

Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII

Singgih Adi Nugroho¹, Laely Rohmawati², Titin Rahayu³, Tegar Faik Wiji Wicaksono⁴, Asep Purwo Yudi Utomo⁵, Diyamon Prasandha⁶

^{1,2,3,4}PPG Prajabatan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

^{5,6}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

¹singgih9b.25@gmail.com, ²laelyrohrawati309@gmail.com,

³titinrahayurasum@gmail.com, ⁴tegrww@gmail.com, ⁵aseppyu@mail.unnes.ac.id

⁶diyamonprasandha@mail.unnes.ac.id

Abstract. *The process of learning Indonesian still often uses conventional media, there is a lack of innovation in learning media that is in accordance with current technological advances so that students tend to get bored, and there is no use of QuizAlize media and the ASSURE model in Indonesian language learning class VII at SMP Negeri 9 Semarang become the background of this research. The purpose of this study was to obtain a description of the application of the ASSURE model with QuizAlize media in learning to identify the structure and language features of grade VII news texts. The benefits of this research are as a scientific contribution regarding the application of the ASSURE model with QuizAlize media, as well as providing knowledge about the application of the ASSURE model with QuizAlize media for readers. This type of research is Classroom Action Research with two cycles. 32 students of class VII G SMP Negeri 9 Semarang became the subject of this study. The data collection technique used is an observation technique. Then, qualitative descriptive analysis is the data analysis technique used. The results of the study in cycle I, the percentage of completeness was at 46.87%, while in cycle II it was 87.5%. The percentage increase is 40.63%. In addition, 17 students did not complete the first cycle, while in the second cycle there were 4 students. The increase in the accumulation of students who achieved mastery was 13 children. So, the accumulation of students who achieved completeness in cycle II was 28 children. Based on this, it can be concluded that the increase in the percentage of completeness in class VII G of SMP Negeri 9 Semarang is very good. Then, the application of the ASSURE model and QuizAlize media to this class can be said to be successful.*

Keywords: ASSURE, class VII, learning media, news text, QuizAlize.

Abstrak. Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang masih sering menggunakan media konvensional, kurang adanya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi di masa kini sehingga peserta didik cenderung bosan, serta belum adanya penggunaan media QuizAlize dan model ASSURE pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 9 Semarang menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh deskripsi penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita kelas VII. Manfaat dalam penelitian ini ialah sebagai sumbangan ilmiah tentang

penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize, serta memberikan pengetahuan tentang penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize bagi pembaca. Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. 32 peserta didik kelas VII G SMP Negeri 9 Semarang menjadi subjek penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan teknik observasi. Kemudian, analisis deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis data yang digunakan. Hasil penelitian di siklus I, persentase ketuntasan berada pada 46.87%, sedangkan di siklus II adalah 87.5%. Peningkatan persentasenya adalah 40.63%. Selain itu, 17 peserta didik tidak tuntas pada siklus I, sedangkan pada siklus II adalah 4 anak. Peningkatan akumulasi peserta didik yang meraih ketuntasan adalah 13 anak. Jadi, akumulasi peserta didik yang meraih ketuntasan pada siklus II ialah 28 anak. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan persentase ketuntasan kelas VII G SMP Negeri 9 Semarang sangatlah baik. Kemudian, penerapan model ASSURE dan media QuizAlize pada kelas tersebut dapat dikatakan berhasil.

Kata Kunci: ASSURE, kelas VII, media pembelajaran, teks berita, QuizAlize.

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan ini, pendidikan merupakan elemen yang sangat penting (Sari et al., 2022). Pentingnya pendidikan tersebut, dapat dikorelasikan dengan kemajuan teknologi yang tidak bisa dihindari oleh manusia. Hal itu dikarenakan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi juga akan mengikuti perkembangan tersebut (Jamun, 2018). Pada abad ke-21 ini, perkembangan teknologi dapat dikatakan sangat pesat. Perkembangan teknologi yang pesat tersebut dapat dimanfaatkan di berbagai bidang, yakni, bidang pendidikan adalah salah satunya (Yuanta, 2020); (Melinda et al., 2017). Pelaksanaan pendidikan menjadi lebih mudah dengan bantuan teknologi, seperti halnya menurut Wahyuni et al. (2023) perencanaan pembelajaran menjadi lebih mudah. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran juga lebih mudah. Peran teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Dalam hal ini, kreativitas dan inovasi dari pendidik sangat berperan penting untuk memanfaatkan teknologi yang ada menjadi media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi peserta didik. Kemudian, Effendi & Wahidy (2019) mengemukakan bahwa selain pendidik, peserta didik juga harus mempelajari teknologi yang dikemas dengan media pembelajaran agar tidak ketinggalan zaman. Selain itu, peserta didik dan pendidik harus mempelajari bahasa karena bahasa ialah sarana komunikasi yang digunakan manusia (Lutfiana & Utomo, 2022).

Media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Sebab, agar lebih efektif dan efisien, media dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar melalui perencanaan terlebih dahulu (Najihah et al., 2023). Hal itu agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan baik dan komunikasi yang baik juga bisa tercipta (Hafizha et al., 2023); (Fitriani et al., 2021). Gerlach & Ely (dalam Aghni, 2018) memberikan penjelasan tentang media adalah komponen yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh kompetensi yang baik dalam pembelajaran. Media merupakan semua hal yang bisa dimanfaatkan untuk menyambungkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar dengan semestinya (Yuniartanti et al., 2023); (Firda & Rachmadyanti, 2022); (Sadiman et al., 2014). Kemudian, Nurrita (2018) berpendapat terkait media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat digunakan pendidik untuk memperoleh wawasan peserta didik, dari adanya variasi media

yang dikembangkan pendidik, maka dapat menjadi bahan dalam menyalurkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi peserta didik. Dengan media pembelajaran, guru menjadi lebih mudah untuk mencapai keberhasilan pendidikan dan pembelajaran (Prabaningrum et al., 2021).

Media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan hal yang abstrak (Fauyan, 2019), sehingga dapat memahamkan peserta didik. Media pembelajaran yang efektif dan efisien ialah media yang dapat membuat peserta didik menjadi paham akan materi. Saat ini, pendidik dimanjakan dengan beraneka macam media yang dapat digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Hanya saja, pendidik perlu memanfaatkan dengan baik dan harus menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan dan pemilihan media pembelajaran oleh pendidik termasuk pada keterampilan dasar mengajar. Oleh karena itu, keterampilan dasar mengajar harus dikuasai oleh pendidik ketika mengajar di kelas (Prasandha & Utomo, 2022).

Kebutuhan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 9 Semarang, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi di masa kini. Hal itu dikarenakan keadaan dalam proses belajar mengajar di kelas masih sering menggunakan media pembelajaran sederhana seperti papan tulis berisi materi dan buku berisi materi. Sehingga, peserta didik cenderung bosan dan jenuh. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang berbeda dan relevan dengan kemajuan teknologi di masa kini. Salah satu solusinya adalah media QuizAlize yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 9 Semarang materi struktur dan ciri kebahasaan teks berita.

QuizAlize merupakan portal daring yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk latihan kelas dan penilaian. Aplikasi Quizalizer adalah alat penilaian formatif digital dan aplikasi gamifikasi yang dirancang untuk melakukan penilaian formatif agar pendidik dapat menentukan kinerja peserta didik dan bidang kebutuhan setiap peserta didik oleh pendidik selama proses belajar mengajar berlangsung (Onasanya et al., 2020). QuizAlize dapat diakses menggunakan komputer, tablet, maupun gawai. Pendidik dapat menciptakan kuis untuk menguji kompetensi pengetahuan peserta didik. Kemudian, hasil dari pekerjaan peserta didik dapat dilihat pada menu dasbor guru. Kuis dapat dikaitkan dengan *Zzish*, yakni sistem manajemen aplikasi pembelajaran. QuizAlize dapat mendukung pendidik dalam memahamkan materi pada peserta didik dan diharapkan bisa menghadirkan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita.

Penggunaan media QuizAlize ini mengacu pada penerapan model ASSURE. Sebab, keberhasilan proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh penggunaan model dan strategi yang tepat (Kurniawan, 2022). Model pembelajaran ASSURE adalah sistematis pembelajaran yang wajib disiapkan oleh guru sebelum proses pembelajaran di dalam kelas dimulai serta implementasinya digunakan di dalam kelas (Utami et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran yang efektif dijamin dalam model ASSURE (Hardianto, 2022, h. 98). Model ASSURE mengarahkan karakteristik peserta didik untuk memperoleh tujuan dan memilih media yang terbaik dalam pelaksanaan pembelajaran (Reyes et al., 2017). Terdapat enam langkah model pembelajaran ASSURE yaitu analisis peserta didik (*analyze learners*); merumuskan standar dan tujuan (*state standards and objectives*); memilih strategi dan sumber belajar (*select strategies and resources*); memanfaatkan sumber belajar (*utilize resources*); partisipasi peserta didik (*require learner participation*); serta evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*). Kemudian, Olayinka et al. (2018) mengidentifikasi enam langkah yang terlibat, yakni menganalisis peserta didik, merumuskan tujuan, memilih

teknologi/media/bahan, memanfaatkan materi, membutuhkan partisipasi peserta didik, dan mengevaluasi.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat ditarik beberapa permasalahan yang ada di dalam penelitian ini. Permasalahan tersebut meliputi pembelajaran bahasa Indonesia yang masih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, kurang adanya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi di masa kini, sehingga peserta didik cenderung bosan, dan belum adanya penggunaan media QuizAlize dan model ASSURE pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 9 Semarang. Oleh sebab itu, peneliti berminat untuk meneliti mengenai bagaimana model ASSURE dengan media QuizAlize ini diterapkan dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita kelas VII di SMP Negeri 9 Semarang.

Perihal yang akan dikupas di dalam penelitian ini ialah mengenai penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita kelas VII. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh deskripsi penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita kelas VII. Manfaat dalam penelitian ini adalah (1) sebagai sumbangan ilmiah tentang penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize, (2) memberikan pengetahuan tentang penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize bagi pembaca, dan (3) memberikan kemudahan dalam memahami penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize bagi pembaca.

Penelitian mengenai model ASSURE pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, yakni Rustandi et al. (2022), Ongko et al. (2022), dan Kosilah & Septian (2020). Rustandi et al. (2022) menulis artikel berjudul “Penerapan Model Assure dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SMKN 3 Penajam Paser Utara” yang dimuat dalam *Jurnal Utile* Volume VIII Nomor 1 tahun 2022. Kesimpulan penelitian Rustandi et al. adalah dari keseluruhan aspek, para ahli media, ahli materi dan siswa diperoleh skor 644 dengan persentasi kelayakan 87,62% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Persamaan penelitian Rustandi et al. dengan penelitian ini adalah pada topik penelitian, yakni penerapan model ASSURE. Kemudian, perbedaannya adalah terletak pada jenis penelitian. Penelitian Rustandi et al. menggunakan RnD sedangkan penelitian ini menggunakan PTK.

Ongko et al. (2022) menulis artikel berjudul “Implementasi Desain Model Assure dalam Pembelajaran Notasi Balok Warna Untuk Siswa Kelas 1 SD” yang dimuat dalam *School Education Journal* Volume 12 Nomor 1. Hasilnya diujicobakan kepada peserta didik kelas 1 SD Sampoerna Academy dan mendapatkan hasil 90% anak lebih mudah memahami materi dan tertarik mengikuti pembelajaran. Persamaan penelitian Ongko et al. dengan penelitian ini adalah pada topik penelitian, yakni penerapan model ASSURE. Kemudian, perbedaannya adalah terletak pada hasil penelitian. Hasil penelitian Ongko et al. adalah berupa desain gambar notasi balok warna sedangkan hasil penelitian ini akan berupa deskripsi penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize.

Kosilah & Septian (2020) menulis artikel berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe ASSURE dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang dimuat dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan* Volume 1 Nomor 6 tahun 2020. Jenis penelitiannya adalah PTK. Hasil penelitiannya menunjukkan persentase ketuntasan klasikal sebelum menerapkan model hanya 56%, kemudian ketuntasan klasikal naik pada persentase 68%. Selanjutnya, siklus I serta siklus II persentase ketuntasan klasikal mencapai 92%. Persamaan penelitian Kosilah & Septian dengan penelitian ini adalah pada topik penelitian, yakni penerapan model ASSURE. Selain itu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang sama-sama dipakai. Kemudian, perbedaannya terletak pada hasil penelitian. Hasil penelitian Kosilah & Septian berupa peningkatan hasil belajar PPKn pada materi NKRI,

sedangkan penelitian ini berupa deskripsi penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Alur penelitiannya meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi atau analisis. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas VII G di SMP Negeri 9 Semarang. Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Observasi kegiatan pembelajaran diamati secara langsung oleh pengamat (Sudaryono, 2016). Kegiatan pembelajaran tersebut dengan menerapkan model ASSURE dan media QuizAlize pada pembelajaran mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita. Analisis deskriptif kualitatif ialah teknik analisis data yang digunakan. Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dan instrumen kuncinya adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2017, h. 15). Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan adalah dengan menerapkan model ASSURE dengan media QuizAlize dengan perincian berikut: (1) *analyze learners* (analisis peserta didik). Tahap ini merupakan tahap awal dalam penerapan media QuizAlize. Gaya belajar peserta didik menjadi dasar untuk menentukan isi pada tahapan berikutnya; (2) *state standards and objectives* (merumuskan standar dan tujuan). Pada tahap ini tujuan pembelajaran pada materi teks berita kelas VII. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita; (3) *select strategies and resources* (memilih strategi dan sumber belajar). Pada tahap ini strategi yang digunakan peneliti adalah dengan pembelajaran *student centered learning* dengan media pembelajaran QuizAlize. Jadi, peserta didik berpartisipasi secara penuh dalam pembelajaran; (4) *utilize resources* (memanfaatkan sumber belajar). Pada tahap ini, kebutuhan yang telah disiapkan sebelumnya diteliti kembali; (5) *require learner participation* (partisipasi peserta didik). Pada tahap ini, peserta didik berpartisipasi secara penuh dalam pembelajaran. Pelibatan peserta didik secara penuh dilaksanakan selama dua siklus; dan (6) *evaluate and revise* (evaluasi dan revisi). Pada tahap ini, berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan kemudian dilakukan evaluasi dan revisi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model ASSURE dengan media QuizAlize dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita kelas VII dibagi menjadi enam tahap. Tahap yang pertama adalah *analyze learners* (analisis peserta didik). Tahap ini merupakan tahap pertama dalam penerapan media QuizAlize. Karakteristik dan gaya belajar peserta didik merupakan hal yang dianalisis peneliti pada tahap ini. Sebanyak 32 peserta didik kelas VII G SMP Negeri 9 Semarang didominasi oleh perempuan dengan jumlah 21 dan laki-laki 11. Rentang umur peserta didik di kelas VII G adalah 12-13 tahun. Berdasarkan observasi, gaya belajar peserta didik cenderung seimbang, yakni auditori, visual, dan kinestetik. Pada pemahaman materi teks berita, khususnya struktur dan ciri kebahasaan berita, peserta didik juga mengalami kesulitan serta cenderung bosan dengan metode pembelajaran dengan media konvensional. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran untuk menggugah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu solusinya dapat menggunakan QuizAlize sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dengan maksimal.

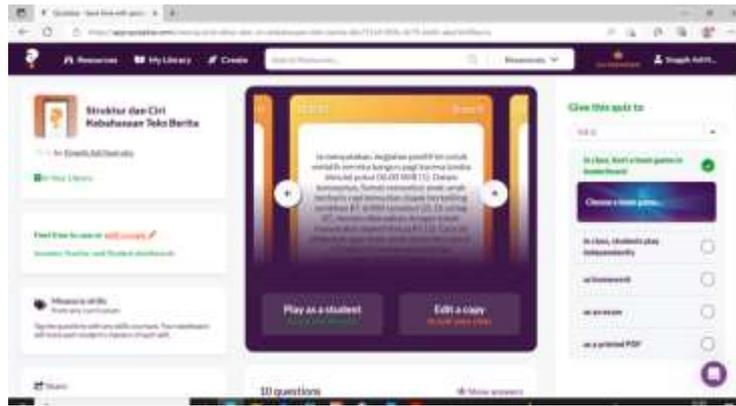
Tabel 1. Gaya Belajar Peserta Didik Kelas VII G

Aspek	conditions	Persentase (%)	Predikat
Gaya Belajar	Visual	62	Baik
	Auditori	80	Sangat Baik
	Kinestetik	66.7	Baik

Tahap yang kedua ialah *state standards and objectives* atau dapat disebut dengan merumuskan standar dan tujuan. Pada tahap ini, peneliti mencetuskan standar dan tujuan pembelajaran secara spesifik. Standar dan tujuannya adalah peserta didik dapat mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita. Selain itu, tujuan lain yang mengacu pada proses penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan model ASSURE dengan media QuizAlize yang diterapkan dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita.

Memilih strategi dan sumber belajar (*Select strategies and resources*) merupakan tahap ketiga pada model ASSURE. Strategi yang digunakan adalah pembelajaran berdasarkan masalah atau *problem based learning* dengan pembelajaran berfokus pada peserta didik atau *student centered learning*. Kemudian, sumber belajar yang digunakan berasal dari internet, yakni teks berita yang baru terbit. Teks berita tersebut berjudul “Kurangi Main Gadget, Bocil Kampung Bongsari Semarang Adu Ketangkasan Lato-Lato” yang terbit di laman daring Jawa Pos Radar Semarang. Peneliti membahas materi mengenai struktur dan ciri kebahasaan bersama dengan peserta didik kemudian diskusi bersama. Setelah peneliti menjelaskan materi struktur dan ciri kebahasaan teks berita, peneliti meminta peserta didik berkelompok secara heterogen dengan masing-masing anggota berjumlah empat anak. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita tersebut dengan kelompok masing-masing. Setelah selesai, perwakilan dari masing-masing kelompok melakukan presentasi di kelas. Barulah di akhir pembelajaran, peneliti bersama peserta didik melakukan evaluasi bersama terkait materi pembelajaran melalui media QuizAlize.

Tahap yang keempat adalah *utilize resources* atau memanfaatkan sumber belajar. Pada tahap ini, peneliti mengecek ulang seluruh kebutuhan yang sebelumnya telah disiapkan. Kebutuhan tersebut berupa materi ajar, media pembelajaran, dan sumber belajar. Seluruh kebutuhan itu dipilih kemudian disesuaikan berdasarkan kondisi peserta didik serta tujuan pembelajaran. Untuk menyesuaikan dengan kondisi peserta didik, peneliti perlu melihat dan memilih teknologi. Selain itu, penelitian juga memilih sumber media. Kemudian, peneliti menyiapkan materi berupa struktur dan ciri kebahasaan teks berita dan media QuizAlize. Kemudian, sumber belajar yang dipakai adalah teks berita yang terbit di dalam laman Jawa Pos Radar Semarang. Berita tersebut cocok untuk dianalisis struktur dan ciri kebahasaannya. Hal itu disebabkan topik yang sedang hangat dan sangat dekat dengan masyarakat, terutama usia anak-anak. Sehingga, berita tersebut akan lebih mendorong semangat peserta didik dalam belajar.



Gambar 1. Tampilan QuizAlize

Keempat tahap tersebut termasuk ke dalam tahap perencanaan tindakan. Rencana tindakan pada siklus I adalah 2x40 menit dengan inti pembahasan struktur dan ciri kebahasaan teks berita. Langkah-langkah yang ditempuh peneliti adalah melalui empat tahap pertama model ASSURE, menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun bahan ajar, dan menyusun instrumen penilaian dalam menerapkan model ASSURE pada pembelajaran. Kemudian, pada siklus II, tindakan dilaksanakan selama 2x40 menit dengan menekankan perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada pembelajaran siklus I. Peneliti memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik dan memberikan penjelasan lebih dalam mengenai materi yang diajarkan. Pada siklus II ini, peneliti menjelaskan konsep yang dipelajari dengan lebih detail. Sehingga, peserta didik benar-benar memahami materi secara utuh..

Tahap yang kelima adalah *require learner participation* atau partisipasi peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik diminta secara penuh untuk mengikuti proses pembelajaran. Pelibatan secara penuh peserta didik dalam pembelajaran dilakukan selama dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang sudah disusun. Kemudian, pada tahap ini juga dilaksanakan uji coba media QuizAlize pada kelas VII G SMP Negeri 9 Semarang dengan jumlah total 32 anak. Tahap yang kelima ini termasuk ke dalam tahap pelaksanaan tindakan dan sekaligus observasi tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati dan menganalisa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peran peneliti di sini adalah sebagai pengajar.



Gambar 2. Penggunaan Media QuizAlize

Tahap yang keenam adalah evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*). Pada tahap ini, evaluasi terkait kinerja peserta didik, efektifitas penerapan model ASSURE dan media pembelajaran berupa QuizAlize, serta kinerja guru dilakukan oleh peneliti. Sehingga, tahap ini termasuk ke dalam tahap refleksi dan evaluasi. Selain itu, kekurangan-kekurangan yang berhasil diidentifikasi dari proses pembelajaran juga direvisi oleh peneliti pada tahap ini. Berikut merupakan tabel berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I.

Tabel 2. Nilai Peserta Didik untuk Siklus I

Akumulasi Nilai Kelas	2.040
Rata-Rata Nilai Kelas	63.75
Akumulasi Ketuntasan Peserta Didik	15
Akumulasi Ketidaktuntasan Peserta Didik	17
Persentase Ketuntasan	46.87%

Menurut tabel tersebut, dapat dikatakan bahwa jumlah nilai dari 32 peserta didik adalah 2.040 dengan nilai rata-rata sebanyak 63.75. Nilai tersebut didapatkan dari jumlah seluruh peserta didik yang bisa mendapatkan ketuntasan sebanyak 15 anak, sedangkan peserta didik yang tidak meraih ketuntasan adalah 17 anak. Jumlah 17 peserta didik yang tidak meraih ketuntasan menyebabkan persentase ketuntasan hanya menyentuh 46.87%. Persentase ketuntasan tersebut tentunya masih jauh dari persentase Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Persentase KKTP yang seharusnya dicapai adalah sama atau lebih dari 75% dengan akumulasi nilai rata-rata kelas berjumlah 75. Berdasarkan nilai yang ada secara riil tersebut menjadi catatan bagi peneliti.

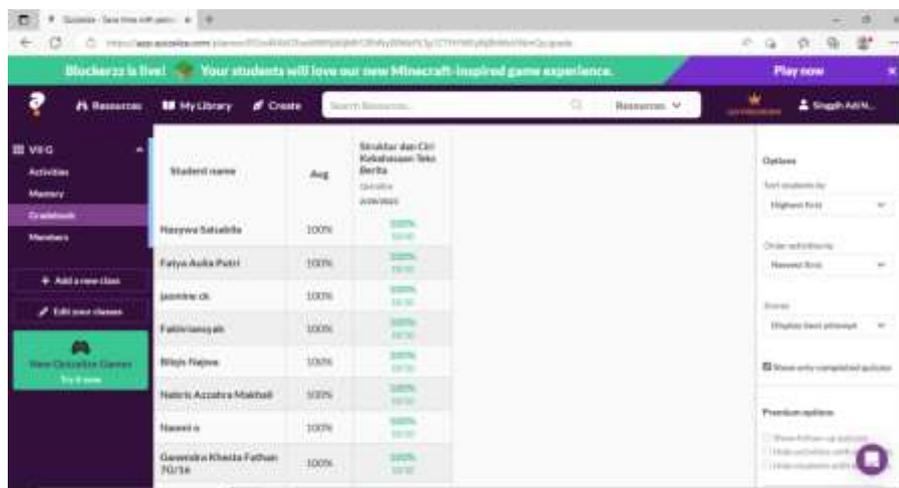
Ketidaktuntasan peserta didik dalam proses pembelajaran siklus I ini dikarenakan beberapa hal. Beberapa hal tersebut ialah kekurangan dari peneliti yang tidak memeriksa pemahaman awal peserta didik secara masif. Sehingga, umpan balik dari peserta didik kepada peneliti menjadi sangat sedikit ketika proses pembelajar berlangsung. Kemudian, terdapat beberapa soal yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal itu dapat dikatakan terbukti karena berdasarkan observasi, 40% soal dianggap sulit. Sehingga, total peserta didik hanya meraih 84.3% saja yang dapat menjawab benar soal yang dianggap sulit tersebut.

Tabel 3. Nilai Peserta Didik untuk Siklus II

Akumulasi Nilai Kelas	2.800
Rata-Rata Nilai Kelas	87.5
Akumulasi Ketuntasan Peserta Didik	28
Akumulasi Ketidaktuntasan Peserta Didik	4
Persentase Ketuntasan	87.5%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dikatakan bahwa nilai peserta didik untuk siklus II lebih baik daripada siklus I. Hal itu dapat diketahui bahwa perolehan nilai rata-rata pada siklus I hanya 63.75 dengan persentase ketuntasan 46.87%, yakni 15 peserta didik yang meraih ketuntasan dan peserta didik berjumlah 17 yang tidak meraih ketuntasan. Padahal, KKTP yang harus diperoleh adalah 75. Kemudian, pada pembelajaran siklus II, peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebanyak 87.5. Nilai tersebut didapat dari akumulasi peserta didik yang meraih ketuntasan sebanyak 28 dan yang tidak meraih ketuntasan adalah 4 anak dengan jumlah nilai sebanyak 2.800. Tentunya ini merupakan peningkatan yang sangat baik. Oleh sebab itu, 87.5% ialah persentase ketuntasan peserta didik pada siklus II.

Dengan persentase tersebut, dapat dikatakan bahwa persentase ketuntasan peserta didik sudah sangat baik dan melebihi KKTP yang ditetapkan.



Student name	Avg	Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita
Harayu Setaliba	100%	100%
Falya Aulka Putri	100%	100%
Janneth Ok	100%	100%
Faldiriansyah	100%	100%
Wijaya Rajwa	100%	100%
Hafidza Az Zahra Mukhammad	100%	100%
Hassan Is	100%	100%
Gawendra Khairul Fauzan FURTE	100%	100%

Gambar 3. Daftar Nilai Peserta Didik Selama Dua Siklus

Pada siklus I, persentase ketuntasan berada pada 46.87%, sedangkan untuk siklus II adalah 87.5%. Kemudian, dari siklus I ke siklus II, sebanyak 40.63% merupakan persentase peningkatan ketuntasannya. Selain itu, sebanyak 17 anak tidak dapat meraih ketuntasan pada siklus I. Kemudian, pada siklus II hanya berjumlah 4 anak saja yang tidak tuntas. Akumulasi peserta didik yang dapat meraih ketuntasan adalah sebanyak 13 anak. Jadi, total peserta didik yang dapat meraih ketuntasan pada siklus II adalah 28 anak. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa peningkatan persentase ketuntasan kelas VII G SMP Negeri 9 Semarang sangatlah baik. Kemudian, penerapan model ASSURE dan media QuizAlize pada kelas tersebut dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat dikatakan bahwa sebelum menggunakan model ASSURE serta media QuizAlize pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII, hasil belajar peserta didik masih belum optimal, khususnya pada materi mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita. Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Rustandi et al., (2022); Ongko et al., (2022); Kosilah & Septian, (2020). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Sedari awal sebelum diimplementasikannya model ASSURE, hasil belajar masih belum optimal. Kemudian, dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model ASSURE. Peningkatan hasil belajar dapat dikatakan signifikan karena nilai yang didapat oleh peserta didik dapat melebihi KKTP.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan model ASSURE dan media QuizAlize bisa meningkatkan nilai belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan nilai belajar peserta didik untuk siklus I persentase ketuntasan berada pada 46.87%, sedangkan persentase ketuntasan sebanyak 87.5% dapat diraih pada siklus II. Peningkatan persentase ketuntasannya adalah sebanyak 40.63%. Kemudian, sebanyak 17 anak tidak mencapai ketuntasan di siklus I, sedangkan untuk siklus II adalah 4 anak. Akumulasi peningkatan peserta didik sebanyak 13 anak dapat meraih ketuntasan. Jadi, akumulasi total peserta didik yang dapat meraih ketuntasan di siklus II adalah 28 anak. Jadi, peneliti menyimpulkan pembelajaran menggunakan QuizAlize dapat bermanfaat bagi peserta didik serta bisa mendongkrak nilai pembelajaran peserta didik. Selain itu,

penerapan model ASSURE dan media QuizAlize pada peserta didik dapat dikatakan berhasil.

Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran, yakni (1) untuk penelitian berikutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain ketika hendak meneliti topik yang sama, (2) guru dapat menggunakan media QuizAlize atau media lain yang berbasis teknologi abad 21 sebagai media pembelajaran, dan (3) peserta didik dapat memberikan refleksi kepada guru sesuai dengan kondisi pembelajaran guna perbaikan pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diucapkan peneliti kepada (1) Bapak Asep Purwo Yudi Utomo dan Bapak Diyamon Prasadha yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian dan penulisan artikel, (2) Kepala SMP Negeri 9 Semarang yang telah bersikap baik kepada peneliti, serta (3) peserta didik kelas VII G SMP Negeri 9 Semarang yang telah kooperatif kepada peneliti selama peneliti melaksanakan penelitian di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177–190. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>
- Firda, R. A., & Rachmadyanti, P. (2022). ANALISIS PEMBELAJARAN IPS BERBASIS WEB DENGAN LINKTREE PADA MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM KELAS 4 SEKOLAH DASAR | *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 948–958. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46661>
- Fitriani, F., Muzakkir, M., Astuti, E. R. P., Jayadi, A., & Gunawan, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan Microsoft Kaizala Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 839–843. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5393>
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, Rosmana, P. S., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (2023). PENGGUNAAN QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JCM: Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(2), 31–36. <https://doi.org/10.36312/jcm.v4i2.1406>
- Hardianto, D. (2022). *Mata kuliah pilihan: teknologi baru dalam pengajaran dan pembelajaran* (T. I. Nurchayati (ed.); Cet I). Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>

- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe assure dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(6), 1139–1148.
- Kurniawan, G. (2022). Implementasi Model ASSURE Bernuansa STEAM dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika. *JEID: Journal of Education Integration and Development*, 2(4), 243–259. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i4.145>
- Lutfiana, D., & Utomo, A. P. Y. (2022). ANALISIS PRINSIP KERJA SAMA DALAM DIALOG ANTARTOKOH PADA NOVEL CAHAYA PALESTINE KARYA VANNY C.W. *Jurnak Skripta*, 8(2), 69–74. <https://doi.org/10.31316/skripta.v8i2.2268>
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS VIRTUAL FIELD TRIP (VFT) PADA KELAS V SDNU KRATON- KENCONG. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>
- Najihah, M., Utomo, A. P. Y., Safitri, A. N., & Mubarak, S. (2023). Pemanfaatan YouTube untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi di SMP. *JUPENDIS: JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 1(2), 45–59. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i2.109>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningktkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Olayinka, T. A., Jumoke, T. F., & Oyebamiji, M. T. (2018). Reengineering the ASSURE model to curbing problems of technology integration in nigerian learning institutions. *Research in Learning Technology*, 26(1063519), 1–8. <https://doi.org/10.25304/rlt.v26.1999>
- Onasanya, T. O., Otemuyiwa, B. I., & Onasanya, S. A. (2020). Perception of undergraduates on the utilization of quizalize app for formative assessment in online educational programme in the university of ilorin. *West African Journal of Open and Flexible Learning*, 9(1), 137–158. <https://wajofel.org/index.php/wajofel/article/view/67>
- Ongko, E. S., Martadi, Trisakti, Yermiandhoko, Y., & Handyaningrum, W. (2022). Implementasi desain model assure dalam pembelajaran notasi balok warna untuk siswa kelas 1 sd. *School Education Journal*, 12(1), 40–47. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v12i1.35017> ISSN
- Prabaningrum, D., Pristiwati, R., Utomo, A. P. Y., Prasandha, D., & Zairoturaudloh, S. (2021). Peningkatan kompetensi profesionalisme guru dengan gerakan literasi, menulis karya ilmiah. *Jurnal Implementasi*, 2(1), 7–10. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/ji/article/view/78>
- Prasandha, D., & Utomo, A. P. Y. (2022). Evaluasi Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Tahun 2021. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(1), 48–55. <https://doi.org/10.15294/jsi.v11i1.55441>
- Reyes, Y., & Oreste, J. (2017). Acceptability Level of Developed Material (SAI) Using ASSURE Model. *The Educational Review, USA*, 1(3), 61–69. <https://doi.org/10.26855/er.2017.03.003>
- Rustandi, A., Haeruddin, & Darmansyah. (2022). PENERAPAN MODEL ASSURE DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMKN 3 PENAJAM PASER UTARA. *Jurnal Utile*, VIII(1), 6–18.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media pendidikan: pengertian, pengemangan, dan pemanfaatannya* (Cet XVII). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, V. N. I., Utomo, A. P. Y., & Sumarwati. (2022). Kualitas Soal Bahasa Indonesia di

- SMP Muhammadiyah 1 Pontianak: Analisis Butir Soal Vlna. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 112–119. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v11i2.58091>
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenandamedia.
- Sugiyono. (2017). *Metode peneitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, D. W., Anwar, M., & Hermawan. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran ASSURE Terhadap peningkatan Prestasi belajar IPA anak Tunalaras Kelas IV SLB E Bhina Putera Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *JPI: Jurnal Pendidikan Inklusi*, 2(1), 5–24. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v2n1.p5-14>
- Wahyuni, T., Utomo, A. P. Y., Fitrianingrum, I., & Ambarwati, H. (2023). Implementasi Media Edulastic sebagai Instrumen Asesmen dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi di SMP Negeri 2 Semarang. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(1), 107–114. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i1.235>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yuniartanti, R., Utomo, A. P. Y., Widyawati, N., Rochimmatussaadah, & Sitoro, F. L. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Quizizz sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan. *JUPENDIS: JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 1(1), 113–125. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.112>