

## **Implementasi Model ASSURE berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik**

**Firda Aisa Miftahunida<sup>1</sup>, Rasiman<sup>2</sup>, Agus Setiawan<sup>3</sup>,**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Matematika, PPG Prajabatan, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

<sup>3</sup>SMA Negeri 2 Semarang, Jl. Sendangguwo Baru No.1, Gemah, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50191

\*E-mail [firda27aisa@gmail.com](mailto:firda27aisa@gmail.com) <sup>1)</sup>

### **ABSTRAK**

Aktivitas peserta didik selama pembelajaran sangat menjadi bagian yang utama dalam berlangsungnya proses pembelajaran yang berkualitas, sehingga bisa membuat anak-anak memaknai apa itu pembelajaran. Minimnya pengetahuan membuat anak enggan untuk aktif dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga proses yang dijalannya dan hasil akhirnya akan berdampak kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model ASSURE berbasis *Problem Based Learning*. Subjek penelitian ini diambil dari peserta didik kelas X-10 SMA Negeri 2 Semarang dengan jumlah 36 peserta didik. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan saat semester Genap pada Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk membandingkan data kuantitatif berupa hasil belajar peserta didik setiap siklus dan analisis kualitatif. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik, dan presentase pada aspek keaktifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan dan hasil belajar dapat diupayakan dengan model ASSURE berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika materi statistika. Pada kondisi awal, keaktifan peserta didik mendapatkan sebesar 59,18%, kemudian pada saat tindakan siklus I keaktifan naik menjadi 72,50%, dan bertambah baik kembali pada siklus II menunjukkan sebesar 80,29%. Untuk hasil belajar dari kondisi awal dengan nilai sebesar 63,417, meningkat menjadi 78,864 pada siklus I, dan bertambah meningkat pada siklus II sebesar 85,056, dengan hal tersebut maka dapat dikatakan tindakan dalam penelitian ini dapat memberikan dampak positif.

**Kata kunci:** Assure, *Problem Based Learning*, Keaktifan, Hasil belajar

### **ABSTRACT**

*Learner activity during learning is very much a major part of a quality learning process, so that it can make children interpret what learning is. The lack of knowledge makes children reluctant to be active in a learning process, so that the process they undergo and the end result will have a less than optimal impact. This study aims to improve the activeness and learning outcomes of students by using the ASSURE model based on PBL. The subjects of this study were taken from students of class X-10 SMA Negeri 2 Semarang with a total of 36 students. This research is a class action research which was conducted during the even semester of the 2023/2024 academic year. This research was conducted for two cycles. Data collection in this study were observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The data analysis technique uses descriptive analysis to compare quantitative data in the form of student learning outcomes for each cycle and qualitative analysis. Data validity was tested using triangulation techniques in the form of triangulation of sources and triangulation of techniques, and percentages on the activeness aspect. The results showed that increasing activeness and learning outcomes can be pursued with the ASSURE model based on Promblem Based Learning in learning*

*mathematics statistics material. In the initial condition, the activeness of students got 59.18%, then during the first cycle of action the activeness rose to 72.50%, and improved again in cycle II showing 80.29%. For learning outcomes from initial conditions with a value of 63,417, it increased to 78,864 in cycle I, and increased in cycle II by 85,056, with this it can be said that the actions in this study can have a positive impact.*

**Keywords:** *Assure, Problem Based Learning, activeness, learning outcomes*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan pokok manusia yang signifikan berkembang seiring zaman dan terus berguna sepanjang hayat (Layn, 2020). Melalui pendidikan, kemajuan peradaban sebuah bangsa dapat dicapai dengan tercetaknya kepribadian yang berbudi luhur (Yulianti, 2021). Salah satu pembelajaran yang mendasari sebuah pengetahuan dan sangat penting pendidikan dini bagi anak adalah pembelajaran matematika yang mendasari setiap manusia dalam memecahkan masalah di kehidupannya secara logis, kritis, dan sistematis (Hamapinda et al., 2021).

Pada umumnya anak-anak tidak menyukai pembelajaran matematika dan mengurangi keaktifan belajarnya sehingga berdampak pada menurunnya hasil belajar peserta didik (Muah, 2016). Hasil belajar mampu terbentuk karena adanya penerimaan dari pengalaman pembelajaran (Nabillah dan Abadi, 2019).

Kegiatan pembelajaran memerlukan keterlibatan aktif, partisipasi, dan komunikasi yang intraktif (Manuahe, 2024). Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran menjadi kualitas penting dalam pembelajaran, bentuk keterlibatan mereka bisa berupa partisipasi, mendengarkan, dan mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman. Aktivitas fisik memiliki peran penting memperkuat koneksi otak dan tubuh, ketika mereka terlibat aktif berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik dalam menangkap konsep matematika (Lesmana et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan peninjauan selama mengikuti kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 2 Semarang, didapatkan suatu permasalahan pada tingkah laku anak yang kurang menyukai dan berminat saat belajar matematika. Anak-anak tidak secara aktif berkontribusi dalam pembelajaran, hal tersebut ternyata berdampak juga pada proses selama pembelajaran yang mereka jalani, dan menyebabkan hasil akhir yang rendah.

Permasalahan tersebut mengacu pada keaktifan belajar anak yang kurang atau bisa dinilai rendah dan juga pada hasil belajarnya. Tidak heran selama pembelajaran anak-anak hanya bermain atau mengantuk, bahkan ada yang berdiam saja selama pembelajaran berlangsung. Tentunya dalam kegiatan belajar mengajar harus ada keterlibatan timbal balik guru dan keaktifan peserta didik agar perencanaan, proses, dan hasilnya sesuai dengan capaian yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru (Payon et al., 2021).

Maka dari itu penting bagi guru memilih model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Titu, 2018). Memilih model pembelajaran tentunya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang kita ampuh dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan (Isnawan dan Wicaksono, 2018). Model pembelajaran menjadi komponen yang bisa mendukung peserta didik membangun dirinya secara optimal dan mengembangkan kemampuan diri sendiri untuk melihat sejauh mana materi dapat dipahami (Fajri et al., 2022).

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan dukungan ide yang menarik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses belajar, maka dari itu memilih model pembelajaran yang tepat diperlukan bagi seorang guru (Aldi et al., 2022).

Pendidikan yang mengusung merdeka belajar ini diharapkan dapat mewadahi peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajar, minat, dan kebutuhannya. Pemilihan metode, teknik,

dan model pembelajaran disesuaikan juga dengan karakteristik peserta didik (Samsinar, 2023).

Salah satu model pembelajaran yang digagaskan oleh pemerintah disesuaikan pada kurikulum yang berlaku yaitu model *Problem Based Learning* (Mardani et al., 2021). Model PBL merupakan model yang dimulai dengan memberikan masalah untuk menemukan pengetahuan baru melalui kegiatan kontekstual (Rachmawati et al., 2021). Model PBL merupakan salah satu model yang merujuk pada kaitan materi dengan sajian kehidupan sehari-hari dan menggunakan pengetahuan baru untuk menyelesaikannya (Aprilia et al., 2023).

Model PBL merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog diskusi dua arah (Arnidha dan Noerhasmalina, 2018). Proses pembelajaran model PBL menuntut peserta didik berperan andil dalam pembelajaran sehingga tidak berpusat pada guru, dengan hal ini maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang akan disampaikan (Djonomiarjo, 2019).

Model ini menempatkan guru sebagai fasilitator dengan peran utama yaitu peserta didik dan menitik beratkan pada keaktifan anak, anak didukung untuk aktif baik individu maupun kelompok, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan banyak pengalaman belajar (Wardani, 2023).

Maka dari pembelajaran perlu dilaksanakan dengan inspiratif, menyenangkan dan membawa peserta didik aktif. Sehingga perlu memperhatikan desain sebuah pembelajaran, tentunya sebagai seorang pendidik dapat memilih model pembelajaran yang disesuaikan kebutuhan agar mencapai sebuah tujuan, salah satu model desain yang efektif yaitu ASSURE (Hidayanti et al., 2020).

Model ASSURE merupakan salah satu pandangan bagi pendidik dalam menyusun pembelajaran dengan sentuhan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik (Syahid et al., 2024). Model desain ASSURE dikembangkan dengan 6 langkah penting yaitu menganalisis karakteristik peserta didik (*Analyze learner characteristic*); menetapkan tujuan pembelajaran (*State performance objectives*); memilih metode, media, dan bahan pembelajaran (*Select methods, media and materials, utilize materials*); memaksimalkan keterlibatan peserta didik (*Requires learner participation*); evaluasi dan revisi (*Evaluation and revision*) (Hidayati, 2021).

Dengan perancangan yang sistematis akan dapat membantu memecahkan masalah dan membantu dalam guru menyampaikan pembelajaran, karena proses pembelajaran membutuhkan penyusunan yang kompleks, sehingga membutuhkan pendekatan yang sistematis dan berdampak baik pada hasil belajar peserta didik (Anggraini dan Saputra, 2023).

Hasil belajar menjadi salah satu komponen penting sebagai pengukur apakah peserta didik mengalami perubahan dari apa yang sudah dialaminya (Tegeh dan Pratiwi, 2019). Hasil belajar dapat dilihat melalui ranah kognitif, sikap, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar (Nainggolan et al., 2021). Banyak faktor yang bisa menjadi pemicu baik atau buruk hasil yang diperoleh nantinya (Tegeh dan Pratiwi, 2019).

Beberapa faktor yang berpengaruh antara lain model pembelajaran yang digunakan, motivasi belajar dan keaktifan belajar (Hidayat, 2022). Keaktifan belajar ditandai oleh keterlibatan anak secara optimal, peserta didik yang aktif akan menonjol dalam proses pembelajaran (Wibowo, 2016). Maka dari itu keterlibatan anak menjadi komponen yang berperan bagi tercapainya hasil belajar yang bagus (Putra et al., 2019).

Implementasi model ASSURE berbasis PBL didukung oleh kajian-kajian terdahulu, seperti yang sudah pernah dilaksanakan oleh Lamina (2023) yang berjudul Implementasi Pembelajaran Model ASSURE berbasis PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I SDN NGAGLIK 01 BATU. Penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran ASSURE melalui PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan dua siklus dengan hasil yang signifikan.

Penelitian selanjutnya oleh (Darlis, 2021) yang berjudul Pengembangan Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis PBL menggunakan komik di Sekolah Dasar,

menunjukkan hasil desain pembelajaran memenuhi aspek keefektifan dan keaktifan peserta didik dan memenuhi karakter yang baik hasilnya.

Penelitian oleh Moviantara (2021) berjudul Penggunaan Model ASSURE untuk meningkatkan hasil belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model ASSURE dengan langkah yang benar mampu meningkatkan hasil belajar Tematik siswa kelas V SDN 02 Simpang Kapuak. Penelitian selanjutnya yaitu oleh Malia (2023) yang berjudul Penerapan Model ASSURE dengan media Mentimeter pada Pembelajaran Karya Ilmiah Kelas XI SMA, menunjukkan hasil diterapkannya model ASSURE dengan media mampu memberikan motivasi dan keaktifan peserta didik sehingga berpengaruh pada perolehan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, perpaduan yang dianggap sesuai untuk mengatasi masalah yang dialami peserta didik tersebut dengan diterapkan model ASSURE berbasis PBL sehingga meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Dengan tujuan penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Model ASSURE berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik”.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X-10 SMA Negeri 2 Semarang yang memiliki jumlah 36 peserta didik. Alasan diambilnya peserta didik kelas X-10 ini karena nilai rata-rata pada materi statistika kelas ini berada diposisi yang cukup rendah dari lainnya. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Semarang pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 yang bertempat di Jalan Sendangguwo Baru No.1, Kecamatan Gemah, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah 50191.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Untuk memperoleh data keaktifan peserta didik digunakan observasi dan angket. Sedangkan data hasil belajar berupa nilai yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk membandingkan data kuantitatif berupa hasil belajar peserta didik setiap siklus dan analisis kualitatif yang mengacu pada pendapat Miles dan Hiberan yang meliputi tiga langkah kegiatan yaitu reduksi dan penyajian data, serta penarikan kesimpulan hingga pengumpulan datanya selesai (Darlis dan Movitaria, 2021). Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Presentase dengan rumus presentase pada tiap aspek keaktifan sebagai berikut.

Teknik Analisa data menggunakan presentase dengan rumus pada tiap aspek keaktifan sebagai berikut (Indriati, 2022).

$$PA = \frac{\text{jumlah skor peserta didik setiap indikator dalam aspek}}{\text{jumlah skor maksimal} \times \text{banyak PD} \times \text{banyak indikator aspek}} \times 100\%$$

Sedangkan presentase keaktifan secara keseluruhan dihitung dengan rumus:

$$PA = \frac{\text{jumlah skor peserta didik setiap indikator seluruh aspek}}{\text{jumlah skor maksimal} \times \text{banyak PD} \times \text{indikator seluruh aspek}} \times 100\%$$

**Tabel 1. Kategori Keaktifan Belajar**

$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Baik

(Indriati, 2022)

Tindakan dinyatakan berhasil apabila presentase keaktifan mencapai minimal 80% dan hasil belajar mencapai minimal KKM (75).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap studi awal atau pra-siklus diperoleh presentase keaktifan peserta didik kelas X-10 sebesar 59,18% yang baru termasuk ke kategori cukup, yang diambil atas dasar hasil angket keaktifan peserta didik. Tiga aspek terendah terdapat pada kegiatan lisan sebesar 40,3%, aspek mengenai pikiran sebesar 43,8%, dan aspek mendengar sebesar 49,5%. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan tes didapat hasil rata-rata nilai X-10 sebesar 63,417 yang merupakan nilai cukup rendah. Keaktifan peserta didik yang diperoleh oleh peneliti didapatkan peserta didik terlihat kurang aktif berkomunikasi menanyakan hal yang kurang dipahami, kurang kritis dalam memecahkan masalah dan memperhatikan guru serta temannya saat presentasi).

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian oleh Rahmayanti et al., (2022) yang berjudul Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SD, bahwa aktivitas dalam kegiatan pembelajaran tentunya memiliki hubungan dengan pencapaian hasil belajar, presentase peserta didik dalam angket yang cukup dan kurang akan terlihat dalam keberhasilan pembelajaran yang kurang pula.

Keaktifan peserta didik pada siklus I pertemuan 1 dan 2, diperoleh skor akhir 72,5% yang artinya memiliki kategori penilaian baik. Hal ini juga sesuai dengan peningkatan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar anak-anak mulai terlihat aktif bertanya baik guru dan temannya saat diskusi kelompok, mereka sudah ikut berperan dalam proses belajarnya. Empat dari enam kelompok tampak melakukan diskusi secara aktif dan setiap anggota kelompok memiliki perannya masing-masing. Hasil belajar di siklus I mendapat nilai rata-rata sebesar 78,864. Dengan demikian dapat terlihat adanya kenaikan nilai rata-rata sebesar 15,45 dibanding dengan nilai rata-rata saat tahap pra-siklus sebelum diberi tindakan.

Pada siklus II keaktifan belajar peserta didik bahwa pada saat pertemuan ke 1 dan ke 2 diperoleh skor akhir sebesar 80,298% dengan kategori sangat baik. Peserta didik mulai aktif bertanya dan berdiskusi. Peserta didik juga mulai kritis dalam berpikir dan berpendapat hal ini terlihat saat dilakukannya presentasi, sehingga terjadi hubungan timbal balik dari peserta didik dan tambahan dari guru.

Hasil belajar mendapatkan rata-rata sebesar 85,056 mengalami kenaikan nilai 6,19 dibandingkan pada siklus I. Setelah dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus II dengan mencermati keaktifan peserta didik, maka dari itu didapatkan hasil dengan kategori baik. Maka penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II.

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian oleh Kanza et al., (2020) yang berjudul Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model PjBL Dengan Pendekatan Stem Sma Negeri 2 Jember, bahwa ada indikator keaktifan yang harus dicapai untuk kesuksesan sebuah pembelajaran antara lain mengajukan pertanyaan kepada guru, memberikan pendapat diskusi, mampu berperan serta di dalam kelas, dan mendengar pendapat teman, sehingga

pada tahap siklus I dan II terlihat perubahan pada perilaku peserta didik sehingga hasil naik signifikan dan berdampak pada hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil angket keaktifan peserta didik dengan 15 pernyataan diperoleh data pada aspek-aspek keaktifan peserta didik dalam aspek minat, aktivitas lisan, mengenai pikiran dan aktivitas bergerak pada siklus I sudah dapat dikatakan pada kondisi cukup baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi lebih baik.

Berikut presentase masing-masing aspek keaktifan peserta didik yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Presentase Keaktifan belajar pada setiap aspek pada pra siklus, Siklus I, dan Siklus II.**

No	Aspek	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
1	Aspek pengelihatan	61,2	79,9	88,19
2	Aspek lisan	40,3	66,7	75,83
3	Aspek mendengar	49,5	71,4	80
4	Aspek menulis	60,2	75,9	81,25
5	Aspek membuat sesuatu bergerak	50,1	60,9	78,66
6	Aspek mengenai pikiran	43,8	77,3	79,84
7	Aspek minat	50	75,4	78,32
Rata-rata		<b>59,18</b>	<b>72,5</b>	<b>80,298</b>

Pada aspek - aspek aktivitas berdasarkan mendengar, aspek penglihatan, dan aspek menulis, pada siklus II memiliki kenaikan juga menjadi sangat baik. Sedangkan untuk keseluruhan berdasarkan rata-rata pada semua aspek keaktifan peserta didik terjadi peningkatan dari pra-siklus kategori cukup, menjadi baik pada siklus I dan mengalami peningkatan menjadi sangat baik pada penerapan siklus II.

Dalam pembelajaran pada siklus secara umum peserta didik memiliki peningkatan dalam keaktifannya dari pada saat kondisi sebelum di awal. Dengan nilai ketuntasan setiap aspek sudah memenuhi nilai baik, namun peserta didik perlu dibangkitkan keaktifannya dalam belajar agar hasil belajarnya lebih baik lagi.

Untuk menindaklanjuti hal tersebut, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian hingga ke tahap siklus II, dengan menambah media pembelajaran yang beragam, pemilihan media dikembangkan menjadi lebih memaksimalkan teknologi dan keterampilan menulis dialokasikan pada keterampilan menulis di *Gadget*. Setiap siklus yang diterapkan, guru memfasilitasi peserta didik untuk belajar sesuai gaya belajarnya, dan memberikan pendampingan dengan tahapan berbeda untuk tingkat kemampuan yang berbeda pula.

Hal tersebut didukung hasil penelitian oleh Sururuddin et al., (2021) yang berjudul Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0, bahwa pemanfaatan fasilitas teknologi dalam pembelajaran mampu menarik semangat peserta didik dan memahami pembelajaran dengan lebih baik, pembelajaran juga bersifat fleksibel dan efektif serta mampu memahami individual anak.

Guru mengusahakan untuk selalu mengembangkan pengetahuan agar peserta didik terbiasa dengan kemajuan teknologi di zaman sekarang, dengan penyajian kondisi masalah sesuai dengan yang sedang populer pada masa itu. Peserta didik ditantang untuk “memaknai pembelajaran”, bekerja sama dalam tim, dan mencari solusi bagi permasalahan terkait kehidupan sehari-hari (Salsabila et al., 2022).

Mengenai analisis pada hasil belajar yang memperoleh rata-rata 78,864 pada penerapan siklus I, meskipun nilai rata-rata tersebut sebenarnya sudah mendapat dan memenuhi batas capaian pembelajaran, namun ada beberapa peserta didik yang nilainya masih di bawah batas

KKM (75), sehingga peneliti memutuskan untuk menindaklanjuti penelitian hingga tahap siklus II. Selanjutnya pada penerapan siklus II tercapai nilai rata-rata sebesar 85,056 yang menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil siklus I. Jika presentase keaktifan mencapai minimal 80% dan hasil belajar mencapai minimal 75, maka indikator keberhasilan tindakan dinyatakan berhasil. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dipaparkan oleh (Indriati, 2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Pemilihan metode, media dan materi yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dan membantu peserta didik mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan metode, media dan materi yang menarik dapat menciptakan tercipta aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan, sehingga anak terdorong aktif untuk mengikuti proses belajarnya. Pada tahap evaluasi dan revisi dalam desain pembelajaran ini dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan juga hasil belajar peserta didik (Niswatin et al., 2022).

Hal ini juga didukung hasil penelitian oleh Ayu Malia et al., (2023) yang berjudul Penerapan Model ASSURE dengan Media Mentimeter pada Pembelajaran Karya Ilmiah Kelas XI SMA, dimana dengan adanya penggunaan media pembelajaran, metode, dan model serta langkah yang kompleks seperti ASSURE dan PBL, mampu meningkatkan keaktifan belajar sehingga memotivasi dan timbul kenyamanan belajar yang berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

Oleh karena itu dengan menerapkan metode ASSURE berbasis *Problem Based Learning* ini pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada materi statistika dapat dikatakan berpotensi meningkatkan dengan baik.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil Kesimpulan bahwa untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik kelas X-10 SMA Negeri 2 Semarang tahun ajaran 2023/2024 dapat menggunakan penerapan model ASSURE berbasis PBL. Dari penelitian ini diperoleh:

1. Presentase keaktifan peserta didik dari pra siklus atau kondisi awal sebesar 59,18%, kemudian meningkat sebesar 72,50% pada siklus I, selanjutnya meningkat kembali sebesar 80,29% pada siklus II.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi statistika dari pra siklus atau kondisi awal sebesar 63,417, kemudian meningkat sebesar 78,864, dan meningkat lagi sebesar 85,056 pada siklus ke II.
3. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan bahwa penerapan model ASSURE dengan PBL untuk dapat berpotensi meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajarnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada Bapak/Ibu Guru dan pelajar SMA Negeri 2 Semarang, juga seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, G., Wijoyo, S. H., dan Rokhmawati, R. I. (2022). Pengaruh Ice Breaking terhadap Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(10), 4621–4629.
- Anggraini, A. A., dan Saputra, E. R. (2023). Implementasi Pengembangan Infografis Terintegrasi sebagai Media dan Suplemen Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 617–638.
- Arnidha, Y., dan Noerhasmalina, N. (2018). Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 4(2), 46.
- Ayu Malia, Ellinia Ika Gustiani, Dwi Ratih Puspitasari, Dhini Huda Chasanati, Asep Purwo Yudi Utomo, dan Diyamon Prasandha. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media Mentimeter pada Pembelajaran Karya Ilmiah Kelas XI SMA. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan*
- Darlis, N., dan Movitaria, M. A. (2021). Penggunaan Model Assure untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2363–2369.
- Djonomiarjo, T. (2019). *Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar*. 39–46.
- Dwi Candra Fahrul Aditya Wahyu Hidayat, P. U. K. (2022). *Apakah Hasil Belajar Ekonomi Dipengaruhi Oleh Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar*. 18(2), 302–316.
- Fajri, L., Herianto, E., dan Sawaludin, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. *Manazhim*, 4(2), 371–382.
- Farida Payon, F., Andrian, D., dan Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60.
- Hamapinda, E., Ngaba, A. L., Tamu, Y., Nuhamara, I., Studi, P., Matematika, P., Kristen, U., dan Wacana, W. (2021). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas vii pada materi operasi bilangan bulat. *Edumatica Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 46–54.
- Hidayanti, R., Alimuddin, dan Syahri, A. A. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender Pada Siswa Kelas VII.1 Smp Negeri 2 Labakkang. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12(1), 71–80.
- Hidayati, R. N. (2021). Implementasi Model Assure Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Mi Nurul Hidayah. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 131–148.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, dan Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
- Indriati, W. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Statistika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Microsoft Excel. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 157–163.
- Isnawan, M. G., dan Wicaksono, A. B. (2018). Model Desain Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 47.
- Jian Fitri Aprilia, Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, K. N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila Melalui Model PBL DI SDN KEPUH 1 Kabupaten Kediri. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April), 2967–2977.
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., dan Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71.
- Layn, M. R. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Assure terhadap Hasil Belajar Siswa.



- GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 36–48.
- Lesmana, W., Sutisnawati, A., dan Maulana, L. H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1308–1305.
- Manuahe, Y. M. R. (2024). Teknologi sebagai Media Komunikasi Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 4(April).
- Mardani, N.B. Atmadja, dan I.N.Suastika. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65.
- Muah, T. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (Pbi) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 Smp Negeri 2 Tuntang - Semarang. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 41.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., dan Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625.
- Niswatin, K., Zainiyati, H. S., Al Hana, R., dan Hamid, A. (2022). Desain Pembelajaran Model Assure Pada Materi Al-Quran Hadits Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian*, 15(2), 229.
- Putra, A. L., Kasdi, A., dan Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas Iv Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1034–1042.
- Rachmawati, N. L., Angganing, P., dan Riyadi, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 1–8.
- Rahmayanti, D., Supriyanto, D. H., dan Khususnyah, T. W. (2022). Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 34.
- Salsabila, F., Muslim, B., Amin, F., dan Mulyanti, D. S. (2022). Efektifitas Metode Pembelajaran Pada Materi Stoikiometri: Review Literatur. *Prosiding Seminar Nasional OPPSI*, 2(1), 131–135.
- Samsinar, D. (2023). Merdeka Belajar: Guru Penggerak. In *Akademia Pustaka*.
- Sururuddin, M., Husni, M., Jauhari, S., dan Aziz, A. (2021). Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 143–148.
- Tegeh, I. M., dan Pratiwi, N. L. A. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal IKA*, 17(2), 150.
- Titu, M. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9, 176–186.
- Wardani, D. A. W. (2023). Problem Based Learning: Membuka peluang kolaborasi siswa. *International Journal of Technology*, 47(1), 100950.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
- Yulianti, Y. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 28.