



## Penerapan Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di SMKS Al Wahyu Jakarta

Annisa Fitri Wulandari<sup>1\*)</sup>, Destiana Anugrah Putri<sup>2</sup>, Indah Rusmarhadi<sup>3</sup>, Karisma Agustia<sup>4</sup>  
1,2,3,4. Universitas Indraprasta PGRI

### INFO ARTICLES

#### Article History:

Received: 11-12-2023  
Revised: 13-13-2023  
Approved: 27-12-2023  
Publish Online: 28-12-2023

#### Key Words:

Penerapan Model ASSURE, Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel; Pembelajaran Matematika di SMK.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

**Abstract:** Education aims to assist children in becoming individuals of quality, contributing positively to society, and achieving a meaningful and happy life. In this context, the importance of education lies in shaping individuals who are empowered, responsible, and actively participate in society. The data collection method utilized documentation, employing a qualitative approach. In the analysis of data, a qualitative method was employed. Based on the research findings, a significant increase of 1.49% in the acquisition of scores has been observed compared to the previous results. It can be concluded that the Microsoft PowerPoint media and the educational games developed by the researcher meet the criteria effectively and have been successfully implemented in the teaching of mathematics, particularly in the topic of System of Linear Equations with Three Variables (SPLTV), enabling students to easily comprehend the presented material. Following the ASSURE instructional design model, there are several key steps to be undertaken in the learning process to enhance creativity and learning outcomes. These steps involve analyzing students' characteristics, determining competencies, selecting methods, media, and instructional materials, utilizing instructional materials, engaging students in the learning process, as well as evaluation and revision.

**Abstrak:** Pendidikan bertujuan untuk membantu anak-anak menjadi individu yang berkualitas, berkontribusi positif bagi masyarakat, dan mencapai kehidupan yang bermakna dan bahagia. Dalam hal ini pentingnya pendidikan dalam membentuk individu yang berdaya, bertanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Metode pengumpulan data melalui dokumentasi, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan dalam menganalisis data dan metode yang digunakan adalah kualitatif. Dari hasil penelitian, fakta kenaikan perolehan nilai sebesar 1,49 % dari sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa media *microsoft power point* dan *games* yang telah dibuat oleh peneliti memiliki kriteria yang baik dan berhasil dikembangkan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Dari desain model pembelajaran ASSURE, terdapat beberapa langkah kunci yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Langkah-langkah tersebut melibatkan analisis karakter siswa, penetapan kompetensi, pemilihan metode, media, dan bahan ajar, pemanfaatan bahan ajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta evaluasi dan revisi.

**Correspondence Address:** Jln. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760, Indonesia; e-mail: [annisafitriw28@gmail.com](mailto:annisafitriw28@gmail.com); [destiananugrahputri@gmail.com](mailto:destiananugrahputri@gmail.com); [irusmarhadi@gmail.com](mailto:irusmarhadi@gmail.com); [karisma.agustia@gmail.com](mailto:karisma.agustia@gmail.com).

**How to Cite:** Wulandari, A. F., dkk. (2023). Penerapan Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di SMKS Al Wahyu Jakarta. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(2), 291-298.

**Copyright:** Annisa Fitri Wulandari, Destiana Anugrah Putri, Indah Rusmarhadi, Karisma Agustia. (2023).

## PENDAHULUAN

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademik atau pengetahuan yang diperoleh di sekolah, tetapi juga melibatkan pembentukan karakter, keterampilan, dan kemampuan sosial yang diperlukan untuk hidup dan berinteraksi dalam masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk membantu anak-anak menjadi individu yang berkualitas, berkontribusi positif bagi masyarakat, dan mencapai kehidupan yang bermakna dan bahagia. Dalam hal ini pentingnya pendidikan dalam membentuk individu yang berdaya, bertanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Pendidikan bukan hanya tentang mendapatkan pengetahuan, tetapi juga tentang membimbing anak-anak untuk tumbuh dan berkembang secara holistik. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri (Makkawaru, 2019: 116). Oleh sebab itu, Pendidikan dianggap sebagai bagian integral dari pembangunan, yang berarti bahwa pendidikan memiliki peran yang penting dalam memajukan masyarakat dan negara. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang mampu berkontribusi pada pembangunan sosial, ekonomi, dan politik suatu negara. Sehingga dapat dilihat sebagai sarana untuk mempersiapkan individu agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat dan berkontribusi pada kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga tentang pengembangan karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup yang bermakna dan sukses.

Proses yang terutama di dalam dunia pembelajaran merupakan pendidikan. Salah satu pendidikan yang terdapat pada seluruh jenjang pembelajaran merupakan pendidikan matematika. Dalam mempelajari matematika hanya memerlukan dirinya sendiri dan matematika selalu ada melayani dalam ilmu pengetahuan lainnya. Menyadari akan pentingnya matematika dalam kehidupan khususnya dalam dunia kerja, maka dalam mempelajari dan menyelesaikan suatu permasalahan matematika harus mempunyai keterampilan yang khusus (Kurniawati & Ekayanti, 2020: 108). Hal ini menunjukkan bahwa untuk mempelajari dan menyelesaikan masalah matematika, diperlukan keterampilan yang khusus. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang tepat, pemahaman konsep, dan penerapan keterampilan matematika yang baik diperlukan untuk mengatasi permasalahan matematika dengan efektif. Matematika merupakan suatu ilmu yang bertujuan melatih peserta didik untuk berpikir kritis, sistematis, logis, analitis, dan kreatif serta memiliki kemauan kerja yang efektif (Badjeber & Purwaningrum, 2018: 37). Matematika menurut sebagian siswa dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan dan dapat membuat motivasi untuk mempelajari matematika menjadi kurang tertarik. Sebagian besar siswa menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit dan menjadi hal yang menakutkan (Hakim, dkk, 2020: 420). Oleh sebab itu, kemampuan untuk memecahkan masalah matematika dengan pendekatan yang logis dan berdasarkan pemahaman yang mendalam dan pemahaman tentang urutan dan hubungan antara langkah-langkah yang diambil serta pemahaman tentang hubungan sebab-akibat, implikasi logis, dan deduksi matematika.

Sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) adalah materi yang wajib yang dipelajari oleh siswa kelas X. Materi SPLTV suatu peralihan dari materi SPLDV yang telah dipelajari oleh siswa pada jenjang SMP. Dengan memahami materi SPLDV maka siswa dapat memami SPLTV (Benyamin, dkk, 2021: 911). Siswa dengan latar belakang memahami materi SPLDV yang baik maka siswa tersebut lebih cenderung mudah memahami SPLTV dengan baik pula. Namun, materi

SPLTV masih menjadi hal yang sulit bagi karena proses menyelesaikan panjang, ribet dan membutuhkan waktu yang lama (Zakiyah, dkk, 2019: 227). Siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan tahapan-tahapan dalam pemecahan masalah matematika. Sama halnya dengan penelitian ini, yang difokuskan adalah bagaimana mendeskripsikan secara khusus kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal SPLTV (Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel). Temuan-temuan baru mengacu pada beberapa subjek dengan kemampuan yang berbeda-beda serta mengeksplor faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi atau yang dapat memicu kemampuan pemecahan masalah matematika siswa (Usman, dkk, 2022: 666). Dengan demikian, diperlukan upaya untuk memahami secara mendalam penyebab kesulitan siswa dan merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Perhatian khusus juga perlu diberikan pada faktor-faktor yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Implementasi metode pembelajaran yang inovatif dan dukungan yang tepat bagi siswa dengan kemampuan berbeda dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran hendaknya seorang guru mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa (Efendi, dkk, 2019: 884). Media belajar merupakan bagian penting yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan, khususnya tujuan pembelajaran matematika di sekolah. Media belajar sebagai jembatan komunikasi dalam kegiatan belajar yang tidak terbatas pada intelegensi peserta didik (Hakim, 2015: 201). Dalam hal ini Pendekatan ataupun model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru akan berakibat untuk proses pembelajaran, dengan terdapatnya pemakaian pendekatan yang sesuai. Salah satu pendekatan yang mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang tertuang makan guru wajib bisa mengakomodasi tuntutan dari standar isi serta standar proses tersebut. Salah satu metode yang bisa dicoba untuk mengakomodasi tuntutan dari standar isi serta standar proses dengan mendesain pembelajaran.

Desain pembelajaran merupakan uatu serangkaian langkah untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif, tepat, dan menyenangkan. Desain pembelajaran adalah suatu rancangan yang sistematis dan sistemik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suharni, 2019: 978). Pada penelitian ini peneliti memutuskan untuk menggunakan desain pembelajaran model ASSURE. Pengembangan desain pembelajaran adalah strategi pengelolaan yang digunakan untuk mengidentifikasi solusi terhadap masalah-masalah pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar melalui optimalisasi penggunaan sumber belajar. Dalam desain model pembelajaran assure terdapat beberapa hal penting yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar yaitu analisis karakter siswa, menetapkan kompetensi, memilih metode, media dan bahan ajar, pemanfaatan bahan ajar, melibatkan siswa dan evaluasi dan revisi (Bachtiar, 2021: 458). Dari desain model pembelajaran ASSURE, terdapat beberapa langkah kunci yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Langkah-langkah tersebut melibatkan analisis karakter siswa, penetapan kompetensi, pemilihan metode, media, dan bahan ajar, pemanfaatan bahan ajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta evaluasi dan revisi. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, diharapkan pembelajaran dapat disusun dengan lebih baik untuk memenuhi kebutuhan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Dengan menerapkan media desain pembelajaran pada materi SPLTV (Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel), realitas di lapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika model pembelajaran masih didominasi oleh pembelajaran ekspositori. Hal tersebut diperkuat berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti dengan guru matematika di SMKS Al- Wahyu belum memenuhi harapan karena perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran guru masih dominan dengan metode transfer materi dan masih menggunakan pembelajaran ekspositori inilah diduga salah satu faktor penyebab rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Dengan model pembelajaran tersebut diduga terdapat pengaruh model pembelajaran assure terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika. Oleh sebab itu, pembelajaran materi SPLTV dibutuhkan demonstrasi dengan menerapkan media desain pembelajaran berupa *Microsoft Power Point* dan membuat permainan atau games di *wordwall.net*.

Dalam hal ini, penerapan pembelajaran materi SPLTV dapat dilakukan dengan menggunakan media desain pembelajaran berupa “*Microsoft Power Point* dan *Games* berupa quiz di *wordwall.net*” dimana media desain pembelajaran ini dibuat khusus untuk mengembangkan keaktifan dan keefektifan belajar siswa pada materi SPLTV terutama untuk tingkat SMA/SMK kelas X. Melalui media desain pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu lebih mudah memahami dengan praktik langsung media desain pembelajaran materi SPLTV. Selain itu, dengan media desain pembelajaran ini diharapkan dapat menambah minat belajar siswa terhadap materi SPLTV yang diajarkan guru.

## METODE

Metode pengumpulan data melalui dokumentasi, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan dalam menganalisis data dan metode yang digunakan adalah kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen, yang dikutip oleh Moeloeng (2013) merupakan upaya jalan bekerja data, pengorganisasian data, memilah dan memilih menjadi satuan yang dapat dikelola, serta mencari dan menemukan pola yang penting dan yang dapat dipelajari (J. Moleong, L., 2013). Peneliti menggunakan analisis data kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada kelas X di SMKS Al Wahyu Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas desain pembelajaran model ASSURE berbasis Multimedia pada pembelajaran matematika materi SPLTV di kelas X. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari guru dan sekolah SMKS Al Wahyu Jakarta. Model penelitian yang dipilih adalah model pengembangan ASSURE. Berikut 5 tahapan dari model pengembangan ASSURE:

1. *Analyze learners* (Menganalisis peserta didik): Langkah ini melibatkan pengumpulan informasi tentang peserta didik, termasuk latar belakang, kebutuhan, minat, dan gaya belajar mereka. Tujuannya adalah untuk memahami karakteristik peserta didik agar materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka.
2. *State objectives* (Menyatakan tujuan): Langkah ini melibatkan merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Tujuan ini harus dapat diukur sehingga dapat dievaluasi apakah tujuan tersebut tercapai.
3. *Select methods* (Memilih metode): Pada langkah ini, metode dan strategi pengajaran yang sesuai dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Metode pengajaran dapat mencakup ceramah, diskusi kelompok, proyek, simulasi, atau penggunaan teknologi pembelajaran.
4. *Utilize media and materials* (Memanfaatkan media dan materi): Langkah ini melibatkan pemilihan dan penggunaan media dan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media dan materi ini mencakup presentasi multimedia, video, perangkat lunak pembelajaran, atau sumber daya online.
5. *Require learner participation* (Mengharuskan partisipasi peserta didik): Peserta didik harus secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Langkah ini mendorong partisipasi peserta didik melalui diskusi, tugas-tugas berbasis masalah, aktivitas kolaboratif, atau eksperimen.
6. *Evaluate and revise* (Mengevaluasi dan merevisi): Setelah pembelajaran selesai, langkah terakhir adalah mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan mempertimbangkan ulang metode dan strategi yang digunakan. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk merevisi dan meningkatkan desain pembelajaran di masa depan.

## HASIL PENELITIAN

1. Analisis Kebutuhan Desain Pembelajaran (Tahap *Analyze learners*)

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu identifikasi karakteristik siswa di dalam pembelajaran matematika dan analisis kebutuhan desain pembelajaran matematika. Analisis dapat dilakukan dengan wawancara. Berdasarkan pada hasil wawancara dengan wali kelas SMKS Al Wahyu Jakarta diperoleh informasi bahwa jumlah siswa dalam satu kelas sebanyak 45 orang yang

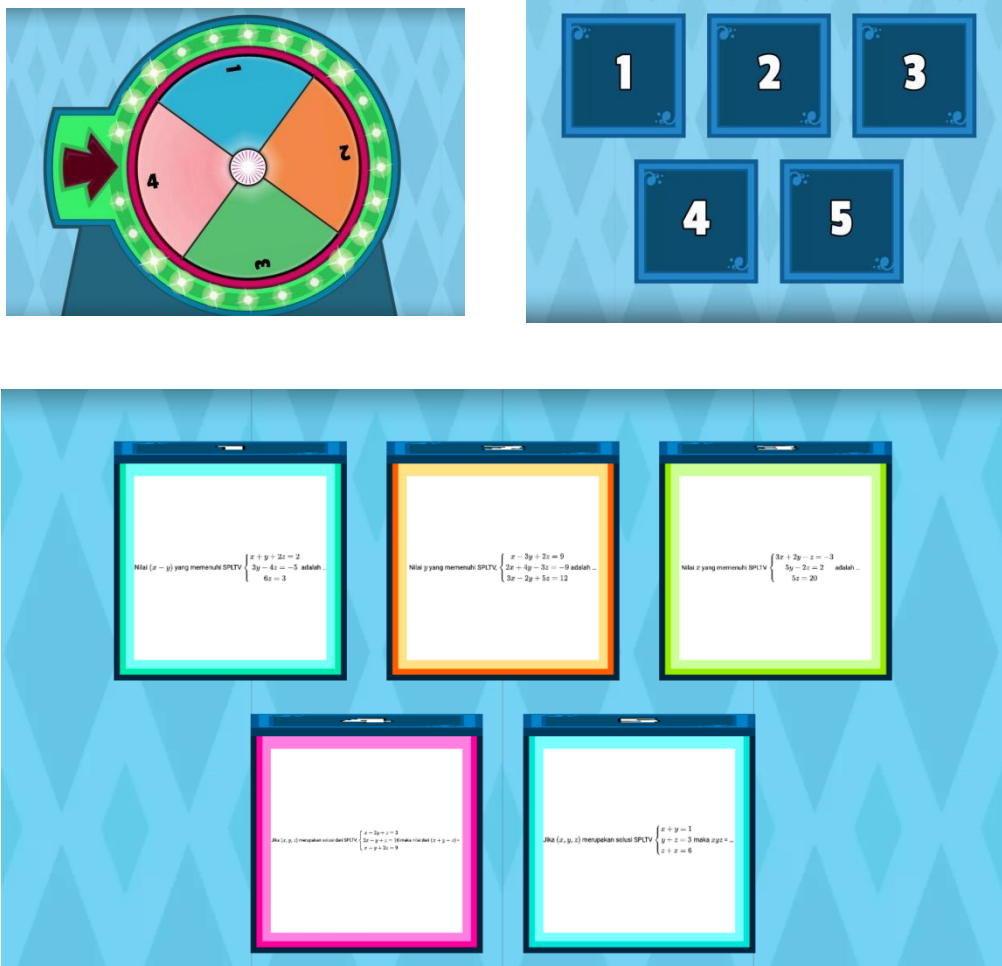
terdiri dari 42 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Karakteristik siswa kelas X dalam pembelajaran matematika sangat beragam ada siswa yang tergolong sangat aktif dan memiliki rasa ingin tau yang tinggi, ada juga siswa yang pasif hanya mendengarkan dan diam saja tidak ingin mencoba untuk mengerjakan soal yang diberikan selama proses pembelajaran matematika. Namun, secara umum kelas ini termasuk kelas yang sedang dalam memahami materi pelajaran. Kemudian untuk hasil penelitian mengenai analisis kebutuhan media dalam pembelajaran matematika diperoleh informasi bahwa media yang diterapkan guru X dalam pembelajaran matematika masih menggunakan papan tulis dan menerangkannya dengan metode ceramah. Berdasarkan informasi yang didapat, media yang digunakan selama ini dalam menjelaskan materi matematika dirasa kurang efektif, karena siswa cenderung merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi matematika khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

2. Menyatakan Tujuan (Tahap *State objectives*)

Tahap selanjutnya yakni menentukan tujuan dan standar pembelajaran sesuai Rencana pembelajaran yang berlaku di sekolah lokasi penelitian agar dapat merancang perangkat lunak media dengan relevan.

3. Memilih Metode (Tahap *Select methods*)

Pada langkah ini, metode dan strategi pengajaran yang sesuai dikelas X SMKS Al Wahyu mencakup ceramah, diskusi kelompok, simulasi, atau penggunaan teknologi pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan adalah perangkat lunak berupa *Microsoft Power Point* dan *Games* berupa quiz yang dilakukan secara berkelompok. Adapun materi yang ditentukan dan dikembangkan pada penelitian ini yaitu Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) pada kelas X SMKS Al Wahyu Jakarta.



Gambar 1. Games Quiz

4. Memanfaatkan media dan materi (Tahap *Utilize media and materials*)

Selanjutnya adalah pemanfaatan software edukasi dan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut. penilaian media dilakukan oleh guru sebagai ahli materi. kegiatan penilaian ini dilakukan guna mengetahui kekurangan atau kelemahan produk serta masukan ahli sehingga produk dapat memiliki kelayakan dan kualitas yang lebih baik untuk digunakan. Hal ini seperti diungkapkan oleh Thiagarajan (1974), bahwa, “Penilaian ahli merupakan Teknik untuk memperoleh saran guna peningkatan produk, untuk membuat produk lebih sesuai, efektif, dapat digunakan dan memiliki kualitas teknis yang tinggi.

5. *Require learner participation* (Mengharuskan partisipasi peserta didik)

Pada tahap ini, desain pembelajaran diimplementasikan pada situasi yang nyata di kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas desain pembelajaran matematika materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel. Selama implementasi, rancangan desain pembelajaran diterapkan pada kondisi yang sebenarnya dengan memperhatikan langkah- langkah. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan materi dengan *Microsoft Power Point* terkait gambaran singkat tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah itu, kami memberikan penjelasan dan gambaran singkat mengenai Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) lalu memberikan contoh soal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada langkah pembelajaran media ini adalah penyajian materi dalam desain pembelajaran.

1) Membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 10-11 orang per kelompok menggunakan metode berhitung 1 sampai 4 untuk membentuk kelompok.

2) Siswa diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik pembelajaran menggunakan *Games Quiz* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Memutar spin secara acak menggunakan aplikasi di perangkat lunak, setelah itu terpilih salah satu kelompok untuk dapat memilih kotak soal terlebih dahulu
- Kelompok yang memiliki kesempatan terlebih dahulu memilih kotak soal yang tersedia dan bisa langsung berdiskusi dan menjawab soal.
- Kelompok yang terlebih dahulu menjawab soal dengan benar, akan mendapat hadiah.

c. Menyimpulkan keseluruhan proses pembelajaran dan juga memberikan motivasi semangat kepada siswa agar terus semangat dalam belajar matematika.



Gambar 2. Dokumentasi

## 6. Mengevaluasi dan merevisi (Tahap *Evaluate and revise*)

Pada tahapan terakhir, dilakukan penyempurnaan aplikasi berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli mater dan peserta didik terhadap aplikasi yang dikembangkan. Setelah dilakukan evaluasi strategis, teknologi dan media kemudian dilakukan revisi terhadap aplikasi yang dikembangkan

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada analisis kebutuhan media yang telah dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa di kelas X SMKS Al Wahyu Jakarta diperoleh informasi bahwa terlihat minat kebutuhan guru dan siswa kelas X akan media pembelajaran *Microsoft Power Point* dalam memahami materi matematika kelas X. Sehingga keberadaan media *Microsoft Power Point* matematika pada kelas X sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Hal ini sesuai dengan pendapat Ismawati (2016: 231) bahwa penggunaan media diharapkan dapat memberikan pemahaman pada siswa, dan mengembangkan intelektual, sehingga siswa dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal, terutama pada pembelajaran matematika materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Selain itu media *Microsoft Power Point* juga sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak. Menurut Nugraha & Somatanaya (2018: 187) konsep abstrak matematika yang disajikan dalam bentuk konkret akan lebih dapat dipahami siswa. Menurut Tanjung & Nasution (2020: 437) dengan menggunakan media *Microsoft Power Point* tersebut anak akan lebih menghayati matematika secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan dapat dilihatnya. Menurut Hakim (2020: 201) media belajar yang berbasis teknologi pendidikanpun beragam, ada yang berupa hardware dan ada juga yang berupa software. Terlebih lagi ada yang murni berisi materi pelajaran matematika dan ada pula yang berupa permainan atau alat permainan. Oleh sebab itu, hadirnya media pembelajaran matematika di suatu sekolah merupakan bagian dari pemenuhan minat kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berdasarkan pada karakteristik siswa.

Dari hasil prosentase nilai rata-rata ulangan harian dari 45 siswa adalah 76,42 % sedangkan prosentase nilai rata-rata posttest dari 45 siswa adalah 77,91 %, sehingga ada peningkatan sebesar  $76,42\% - 77,91\% = 1,49\%$ . Dengan demikian maka Media Interaktif ini dapat dinyatakan baik dan layak digunakan sebagai Media *Microsoft Power Point* dan Games berupa quiz untuk siswa SMK kelas X TKRO dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Kriteria dan perkembangan tersebut dapat dilihat ketika peneliti mengimplementasikan media *Microsoft Power Point* secara langsung pada situasi yang nyata di kelas X SMKS Al Wahyu Jakarta Siswa menjadi aktif dan bersemangat selama mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Hal itu dikarenakan siswa merasa tertarik melihat media *Microsoft Power Point* yang dipakai dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

## SIMPULAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak muli sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang mampu berkontribusi pada pembangunan sosial, ekonomi, dan politik suatu negara. Hal ini menunjukkan bahwa untuk mempelajari dan menyelesaikan masalah matematika, diperlukan keterampilan yang khusus. Sama halnya dengan penelitian ini, yang difokuskan adalah bagaimana mendeskripsikan secara khusus kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal SPLTV (Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel). Implementasi metode pembelajaran yang inovatif dan dukungan yang tepat bagi siswa

dengan kemampuan berbeda dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika. Untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang tertuang makan guru wajib bisa mengakomodasi tuntutan dari standar isi serta standar proses tersebut. Dalam desain model pembelajaran assure terdapat beberapa hal penting yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar yaitu analisis karakter siswa, menetapkan kompetensi, memilih metode, media dan bahan ajar, pemanfaatan bahan ajar, melibatkan siswa dan evaluasi dan revisi (Bachtiar, 2021: 458). Dari desain model pembelajaran ASSURE, terdapat beberapa langkah kunci yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Langkah-langkah tersebut melibatkan analisis karakter siswa, penetapan kompetensi, pemilihan metode, media, dan bahan ajar, pemanfaatan bahan ajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta evaluasi dan revisi. Media Microsoft Power Point dan Games berupa quiz dalam metode pembelajaran ASSURE, yang peneliti kembangkan ternyata mampu meningkatkan perolehan nilai siswa sebesar 1,49 %, khususnya SMK kelas X TKRO pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

### DAFTAR RUJUKAN

- Bachtiar A. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Assure Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 455-467. <https://doi.org/10.36526/tr.v5i1.1200>
- Badjeber, R., & Purwaningrum, J. P. (2018). Pengembangan Higher Order thinking Skills dalam pembelajaran matematika di SMP. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 36-43. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v1i1.9>
- Benyamin, B., Qohar, A., & Sulandra, I. M. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X Dalam Memecahkan Masalah SPLTV. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 909-922. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.574>
- Efendi, N., Fitria, Y., & Farida, F. S. (2019). Pembelajaran IPA Menggunakan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3, 882-893. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hakim, A. R. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Clock Set Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 197-202. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/124/120>
- Hakim, A. R., dkk. (2020). Pengembangan Media Informasi Statistika (MISTIK) untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI*, Jakarta, 419-430. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4775/757>
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *PeTeKa*, 3(2), 107-114. <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v3i2.107-114>
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi kehidupan dan pendidikan karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116-119. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/87>
- Suharni, L. T. (2019). Pengembangan Desain Pembelajaran dengan Model Assure pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 978-982. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.193>
- Usman, P. M., Tintis, I., & Nihayah, E. F. K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 664-674. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1990>
- Zakiyah, S., Hidayat, W., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dan Respon Peralihan Matematik dari SMP ke SMA pada Materi SPLTV. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 227-238. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.437>