kelompok 1 terdiri dari Michelle, Divania, Tabina, Rahma. Kelompok 2 terdiri dari Raka, Dicky, Aldi dan Kelompok 3 terdiri dari Shafira, Shelvina, Keyzia.

4. Utilize, technology, media, and material (penggunaan teknologi, media, dan materi)

Media berbasis teknologi yang digunakan yaitu Powerpoint dengan materi logaritma yang dijelaskan dengan visual dan juga audio oleh masing-masing peneliti kepada peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok, kemudian setelah peserta didik mendapat pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk mengisi kuis Google Form yang berisi 7 soal logaritma secara berkelompok dengan berdiskusi.

5. Requirez learner participation (melibatkan partisipasi siswa)

Setiap peserta didik aktif dalam diskusi kelompoknya masing-masing untuk mengerjakan 7 soal logaritma yang terdapat dalam kuis Google Form dengan jujur dan kompak.

6. Evaluation and revision (evaluasi dan revisi)

Evaluasi yang digunakan yaitu pengisian kuis 7 soal logaritma melalui Google Form. Hasil evaluasi dengan nilai tertinggi akan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi.

Keterbatasan dalam metode penelitian yaitu kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan sehingga pada penelitian di masa depan disarankan agar menggunakan media yang lebih kreatif dan inovatif untuk pembelajaran model Assure.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian dari penerapan desain pembelajaran instruksional Model Assure di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok ialah dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengikuti mekanisme pembelajaran Matematika, khususnya dalam materi logaritma. Dalam penyebaran media pembelajaran, digunakan PPT dan Gform yang dibagikan melalui grup WhatsApp yang sudah dibuat peneliti. Kemudian peneliti menjelaskan cara mengakses kuesioner yang dikirimkan melalui grup WhatsApp (hasil analisis karakteristik peserta didik disajikan dalam tabel). Setelah itu, peneliti melakukan evaluasi kuis 7 soal logaritma pada peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok

Tahap pertama pelaksanaan implementasi desain pembelajaran instruksional Model Assure yang dilakukan adalah menganalisis karakteristik 10 peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok dengan menggunakan kuesioner analisis karakteristik peserta didik via Gform yang di kirim di grup WhasApp, berisi 20 soal dengan 4 indikator, Berikut perolehan hasil analisis karakteristik peserta didik per indikator nya:

Indikator: Tingkat Pemahaman Peserta Didik		
No.	Persentase	Pernyataan
1	40%	Peserta didik menyukai pembelajaran matematika
2	30%	Peserta didik meningkatkan kemampuan kreativitasnya dengan matematika
3	80%	Peserta didik cepat dalam melihat kekurangan di situasi

4	30%	Peserta didik aktif dalam kelas
5	50%	Peserta didik menyukai hafalan

Tabel 1. 1

Dari tabel 1. 1 menunjukan hasil kuesioner tingkat pemahaman 10 peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok, kurang dari setengah dari 10 peserta didik yaitu 40% menyukai pelajaran matematika dan 30 % peserta didik kreativitas nya meningkat dengan matematika. Selain itu, dengan mayoritas sebanyak 80% menyatakan pernyataannya bahwa peserta didik cepat dalam menyadari kekurangan pada suatu keadaan. Namun peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok kurang dalam keaktifan, terlihat dalam persentase keaktifan peserta didik dikelas sebanyak 30%, Selain itu, hampir 50% peserta didik yang diteliti menyukai matematika dan hafalan.

Indikator: Minat Peserta Didik		
No.	Persentase	Pernyataan
1	80%	Peserta didik meminati kegiatan di luar sekolah
2	90%	Peserta didik minst terhadap ekstrakurikuler di sekolah
3	90%	Peserta didik minat melihat gambar pada pembelajaran
4	80%	Peserta didik minat terhadap praktik langsung saat belajar
5	60%	Peserta didik minat berdiskusi saat belajar

Tabel 1. 2

Hasil Kuesioner analisis karakteristik peserta didik dengan indikator minat peserta didik pada tabel 1. 2 di atas ialah dari 10 peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok memiliki minat terhadap ekstrakurikuler dan gambar yang tinggi dengan

perolehan persentase yang sama yaitu 90%, hal tersebut mengartikan bahwa mayoritas peserta didik cocok dengan media pembelajaran Powerpoint. Selain itu, mayoritas peserta didik juga memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan di luar sekolah dan praktik langsung di lapangan saat pembelajaran dengan persentase yang sama yaitu 80% untuk masing-masing nya. Dan minat peserta didik untuk berdiskusi yaitu 60% artinya lebih dari setengah dari 10 peserta didik cocok dengan metode pembelajaran diskusi kelompok.

Indikator: kecenderungan gaya belajar		
No.	Persentase	Pernyataan
1	20%	Peserta didik menulis catatan disertai gambar
2	60%	Peserta didik membaca dengan mengeluarkan suara
3	30%	Peserta didik membaca diwaktu luang
4	70%	Peserta didik belajar dengan gerakan
5	40%	Peserta didik tertarik belajar bahasa baru

Tabel 1. 3

Hasil Kuesioner analisis karakteristik peserta didik dengan indikator kecenderungan gaya belajar, pada tabel 1. 3 untuk pertanyaan nomor 1 terlihat bahwa peserta didik dengan gaya belajar paling sedikit yaitu gaya belajar mencatat dan visual yang menunjukkan persentase 20%. Dilanjutkan peserta didik dengan gaya belajar membaca 30%, bahasa baru 40%. Sedangkan, di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok dari 10 siswa terdapat lebih dari setengah tepatnya 60% peserta didik mempunyai gaya belajar auditori dan 70% kinestetik.

Indikator: Kebutuhan peserta didik		
No.	Persentase	Pernyataan

1	90%	Peserta didik mudah memahami pelajaran dengan diskusi kelompok
2	50%	Peserta didik dapat berbicara sembari menulis
3	80%	Peserta didik sulit duduk diam terlalu lama
4	50%	Peserta didik membutuhkan pengajaran auditori
5	50%	Peserta didik lebih suka mendengarkan daripada menulis

Tabel 1. 4

Hasil Kuesioner analisis karakteristik peserta didik dengan indikator kebutuhan peserta didik dalam table 1. 4, pada 10 peserta didik di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok menunjukkan bahwa peserta didik dengan persentase tertinggi 90% membutuhkan diskusi kelompok saat pengajaran untuk memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran, dan 80% peserta didik sulit duduk diam terlalu lama saat pembelajaran, sehingga dibutuhkan aktivitas tambahan agar peserta didik tidak bosan dan dapat kembali fresh ketika belajar. Selain itu, dengan masing-masing persentase 50% peserta didik membutuhkan pembelajaran dengan audio karena mereka lebih suka mendengarkan dibanding menulis.

Setelah melakukan analisis mengenai karakteristik peserta didik, kemudian peneliti juga melakukan wawancara kepada guru di sekolah SMK Taruna Bhakti, dengan tujuan untuk lebih memahami karakteristik peserta didik. Adapun hasil wawancara dengan Bu Ambar selaku guru kimia di SMK Taruna Bhakti, sebagai berikut:

Sebelum melakukan analisis karakteristik peserta didik di SMK Taruna Bhakti Depok, Bu Ambar melakukan perundingan kepada peserta didik terlebih dahulu melalui aplikasi/angket.

Dalam mengobservasi gaya belajar peserta didik di SMK Taruna Bhakti Depok, Bu Ambar melakukannya dengan pengamatan langsung pada saat penyampaian materi dan juga wawancara langsung kepada para peserta didik untuk bisa mengevaluasi dengan metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Cara Bu Ambar dalam menghadapi tantangan saat menjelaskan materi kepada peserta didik yaitu dengan melakukan pendekatan spesial dan meluangkan sedikit waktu untuk bertanya kepada peserta didik terkait kendala, hambatan atau masalah, dan juga mengonsultasikan kepada wali kelas / guru BK di SMK Taruna Bhakti Depok dan memperbanyak interaksi serta sharing kepada peserta didik.

Dalam menyesuaikan materi pelajaran dan metode pengajaran dengan karakteristik peserta didik yang beragam di SMK Taruna Bhakti Depok, Bu Ambar dalam sebelum membuat rancangan rencana pembelajaran seperti modul ajar, disesuaikan terlebih dahulu dengan objek dan materi.

Strategi yang Bu Ambar gunakan untuk mendukung peserta didik di SMK Taruna Bhakti Depok yang memiliki tingkat pemahaman berbeda terhadap materi pembelajaran yaitu mengonsultasikan dengan guru BK.

Saat mengajar, apabila terdapat peserta didik di SMK Taruna Bhakti Depok yang memiliki karakteristik kurang baik, Bu Ambar tidak men-judge peserta didik tersebut karena ketika menjadi guru harus memiliki sikap sabar, ikhlas dan lapang dada dalam menjalankan profesinya.

Untuk mendapatkan umpan balik terkait pembelajaran di kelas, Bu Ambar melakukan interaksi dengan peserta didik karena di SMK Taruna Bhakti Depok memiliki banyak tugas proyek.

Dalam memfasilitasi peserta didik, Bu Ambar menyesuaikan kembali dengan sarana dan prasarana serta kebutuhan dan background dari kemampuan dasar peserta didik di SMK Taruna Bhakti Depok sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi minat dan bakatnya.

Langkah-langkah konkret yang Bu Ambar gunakan dalam mewujudkan suasana kelas yang menunjang pribadi dan akademis peserta didik di SMK Taruna Bhakti Depok yaitu dengan mewujudkan suasana kelas yang nyaman dan kondusif sehingga peserta didik tidak stres, karena sekolah merupakan rumah pertama.

Dari wawancara atas, didapatkan bahwa guru merupakan profesi yang tak kenal lelah dalam mengajar untuk membimbing para peserta didik nya, guru juga harus sabar dalam menghadapi berbagai karakteristik peserta didik dan merupakan pembelajar sepanjang hayat, belajar untuk memahami karakteristik peserta didiknya, serta selalu melakukan berbagai cara agar suasana di kelas nyaman dan kondusif untuk belajar.

Setelah peneliti menganalisis data karakteristik peserta didik, hasil analisis data diuraikan seperti diatas, kemudian peneliti mulai ke tahap kedua yaitu menjelaskan materi logaritma dalam

media PPT dengan menjelaskan setiap bagian dalam slide yang didengarkan oleh 10 peserta didik kelas X jurusan Broadcasting & Film di SMK Taruna Bhakti Depok. Setelah menggunakan media PPT dalam kelas diharapkan dapat meningkatkan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Setelah selesai memberikan penjelasan, masing-masing kelompok menjawab 7 pertanyaan dengan maksimal skor 70. Berikut hasil dari kuis 7 soal logaritma di kelas X jurusan Broadcasting & Film di SMK Taruna Bhakti Depok, sebagai berikut:

No.	Daftar kelompok	Skor
1	Kelompok 1	40
2	Kelompok 2	60
3	Kelompok 3	70
Rata-rata		56,67
Skor Maksimal		70

Tabel 1. 5

Dari data yang tercantum dalam tabel 1. 5 terlihat bahwa persentase penerapan Model Assure terhadap peserta didik pada kelas X jurusan Broadcasting & Film di SMK Taruna Bhakti Depok dengan materi logaritma sangat baik, hal ini bisa di tinjau dari tes soal logaritma dalam kuis kelompok, dikarenakan skor maksimum adalah 70, pada kelompok 1 mendapatkan skor 40 dari 70 skor maksimum. Pada kelompok 2 mendapatkan skor 60 dari skor maksimum 70. Dan kelompok 3 mendapatkan 70 dari skor maksimum 70.

Hasil kuis logaritma memperlihatkan bahwa kelompok 1 memiliki nilai terendah 40 (salah 3 soal) para anggotanya memiliki rata-rata kecenderungan gaya belajar kinestetik Sehingga mereka cenderung kurang cocok dalam menggunakan pembelajaran model Assure berupa Powerpoint dan Google Form. Kelompok 2 mengumpulkan kuis tercepat dengan skor 60 (salah 1) para anggotanya memiliki rata-rata kecenderungan gaya belajar auditori dan kinestetik, sehingga mereka cocok menggunakan model Assure dalam pembelajaran namun cenderung kurang hati-hati dalam

menjawab soal sedangkan kelompok 3 dengan nilai tertinggi 70 (benar semua), anggotanya memiliki rata-rata kecenderungan gaya belajar visual dan auditori dan cenderung memiliki kehati-hatian yang tinggi, dikarenakan kelompok 3 mengumpulkan paling akhir dari semua kelompok. Kelompok 3 tergolong sangat cocok dengan pembelajaran model Assure berupa Powerpoint dan Google Form.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, model pembelajaran Assure sesuai untuk diterapkan pada peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar auditori dan visual. Pembelajaran dengan Powerpoint relevan diterapkan pada peserta didik dengan gaya belajar auditori (Nurwidayanti, 2018). Pembelajaran model Assure dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat peserta didik dalam mempelajari matematika terlihat dalam keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam diskusi kelompok. Walaupun model Assure tidak dapat menjangkau keahaman semua peserta didik terhadap pembelajaran matematika, namun model Assure mampu memberikan dasar pemahaman, mengasah kemampuan matematika dan membantu memecahkan masalah matematika dengan berpikir kritis kepada peserta didik terlihat pada setiap kelompok yang sudah berusaha dalam mengerjakan kuis logaritma.

Gaya belajar peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap model pembelajaran yang akan digunakan sehingga analisis karakteristik peserta didik merupakan hal penting yang perlu dilakukan sebelum menerapkan model, metodologi, dan media pembelajaran. Dalam hal ini desain pembelajaran instruksional model Assure adalah model yang cocok dan sesuai untuk diterapkan karena dalam langkah-langkah model tersebut analisis karakteristik peserta didik menjadi yang utama sebelum menuju ke langkah berikutnya.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa desain pembelajaran instruksional Model Assure adalah model pembelajaran efektif dalam pembelajaran. Adapun hambatan dalam pelaksanaannya adalah memerlukan proses persiapan yang panjang sebelum mengaplikasikan model kepada peserta didik dikarenakan butuh persiapan mencari materi pembelajaran, membuat Powerpoint pembelajaran, menyiapkan soal-soal evaluasi dan membuat link kuis Google Form, dll.

Dalam konteks penelitian, peningkatan hasil belajar dapat tercapai ketika penerapan Model Assure mampu mendorong partisipasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan penemuan penelitian ini yaitu penelitian hanya memuat pengaruh kecenderungan gaya belajar terhadap desain pembelajaran instruksional Model Assure. Saran

untuk penelitian di masa depan yaitu agar dapat meneliti macam-macam pengaruh indikator karakteristik peserta didik dengan model pembelajaran Assure.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini, Model Assure digunakan sebagai desain pembelajaran instruksional di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok. Model ini menggabungkan materi, metode, dan media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Mayoritas peserta didik memiliki kemampuan peka dalam melihat kekurangan pada suatu keadaan, namun tingkat keaktifan dalam pembelajaran yang masih rendah, walaupun dalam kenyataannya mereka membutuhkan diskusi untuk memudahkan memahami pelajaran. Setengah dari peserta didik yang diteliti memiliki minat terhadap matematika dan hafalan (Lamina, Rosyadi, & Lidiawati, 2023).

Peserta didik kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok juga memiliki minat yang tinggi terhadap ekstrakurikuler, gambar, dan kegiatan di luar sekolah, praktik langsung di lapangan, serta diskusi kelompok (Bachtiar, 2021). Gaya belajar kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok adalah auditori (60%) dan kinestetik (70%). Mereka juga membutuhkan diskusi kelompok (90%), aktivitas tambahan (80%), dan pembelajaran dengan audio (50%).

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik dan evaluasi pembelajaran (kuis logaritma) penerapan Model Assure menggunakan media Powerpoint dan kuis Google Form berhasil diujikan di kelas X jurusan Broadcasting & Film SMK Taruna Bhakti Depok

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980. doi:<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Antonius, P. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran "ORMAS" (Organ tubuh manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(3), 1198 - 1209. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>

- Assidiqi, H. (2015). Membentuk karakter peserta didik melalui model pembelajaran search, solve, create, dan share. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 45-55. doi:<https://doi.org/10.33654/math.v1i1.94>
- Bachtiar, A. A. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ASSURE TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 456-466. doi:<https://doi.org/10.36526/tr.v5i1.1200>
- Lamina, Rosyadi, A. A., & Lidiawati, R. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MODEL ASSURE BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KURIKULUM MERDEKA PESERTA DIDIK KELAS I SDN NGAGLIK 01 BATU. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 4368-4384. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7765>
- Nurwidayanti, D. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 105-114. doi:<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>,Dewi
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). OPTIMALISASI PENGGUNAAN GOOGLE FORM TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *MATHEMA JOURNAL*, 3(1), 57-65. doi:<https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.1008>
- Pratiwi, D., & Ramdhani, S. (2017). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA SMK. *Jurnal Gammath*, 2(2), 1-13. doi:<https://doi.org/10.32528/gammath.v2i2.777>
- Sari, N. I., Darma, Y., & Dafrita, I. E. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTEGRASI GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS DALAM MATERI REFLEKSIF. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 282-289. doi:<https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i2.1026>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. 19(1), 61-78. doi:<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>