

**MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL ASSURE UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI  
STRUCTURED QUERY LANGUAGE (SQL)**

**Jenifer Oktriana Tonggiro, jenhybleach@gmail.com**

**ABSTRAK**

Proses pembelajaran selama ini cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar dan guru sebagai sumber utama informasi sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan salah satu model desain pembelajaran yaitu model ASSURE. ASSURE merupakan langkah-langkah yang terdiri dari *Analyze Learner Characteristic, State Performance Objectives, Select Methods Media and Materials, Utilize Materials, Requires Learner Participation, Evaluate and Revise*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran ASSURE berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan sampel penelitian siswa kelas X RPL di SMK Negeri 2 Bandung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes (*pretest, posttest*), angket tanggapan siswa, dan lembar observasi. Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian, diperoleh bahwa 1) model pembelajaran ASSURE berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasilnya  $F_{hitung}(16,20) > F_{tabel}(5,34)$  3) tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan model ASSURE berbasis multimedia interaktif adalah positif, sebesar 78,81%.

Kata kunci : Model ASSURE, Hasil Belajar, Multimedia Interaktif

**MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL ASSURE UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI  
STRUCTURED QUERY LANGUAGE (SQL)**

**Jenifer Oktriana Tonggiro, jenhybleach@gmail.com**

**ABSTRACT**

Teacher-centered learning and learning process that regards students as passive recipients lead unattractive, ineffective and inefficient learning process. This phenomenon shows that it is important to have ASSURE as one of learning models. This model has seven steps, including *Analyze Learner Characteristic, State Performance Objectives, Select Methods Media and Materials, Utilize Materials, Requires Learner Participation, Evaluate and Revise*. This research is particularly aimed at figuring out the implementation of ASSURE with interactive multimedia base to improve students learning achievement. To collect data, pretest, posttest, questionnaire and observation form were used as instruments in this *Pre-Experimental Research Design* research that embraces a characteristic of *One-Group Pretest-Posttest Design*. The sample of this research are tenth graders majoring RPL in SMK Negeri 2 Bandung. The result revealed that 1) ASSURE with interactive multimedia base is able to improve students learning achievement, the result  $F_{hitung} (16,20) > F_{tabel} (5,34)$ , 2) students' responses to ASSURE with interactive multimedia base are positive, the result 78,81%.

**Keywords:** *ASSURE model, students' learning achievement, interactive multimedia*

*Tonggiro, Jenifer O. 2014*

**MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL ASSURE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI STRUCTURED QUERY LANGUAGE (SQL)**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

*Tonggiro, Jenifer O.2014*

**MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL ASSURE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATERI STRUCTURED QUERY LANGUAGE (SQL)**

*Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)*