

# Pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE* terhadap hasil belajar matematika siswa

Ariska Amalia Wulandari<sup>1\*</sup>, Syahrul Azmi<sup>2</sup>, Tabita Wahyu Triutami<sup>2</sup>, Ketut Sarjana<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>2</sup> Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

\*ariska3ixb@gmail.com

Diterima: 2022-06-14; Direvisi: 2022-06-21; Dipublikasi: 2022-06-22

## Abstract

This is experimental research. This research aims to examine the effect of cooperative learning based on *ASSURE* model on mathematic learning outcomes in class XI of MAN 2 Mataram. The population is entire students in class XI MAN 2 Mataram with XI Science-5 as experiment class and XI Science-4 as control class which is decided by cluster random sampling. The experiment class was divided into learning teams based on their learning style. The hypothesis test uses a separated variance t-test. Based on the hypothesis test we got that (1) There is a difference in the average of student's learning outcomes that cooperative learning based on *ASSURE* model gets a higher score than direct method learning, and (2) cooperative learning model based on *ASSURE* takes significant effect on learning outcome that class with this model get higher gain-score category than direct method learning.

**Keywords:** learning model; cooperative learning; *ASSURE*; learning outcome; learning style

## Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE* terhadap hasil belajar matematika kelas XI MAN 2 Mataram. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 2 Mataram dengan XI IPA-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA-4 sebagai kelas kontrol yang ditentukan dengan *cluster random sampling*. Kelas eksperimen dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan gaya belajarnya. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t *separated variance*. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh hasil (1) terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika dimana rata-rata skor kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif berbasis *ASSURE* lebih tinggi dari yang menggunakan model pembelajaran langsung (2) penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE* berpengaruh terhadap hasil belajar dimana kelas yang menggunakan model pembelajaran ini memperoleh skor gain lebih tinggi dari kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung

**Kata Kunci:** model pembelajaran; model pembelajaran kooperatif; *ASSURE*; hasil belajar; gaya belajar

## 1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Penguasaan ilmu ini sangat dibutuhkan oleh siswa, baik dalam pendidikan formal maupun dalam kehidupan sehari-hari, disebabkan begitu banyak aktivitas yang mpereka lakukan melibatkan bantuan matematika. Matematika sebagai ilmu yang mendasari terjadinya perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan pengembangan daya

berpikir manusia (Ariwahyuni dkk., 2014). Oleh sebab itu, pembelajaran matematika harus ditanamkan kuat sejak awal, yaitu sejak pendidikan dasar ke jenjang yang lebih tinggi.

Prinsip kurikulum 2013 menyatakan bahwa siswa diharuskan berpikir kritis yang diwujudkan dalam tindakan nyata dengan membangun kolaborasi antar pelaku pendidikan (guru, siswa dan pengelola), proses pembelajaran mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Oleh sebab itu, dalam kurikulum 2013 diharuskan menggunakan strategi pembelajaran yang beragam sehingga hasil belajar siswa meningkat (Kemendikbud, 2013).

Berdasarkan hasil wawancara pada Kamis, 9 September 2021 di MAN 2 Mataram dengan guru matematika wajib yang menyampaikan bahwa pembelajaran di MAN 2 Mataram saat ini menggunakan metode *Blended Learning*. Untuk pembelajaran *daring*, siswa difasilitasi dengan penggunaan media dimana setiap pembelajaran guru akan mengirim *link* video pembelajaran yang dapat diakses menggunakan internet. Adapun untuk pembelajaran *luring* guru masih menggunakan model pembelajaran langsung, yang diakhiri dengan pemberian tugas untuk dikerjakan di rumah.

Sejalan dengan pemaparan di atas, dari hasil pengamatan pada Kamis, 9 September 2021 di MAN 2 Mataram untuk kelas XI IPA-5 terlihat bahwa kegiatan pembelajaran tatap muka masih menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah seorang siswa kelas XI IPA-5 yang menerangkan bahwa selama kegiatan pembelajaran *luring* siswa hanya mendapatkan penjelasan dari guru berupa materi yang diterangkan menggunakan papan tulis, serta diberikan tugas yang sepenuhnya dikerjakan secara individu.

Hasil penelitian Nurmayani dkk. (2018) menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah cara mengajar guru yang terkesan monoton dalam menerangkan, dikarenakan interaksi yang bersifat satu arah, yang berarti kurangnya keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan data penilaian akhir semester genap kelas XI IPA-4 s.d XI IPA-8 sekolah MAN 2 Mataram untuk mata pelajaran matematika wajib. Pada data tersebut diperoleh hasil bahwa dari total 186 siswa, sebanyak 65 siswa (39,79%) masih memperoleh nilai di bawah KKM, yang berarti hanya 60,21% yang berhasil memperoleh nilai di atas 76. Data ini menunjukkan hasil yang cukup baik, tetapi masih tidak bisa dikatakan memuaskan dikarenakan persentase siswa yang mendapat nilai di atas standar KKM masih belum mencapai angka minimal 85%.

Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi aktif sehingga suasana kelas tidak lagi menjadi membosankan. Hal tersebut dapat direalisasikan dengan penggunaan model yang melibatkan analisis karakteristik siswa. Menurut Septianti & Afiani (2020), kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan apabila dalam perancangannya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan informasi ini,

guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Salah satu model yang dapat digunakan yakni model desain pembelajaran *ASSURE*. *ASSURE* merupakan akronim dari *analyze learner* (menganalisis karakteristik siswa) yang dapat dilihat melalui gaya belajar, *state objectives* (menemukan tujuan pembelajaran) berdasarkan silabus, *select model/method, media and materials* (memilih model/metode, media dan materi ajar) dengan memilih model pembelajaran kooperatif dan media PPT interaktif serta alat bantu pembelajaran, *utilize media and materials* (memanfaatkan media dan materi ajar), *require learner participant* (mengajak siswa ikut aktif) melalui diskusi dan presentasi secara kelompok, dan *evaluate and revise* (mengevaluasi dan revisi) (Smaldino & Lowther, 2008:112-139) Model ini bersifat menilai secara holistik (menyeluruh) mulai dari sebelum hingga setelah pelajaran berlangsung.

Hasil penelitian mengenai penggunaan model *ASSURE* belum begitu banyak dilakukan. Pada tingkat SD, Pransisca & Zaidah (2020) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sikap ilmiah dan hasil belajar IPA secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran *ASSURE* berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran tematik, Darlis dkk. (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa efektivitas hasil model pembelajaran dengan model *ASSURE* berpengaruh terhadap keterlaksanaan RPP, aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun dalam pelaksanaannya digunakan Model *ASSURE* berbasis *Problem Based Learning* dengan menggunakan komik. Sejalan dengan penelitian di atas, Djafar dkk. (2021) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa media animasi yang dikembangkan melalui model *ASSURE* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan desain pembelajaran *ASSURE* tersebut, semuanya hanya menonjolkan aspek media pembelajarannya, tidak ada yang melibatkan variabel karakteristik siswa terutama gaya belajar siswa. Ramadan (2011) dalam penelitiannya mengatakan salah satu aspek yang paling penting dari pendidikan saat ini adalah gaya belajar siswa karena keberhasilan mereka tergantung pada cara terbaik mereka dalam belajar dan dapat dicapai dengan memahami perbedaan masing-masing dan mengingat ini dalam pendidikan.

Menurut DePotter & Hernacki (2000:113-115) ada tiga jenis gaya belajar yang menggunakan tiga modalitas belajar yaitu modalitas visual (belajar dengan melihat), modalitas auditorial (belajar dengan mendengar), serta modalitas kinestetik (belajar dengan bergerak dan mencoba). Dengan mengetahui gaya belajar siswa, guru diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk masing- masing gaya belajar, seperti dalam penelitian Khoeron (2014) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengkaji lebih dalam untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis

*ASSURE Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022*".

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental design* dengan tujuan untuk ntuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Pada penelitian ini, *treatment* akan diberikan kepada kelas eksperimen yakni menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE*, sedangkan untuk kelas kontrol selaku kelompok pembanding akan menggunakan model pembelajaran langsung dengan desain penelitian sebagai berikut.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelompok (Kelas)	<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment/Perlakuan</i>	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O1	X1	O3
Kontrol	O2	X2	O4

Keterangan:

- O1 : *Pre-test* pada kelas eksperimen
- O2 : *Pre-test* pada kelas kontrol
- X1 : Penerapan model kooperatif berbasis *ASSURE*
- X2 : Penggunaan model pembelajaran langsung
- O3 : *Post-test* pada kelas eksperimen
- O4 : *Post-test* pada kelas kontrol

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022 jurusan IPA dengan jumlah siswa sebanyak 263 orang. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *cluster random sampling* yaitu siswa kelas XI IPA-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA-4 sebagai kelas kontrol dimana keduanya masing-masing berjumlah 37 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket gaya belajar siswa, tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) berupa uraian serta lembar observasi kegiatan pembelajaran. Sebelum diberikan kepada sampel penelitian, instrumen diuji terlebih dahulu menggunakan validitas ahli sebanyak dua orang ahli. Selanjutnya, skor yang diperoleh dari kedua validator tersebut dihitung indeks Aiken-nya untuk menentukan validitas isi instrument. Dari hasil uji instrumen, ketiga instrumen berada pada kategori sangat valid.

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji-t *separated varians* dimana  $n_1 = n_2$  dan  $s_1 \neq s_2$  dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2018:263):

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- $\bar{x}_1$  = Rata-rata skor kelas eksperimen
- $\bar{x}_2$  = Rata-rata skor kelas kontrol
- $n_1$  = Jumlah siswa kelas eksperimen

- $n_2$  = Jumlah siswa kelas kontrol  
 $S_1^2$  = Varians pada kelas eksperimen  
 $S_2^2$  = Varians pada kelas kontrol

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ditentukan melalui uji *N-Gain* ternormalisasi dengan rumus sebagai berikut (Sundayana, 2014:151)

$$g = \frac{\bar{x}_{\text{post test}} - \bar{x}_{\text{pre test}}}{\text{skor maksimum} - \bar{x}_{\text{pre test}}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kategori Skor Gain

Skor Gain ( $g$ )	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

##### 3.1.1. Hasil Pembagian Kelompok Gaya Belajar

Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu diberikan angket gaya belajar untuk kelas eksperimen agar peneliti dapat menganalisis karakter siswa yang mana merupakan tahap pertama dari model desain pembelajaran *ASSURE*. Dari hasil angket gaya belajar ini kemudian dibentuk kelompok belajar dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil Angket Gaya Belajar Siswa

Gaya Belajar	Jumlah Siswa
Visual	15
Audio	11
Kinestetik	11
<b>Total</b>	<b>37</b>

##### 3.1.2. Hasil Tes Awal (*Pre-Test*) dan Tes Akhir (*Post-Test*)

Hasil tes ditampilkan pada Tabel 4 berikut:

**Tabel 4.** Hasil Tes Awal (*Pre-Test*) dan Tes Akhir (*Post-Test*)

		Jumlah Siswa	Rata-rata	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Varians	Gain
Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	36	73,31	58	94	106,47	0,33
	<i>Post-Test</i>	35	82,17	60	100	101,62	
Kontrol	<i>Pre-Test</i>	36	72,89	57	90	97,99	0,08
	<i>Post-Test</i>		75	58	100	140,8	

## a. Hasil Uji Homogenitas dan Normalitas

Uji homogenitas dan normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 21 dimana taraf signifikan yang digunakan 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Interpretasi data adalah sebagai berikut

**Tabel 5.** Hasil Uji Homogenitas dan Normalitas

Uji	Kelas	Data	Sig.	Interpretasi
Homogenitas	Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	0,815	Data kedua kelas homogen
	Kontrol			
	Eksperimen	<i>Post-Test</i>	0,201	
	Kontrol			
Normalitas	Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	0,131	Data kedua kelas terdistribusi normal
	Kontrol		0,140	
	Eksperimen	<i>Post-Test</i>	0,446	
	Kontrol		0,079	

## b. Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 6.** Hasil Uji Hipotesis

Data	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Tes Awal ( <i>Pre-Test</i> )	0,175	2,030
Tes Akhir ( <i>Post-Test</i> )	2,747	2,029

Pada Tabel 6, terlihat bahwa uji-t pada tes awal menunjukkan bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  diterima. Dengan kata lain, tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pada tes akhir diperoleh bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yang berarti  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## c. Hasil Uji N-Gain

Hasil skor gain untuk kedua kelas ditunjukkan pada tabel di bawah.

**Tabel 7.** Hasil Skor Gain

Kelompok	Skor Gain	Kategori
Eksperimen	0,33	Sedang
Kontrol	0,08	Rendah

Berdasarkan Tabel 7 di atas diperlihatkan bahwa skor gain kelas eksperimen adalah 0,33 atau berada dalam kategori sedang. Adapun skor gain pada kelas kontrol berada pada kategori rendah dimana hanya sebesar 0,08. Karena skor gain untuk kelas eksperimen berada pada kategori yang lebih tinggi dari kelas kontrol, maka ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan kata lain, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis ASSURE terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022.

### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. Pada penelitian ini kelas XI IPA-5 sebagai kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE* sedangkan kelas XI IPA-4 selaku kelas kontrol diterapkan model pembelajaran langsung. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 pertemuan dimana pertemuan-1 membahas mengenai pola bilangan dan barisan aritmetika, pertemuan-2 membahas terkait deret aritmetika, pertemuan-3 membahas mengenai barisan dan deret geometri serta pertemuan-4 membahas tentang deret geometri tak hingga.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Persamaannya adalah pemberian LKPD pada setiap kegiatan pembelajaran di kedua kelas dan kemudian dipresentasikan hasilnya. Perbedaannya adalah pengerjaan LKPD yang dilakukan secara kelompok pada kelas eksperimen, dan secara individu pada kelas kontrol. Perbedaan cara pengerjaan ini didasarkan pada model/metode pembelajaran yang diterapkan, dimana pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif berbasis *ASSURE* dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung.

Pada kelas eksperimen, siswa diberikan angket gaya belajar sebelum dimulainya pembelajaran. Penilaian gaya belajar dilakukan untuk menganalisis karakter siswa sesuai dengan tahapan pertama pada model desain pembelajaran *ASSURE*. Pada tahapan selanjutnya dalam memilih model pembelajaran, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif. Pemilihan model ini bertujuan agar dapat membangun suasana kelas sehingga masing-masing gaya belajar akan menonjolkan kekhasannya masing-masing. Peneliti memberikan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan *visual*, membangun diskusi kelompok untuk meningkatkan *audio*, dan memberikan alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan *kinesthetic*.

Ketika pembelajaran berlangsung, siswa terlihat cukup antusias. Mereka yang dominan pada *visual* lebih banyak bertanya ketika diberikan gambar dan animasi. Mereka yang dominan pada *audio* lebih banyak bertanya dan menjawab ketika melakukan diskusi dan mereka yang dominan kinestetik lebih banyak bertanya saat menggunakan alat bantu pembelajaran. Hasil observasi ini sejalan dengan penelitian Ambarsari (2022) yang menyatakan bahwa setiap gaya belajar memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, dimana gaya belajar visual lebih menekankan belajar dengan cara melihat, audio dengan cara mendengar, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih menekankan belajar dengan cara bergerak.

Setelah melakukan proses pembelajaran sebanyak empat kali pertemuan, diberikan tes akhir (*Post-Test*) pada kedua kelompok. Skor yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji-t dan didapatkan nilai  $t_{hitung} = 2,741$  dimana  $t_{tabel} = 2,030$ . Karena  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara

kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil ini semakin diperkuat dengan skor gain dimana nilai gain pada kelas eksperimen sebesar 0,33 yang berada pada kategori sedang, sedangkan nilai gain untuk kelas kontrol sebesar 0,08 yang berada pada kategori rendah. Karena kategori skor gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol maka terbukti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran didapatkan bahwa penggunaan model kooperatif terlaksana dengan baik pada proses pembelajaran di kelas. Model ini mendorong antusiasme belajar siswa kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen terlibat secara langsung serta aktif dalam proses pembelajaran. Sarah dkk (2021) mengemukakan bahwa ikut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan kelompok kecil yang telah ditentukan menjadi dasar utama dalam pembelajaran kooperatif. Sejalan dengan pendapat itu, Waniroh dkk (2022) mengemukakan bahwa peningkatan hasil belajar pada penggunaan model kooperatif dapat diperoleh karena model pembelajaran ini mendorong siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan.

Berkaitan dengan pernyataan di atas, menurut Wismawan dkk (2019) model *ASSURE* merupakan rujukan dari bagi guru dalam membelajarkan siswa dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Afriyanti dkk (2018) menyatakan bahwa *ASSURE* merupakan suatu pendekatan konstruktivitas dalam merancang pembelajaran. Model ini memungkinkan guru lebih mengenal karakteristik siswa dan lebih leluasa dalam memilih metode, strategi, maupun media yang dianggap mampu memudahkan siswa dalam belajar. Hal ini nantinya akan membantu proses belajar menjadi lebih optimal seperti hasil penelitian Darlis & Movitaria (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan model *ASSURE* yang dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar dapat meningkatkan hasil belajar.

Sebaliknya, pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung menunjukkan hasil belajar siswa cenderung lebih rendah daripada kelas eksperimen. Hal ini disebabkan proses pembelajaran di kelas sepenuhnya berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga siswa cenderung menjadi pendengar yang pasif. Somayana (2020) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang besar antara aktifitas guru dan siswa dengan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut. Jika aktifitas guru dan aktifitas siswa menurun maka akan mengakibatkan penurunan pada hasil belajar.

Hasil perbandingan skor gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE* lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Peneliti melihat adanya kesesuaian antara model dengan gaya belajar siswa sehingga mampu membuat mereka memiliki hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan teori bahwa model pembelajaran kooperatif dengan desain *ASSURE* lebih

baik dari model pembelajaran langsung. Dengan demikian, terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran dengan hasil belajar matematika siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan oleh hasil tes akhir (*post-test*) dimana nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dengan nilai berturut-turut 2,741 dan 2,030 menggunakan taraf signifikansi 5%. 2) Terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran kooperatif berbasis *ASSURE* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022 yang ditunjukkan oleh hasil skor gain dimana kelas eksperimen berada pada kategori sedang dengan skor gain 0,33 sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah dengan skor gain 0,08.

#### 5. REFERENSI

- Afriyanti, I., Wardono, Kartono. (2018). Pengembangan literasi matematika mengacu pisa melalui pembelajaran abad ke-21 berbasis teknologi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 1*, 608-617.
- Ambarsari, R. Y. (2022). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas iv di sd negeri 1 bulukerto wonogiri. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(1), 12-21.
- Ariwahyuni, Japa, & Sumantri. (2014). Pengaruh model pembelajaran metakognitif terhadap pemahaman konsep matematika. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
- Darlis, N., Farida, F., & Miaz, Y. (2021). Pengembangan desain pembelajaran model assure berbasis problem based learning menggunakan komik di sekolah dasar neneng. *JURNAL BASICEDU*, 5(1), 334–342.
- Darlis, N. & Movitaria, M. A. (2021). Penggunaan model assure untuk meningkatkan hasil belajar tematik terpadu di sekolah dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2363-2369.
- Djafar, Y., Canon, S., & Arsyad, A. (2021). Pengembangan media animasi pada mata pelajaran ips kelas viii mts. nurul bahri kabila bone menggunakan model assure. *Jurnal Normalita*, 9(1), 39–50.
- DePotter, B., & Hernacki, M. (2015). *Quantum learning: membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Khoeron, I.R., Sumarna, N., & Permana, T. (2014). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran produktif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 291-297.
- Nurmayani, L., Doyan, A., & Verawati, N. N. S. P. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar fisika peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 4(2), 2–7.
- Pransisca, M. A., & Zaidah, A. (2020). The effect of assure learning model assisted by audiovisual media on scientific attitudes and science learning outcome in v class students' gugus 1 masbagik utara, east lombok. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1(1), 13–23.
- Ramadan. (2011). An investigation of the learning styles of prospective educators. *The Online*

*Journal Of New Horizons In Education*, 1(1), 1–6.

Sarah, S., Rusdiyani, I., & Maryani, K. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik inside outside circle terhadap keterampilan motorik kasar. *Jurnal AUDHI*, 3(2), 60-66.

Septianti, N. & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar sdi sdn cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-11.

Smaldino, S. E., & Lowther, D. L. (2008). *Instructional technology and media for learning*. New York: Prentice Hall.

Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350-361.

Sugiyono. (2018). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, R. (2014). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Wismawan, K. H., Sugihartini, N., Kesiman, M. W. A. Pengaruh model pembelajaran assure menggunakan media rumah belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 3(3), 130-138.