

Penerapan Model Pembelajaran Assure Melalui Media Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah

Eva Dian Mustika¹, Adhisa Irza Zairovy², Fauziah Nurrokhimah³

Institut Keguruan dan Ilmu Pengetahuan PGRI Wates, Indonesia

Email: adhisaIrza@gmail.com

RESEARCH INFO

Keywords:

Learning Model, ASSURE, and Learning Outcome

Kata kunci:

Model Pembelajaran, ASSURE, dan Hasil Belajar

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine student learning outcomes by implementing the Assure Learning Model through digital media. The Assure Learning Model is a learning system design model that is practical and easy to implement in classroom learning by combining the use of technology and learning media. This model is recommended for educators who want to integrate technology with media in their learning. Learning through digital media can help improve communication skills and motivation. ASSURE is an abbreviation of six important components: Analyze Learner Characteristics, State Performance Objectives, Select Methods Media and Materials, Utilize Technology Media and Materials, Requirez Learner Participation and Evaluation and Revision. The method used in this research is qualitative methods, namely data analysis. The research results can be concluded that the ASSURE Learning Model can help educators in teaching students in an effective and efficient way, as well as ensuring students have the opportunity to learn actively and effectively.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran Assure melalui media digital. Model Pembelajaran Assure adalah model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran di ruang kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Model ini disarankan untuk pendidik yang ingin mengintegrasikan teknologi dengan media dalam pembelajarannya. Pembelajaran melalui media digital dapat membantu meningkatkan keterampilan komunikasi dan motivasi. ASSURE merupakan singkatan dari enam komponen penting yaitu Analyze Learner Characteristic, State Performance Objectives, Select Methods Media and Materials, Utilize Technology Media and Materials, Requirez Learner Participation dan Evaluation and Revision. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif yaitu analisis data. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran ASSURE dapat membantu pendidik dalam mengajar peserta didik dengan cara yang efektif dan efisien, serta memastikan peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara aktif dan efektif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mendapatkan pengetahuan umum. Pendidikan merupakan pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa ketergantungan dengan orang lain (Feni, 2014 : 13) (Achmadi, 2013). Pendidikan sendiri adalah salah satu fungsi dari suatu negara dan dilakukan untuk Negara itu sendiri. Pendidikan adalah persiapan/bekal untuk beberapa aktivitas dan pendidikan dipandu oleh Undang-Undang untuk membuatnya sesuai dengan hasil analisis psikologis dan perkembangan secara bertahap baik secara fisik maupun mental (Aristoteles) (Adnan & Latief, 2020). Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah suatu upaya untuk memajukan bertumbuhnya pendidikan budi pekerti yaitu membentuk budi pekerti yang halus, meningkatkan kecerdasan otak dan mendapatkan kesehatan badan. Dengan demikian pengertian pendidikan memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dan Masyarakat (Afwan et al., 2020).

Pendidikan sendiri dapat diraih dengan cara belajar baik di tingkat formal maupun non-formal. Pendidikan formal adalah jenis pendidikan yang dibuat secara sistematis, terstruktur dan berjenjang. Pendidikan formal merujuk pada sekolah yang terikat legalitas formal dan memiliki sejumlah persyaratan yang cukup ketat. Berdasarkan jenjang atau tingkat pendidikan pendidikan formal terbagi menjadi tiga yaitu Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah dan Pendidikan Tinggi. Pendidikan non-formal adalah jalur pendidikan yang dapat dilaksanakan secara struktur dan berjenjang. Pendidikan non-formal banyak ditemui pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar adalah TPA, berbagai kursus dan bimbingan belajar, serta Pendidikan Kesetaraan yaitu Paket A, Paket B dan Paket C (Munandar, 2020).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar (peserta didik) yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik (Lefudin 2017: 13). Belajar merupakan hal terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu. Jadi, hendaknya siswa mempersiapkan dirinya untuk menghadapi kehidupannya yang dinamis, termasuk belajar memahami diri sendiri, memahami perubahan dan perkembangan globalisasi. Sehingga dengan belajar siswa siap menghadapi perkembangan zaman yang begitu pesat. Dalam banyak literatur, belajar digambarkan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku manusia secara komprehensif, baik dalam bentuk pengetahuan, pemikiran, pengertian maupun kebiasaan, sikap, dan keterampilan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh tingkah laku atau kepribadian pada diri seseorang dalam interaksi dengan lingkungan yang dapat ditandai dari hasil pengalaman individu itu sendiri (Asari et al., 2023).

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan faktor yang sangat penting, karena pada tingkat Sekolah Dasar inilah potensi anak sedang berkembang, dan juga sebagai pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang selanjutnya. Siswa di Sekolah Dasar lebih peka dan tajam dalam penyerapan pengetahuan. Sehingga agar tahap perkembangan belajar siswa sekolah dasar dapat berjalan dengan optimal, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di Sekolah Dasar, yaitu faktor guru, siswa, lingkungan, sarana dan prasarana. Adapun usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya, yakni guru. Usaha meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran perlu menjadi fokus penanganan tersendiri. Mengajar tidak sekedar

mengkomunikasikan pengetahuan, tetapi mengajar juga berarti usaha untuk mentransfer ilmu agar dapat dipahami dan di mengerti serta dapat diterapkan oleh peserta didik. Hal ini dapat terealisasi, salah satunya dengan upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk senantiasa aktif bertanya dan mengemukakan ide dengan baik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal (Febriyanti et al., 2021).

Model Pembelajaran Assure adalah suatu model pembelajaran desain untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas (Hardiyanti & Enramika, 2023). Model Assure adalah salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan di Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah dan Pendidikan Tinggi. Model pembelajaran ini dapat digunakan diberbagai tingkat pendidikan. Model ini dapat digunakan untuk berbagai subjek termasuk ilmu sosial, ilmu alam dan lain sebagainya. Menurut Pribadi (2011:29) Assure adalah model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan materi, media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan (Muzakki et al., 2021). Pemanfaatan model desain pembelajaran Assure perlu dilakukan tahap demi tahap dan menyeluruh agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaran sukses. Model pembelajaran Assure dapat diaplikasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran baik yang bersifat individual maupun kelompok. Angela (2011) menerangkan bahwa model pembelajaran Assure ini merupakan suatu model pembelajaran yang logis dan sederhana. Hal ini disebabkan karena model Assure adalah sebuah model pelajaran yang dirancang dengan baik dimulai dengan menangkap perhatian siswa, menyatakan tujuan yang harus dipenuhi, menyajikan materi, melibatkan siswa dalam pembelajaran, menilai pemahaman siswa, menyediakan umpan balik dan akhirnya melakukan evaluasi (Saputra & Purwanti, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu pendekatan analisis data. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian ilmiah yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Intisari dari metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah penelitian yang berkaitan dengan data yang berupa narasi bersumber dari dokumen, artikel dan studi literatur yang lain. Pendekatan dengan metode analisis data memberikan ruang bagi peneliti untuk memfokuskan penelitian pada pengelolaan isi pesan dari sumber yang dihasilkan berupa dokumen, artikel, dan catatan-catatan di internet maupun buku. Bentuk pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pengkodean dan pengkategorian data berupa teks untuk mendapatkan pemahaman yang spesifik dan mendalam tentang model pembelajaran assure (Sari & Susiloningsih, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan model pembelajaran Assure melalui media digital dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memiliki perencanaan dan sarana serta prasarana yang baik. Misalnya, dari persiapan seorang guru yang akan mengajar dan media yang akan digunakan. Menurut Heinich dan kawan-kawan (Azhar Arsyad : 2014) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah Assure. (Assure adalah singkatan dari Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate). Model Assure adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menetapkan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model Assure ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan

mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Model pembelajaran Assure dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Heinich, James Russell dan Michael Molenda. Model pembelajaran ini berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Menurut (Pribadi, 2011 : 27) menyatakan bahwa model Assure memiliki langkah-langkah yaitu 1) Menganalisis karakteristik siswa 2) Menetapkan tujuan pembelajaran 3) Memilih metode, media, dan bahan pelajaran yang tepat. 4) Menggunakan metode, media dan bahan pelajaran yang telah dipilih 5) Mengaktifkan keterlibatan siswa 6) Evaluasi dan revisi.

Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan pembelajaran diperlukan persiapan yang matang agar dapat memberikan output atau hasil seperti yang diinginkan. Upaya untuk merancang aktivitas pembelajaran disebut dengan istilah desain pembelajaran. Menurut Mager (1984), untuk dapat mendesain sebuah program pembelajaran, seorang guru dan desainer program pembelajaran perlu mengajukan beberapa pertanyaan yang mendasar, yaitu :

- Where We Are Going? (tujuan pembelajaran),
- How We Will Get There? (metode dan media pembelajaran),
- How Will We Know When We Arrived? (evaluasi hasil dan program pembelajaran).

Dalam model pembelajaran ASSURE ketiga pertanyaan itu telah terjawab, dan dirinci menjadi langkah –langkah yang sistematis. Model pembelajaran ASSURE adalah desain model pembelajaran yang dirangkai untuk membantu guru dalam mendesain metode pembelajaran yang efektif dengan langkah –langkah yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Analyze Learner Characteristics

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Siapakah siswa yang akan melakukan proses belajar? Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa akan sangat membantu guru atau instruktur dalam upaya memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Keller, 2010). Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu: (1) karakteristik umum; (2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki siswa sebelumnya; (3) gaya belajar atau learning style siswa; dan (4) motivasi.

2. State Performance Objectives

Langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan dari pembelajaran secara spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau learning need assessment. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi— pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga berisi uraian tentang tingkat penguasaan siswa atau degree terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dipelajari agar tercapai hasil evaluasi siswa terhadap hasil belajar (Iskandar & Farida, 2020).

3. Select Methods, Media, And Materials

Langkah berikutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Memilih metode, media, dan materi yang tepat dapat membantu siswa mengoptimalkan hasil belajarnya dan membantu mereka mencapai kemampuan dan tujuan belajarnya. Saat memilih metode, media, dan bahan yang akan digunakan, Anda dapat membuat beberapa keputusan, seperti memilih media dan bahan yang ada, memodifikasi bahan yang ada, dan membuat bahan baru. Pilihan media pembelajaran harus didasarkan pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks

pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga perlu dipilih berdasarkan ketersediaan dan kemampuan teknologi yang tersedia di lingkungan pembelajaran. Ada beberapa alternatif pilihan yang dapat dilakukan untuk memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan yaitu: (1) membeli media dan bahan ajar yang ada; (2) memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia; (3) memproduksi bahan ajar baru. Dalam hal ini pemanfaatan media digital dalam peningkatan hasil belajar peserta didik (Syehma, 2019).

4. Utilize Materials

Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau setting yang sebenarnya.

5. Requires Learner Participation

langkah selanjutnya adalah Melibatkan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi nilai yang didapatkan oleh siswa semakin aktif siswa dalam pembelajaran semakin mudah bagi mereka untuk memahami materi yang diajarkan. Pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

6. Evaluate And Revise

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dan revisi dalam model desain pembelajaran ASSURE ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi program pembelajaran dan juga menilai pencapaian hasil belajar siswa. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran.

Contoh pertanyaan evaluasi yang perlu dilakukan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran adalah: (1) apakah siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan? (2) apakah metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan dapat membantu berlangsungnya proses belajar siswa? dan (3) apakah siswa terlibat aktif dengan isi/materi pembelajaran yang sedang dipelajari?Selanjutnya Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan sehingga guru dapat melakukan perbaikan untuk model pembelajaran selanjutnya sehingga tercipta hasil belajar yang memuaskan.

Media dapat didefinisikan oleh teknologinya, sistem simbol dan kemampuan pemrosesannya. Media juga dapat dideskripsikan dan dibedakan berdasarkan kemampuan karakteristik yang dapat digunakan memproses atau mengoperasikan sistem simbol yang tersedia. Kemampuan pemrosesan suatu media dapat melengkapi kemampuan pembelajar, mereka memfasilitasi operasi pelajar sehingga mampu melakukan hal-hal yang pembelajar tidak bias. Istilah media pertama kali digunakan untuk menggambarkan surat kabar, televisi dan radio lebih dari dua abad yang lalu. Saat ini, media telah mengasumsikan banyak konotasi yang berbeda. Seiring berjalannya waktu media tidak hanya memuat tulisan atau suara seperti halnya surat kabar dan televisi namun juga mencakup media sosial, media massa, media cetak dan visual. Dalam pengertian lain, media digital juga disebut media teknologi. Media teknologi merupakan sarana atau alat komunikasi kolektif yang digunakan untuk menyimpan dan menyampaikan data dan informasi. Media teknologi telah membuat komunikasi menjadi semakin mudah. Sehingga mendorong banyak orang untuk menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari

termasuk pendidikan. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan komputer di lembaga pembelajaran semakin beragam. Potensi pembelajaran dengan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan pemecahan masalah. Alat, perangkat, teknik dan aplikasi media dapat mendukung dan mengintegrasikan pembelajaran berbasis inkuiri. Peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai sumber pembelajaran dari internet sekaligus membantu siswa dalam berpikir, menulis, membaca, meneliti dan berpikir kritis. Peran teknologi termasuk media dalam kehidupan manusia termasuk pendidikan, ini menunjukkan bahwa pembangunan dan kemajuan yang berarti tidak dapat terjadi tanpa integrasinya ke dalam pendidikan. Oleh karena itu, para pengembang kurikulum harus mempersiapkan diri untuk masa depan yang kaya akan teknologi dan mengikuti perubahan dengan mengadopsi strategi efektif yang menanamkan pembelajaran dengan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Untuk mencapai tujuan ini, para pengembang kurikulum perlu melakukan beberapa langkah penting. Pertama, mereka harus selalu mengikuti tren dan inovasi terbaru di bidang teknologi pendidikan. Hal ini dapat dilakukan melalui pelatihan berkelanjutan, partisipasi dalam seminar, dan kolaborasi dengan ahli teknologi. Kedua, penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap kurikulum yang ada guna memastikan bahwa metode pengajaran yang diterapkan masih relevan dan efektif. Evaluasi ini dapat melibatkan feedback dari para guru, siswa, dan orang tua. Ketiga, pengembangan kurikulum harus didasarkan pada pendekatan yang fleksibel dan adaptif. Artinya, kurikulum harus bisa dengan mudah disesuaikan dengan perubahan teknologi dan kebutuhan siswa. Ini termasuk integrasi alat digital seperti perangkat lunak pembelajaran, platform online, dan aplikasi interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Keempat, para pengembang kurikulum harus memperhatikan aspek keamanan dan privasi data dalam penggunaan teknologi pendidikan. Mereka harus memastikan bahwa semua alat dan platform yang digunakan mematuhi standar keamanan yang ketat untuk melindungi informasi pribadi siswa. Terakhir, kerjasama dengan para pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, institusi pendidikan, dan komunitas teknologi, sangat penting untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang suportif dan inovatif. Dengan demikian, para pengembang kurikulum dapat merancang program pembelajaran yang tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi tetapi juga mampu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan dengan percaya diri dan keterampilan yang memadai. Dengan demikian, media digital akan menarik perhatian siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman sekelasnya. Sekaligus membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menarik tentunya dengan adanya media digital sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran sejarah.

Dalam penerapan model ASSURE, media digital digunakan untuk meningkatkan interaksi, motivasi dan efektivitas pembelajaran. Untuk menerapkan media digital dalam model pembelajaran ASSURE pada pembelajaran sejarah, maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pratinjau (Preview) Teknologi, Media Dan Materi

Dalam proses guru mengidentifikasi teknologi, media dan materi yang sesuai untuk siswa dan tujuan belajar. Hal yang dilakukan adalah guru harus mempratinjau teknologi dan media yang dipilih, kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuannya adalah agar teknologi dan media yang dipilih selaras dengan mata pelajaran anda.

2. Menyiapkan (Prepare) Teknologi, Media Dan Materi

Selanjutnya guru harus menyiapkan teknologi, media dan materi yang akan mendukung aktivitas belajar-mengajar. Langkah pertama adalah mengumpulkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan, kemudian tentukan urutan penggunaan materi dan apa yang akan guru lakukan terhadap materi tersebut.

3. Menyiapkan (Prepare) Lingkungan

Dimana saja aktivitas belajar terjadi, baik diruang kelas, laboratorium maupun di pusat media. Fasilitas harus diatur untuk penggunaan teknologi, media dan materi secara efektif. Beberapa media membutuhkan ruang yang tepat, sumber listrik yang baik, dan akses terhadap saklar lampu. Sebaiknya guru memeriksa bahwa peralatan yang akan digunakan berfungsi dengan baik. Aturilah fasilitas yang akan digunakan agar semua siswa dapat mendengar dan melihatnya dengan baik. Posisi duduk juga harus disesuaikan dengan baik, sehingga para siswa dapat melihat satu sama lain ketika guru menginginkan siswa mendiskusikan sebuah topik (Maryam et al., 2020).

4. Menyiapkan (Prepare) Pembelajaran

Penelitian mengenai belajar mengungkapkan bahwa apa yang dipelajari dari sebuah kegiatan sangat bergantung pada bagaimana peserta didik disiapkan untuk mata pelajaran tersebut. menyiapkan peserta didik sama pentingnya dengan menyediakan pengalaman belajar. Misalnya sebelum memulai pelajaran, guru menyampaikan (1) materi atau topic yang akan dipelajari, (2) tujuan pembelajaran topic tersebut, (3) memberikan motivasi belajar, dan (4) memberikan isyarat yang mengarahkan perhatian pada aspek spesifik dari materi yang akan akan dipelajari.

5. Menyediakan (Provide) Pengalaman Belajar

Dalam penggunaan teknologi, media dan materi, guru harus menyediakan pengalaman belajar instruksional. Misalnya, jika pengalaman belajar adalah berpusat pada guru, maka guru akan memberikan pengalaman tersebut melalui presentasi, demonstrasi, latihan, praktik atau tutorial (Udin et al., 2022).

Salah satu contoh media digital yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran video. Media pembelajaran video adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan bahan audiovisual untuk mengajarkan suatu materi tertentu dan dalam perkembangannya media pembelajaran video semakin diminati. Selain itu, media pembelajaran video juga memudahkan pembelajaran jarak jauh dan fleksibel, karena materi yang disajikan dapat diakses dengan mudah. Video pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, mulai dari pendidikan formal atau non-formal dan dalam segala tingkatan. Adapun keuntungan dari pemanfaatan media pembelajaran video dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa (Apriansyah, 2020).

Berikut ini beberapa platform media pembelajaran video :

- a) YouTube - platform video terbesar dan paling populer di dunia, dengan jutaan video pembelajaran di berbagai topik yang disediakan oleh berbagai pengajar dan lembaga pendidikan.
- b) Udemy - platform pembelajaran online yang menyediakan ribuan kursus dan video pembelajaran di berbagai topik, baik gratis maupun berbayar.
- c) Coursera - platform pembelajaran online yang menyediakan kursus dari berbagai universitas dan lembaga pendidikan terkemuka di dunia, dengan video pembelajaran yang diakses melalui berlangganan.
- d) edX - platform pembelajaran online yang juga menawarkan kursus dari berbagai universitas dan lembaga pendidikan terkemuka di dunia, dengan fokus pada kursus dalam bidang ilmu komputer dan teknik.
- e) Khan Academy - platform video pembelajaran nonprofit yang menyediakan video pembelajaran gratis untuk semua tingkat pendidikan, dari dasar hingga tingkat universitas.

- f) TED-Ed - platform pembelajaran online yang menawarkan video pembelajaran dalam bentuk animasi, dengan fokus pada topik-topik dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- g) Skillshare - platform pembelajaran online yang fokus pada keterampilan kreatif dan desain, dengan ribuan video pembelajaran dan kursus yang tersedia untuk diakses melalui berlangganan.

Meskipun penggunaan model pembelajaran ASSURE dinilai efektif dan sesuai dengan kondisi saat ini namun, terdapat kekurangan dan kelebihan dalam model pembelajaran tersebut yaitu:

Kelebihan :

- a) Lebih banyak komponennya. Komponen tersebut diantaranya analisis pembelajar, rumusan tujuan pembelajar, strategi pembelajar, sistem penyampaian, penilaian proses belajar.
- b) Mengadakan pengulangan kegiatan dengan tujuan evaluate and review. Selain itu model Assure mengedepankan pembelajar, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, dan kemampuan prasyarat.
- c) Turut mengutamakan partisipasi pembelajar dalam poin Require Learner Participation, sehingga diadakan pengelompokan-pengelompokan kecil seperti pengelompokan peserta didik menjadi belajar mandiri dan belajar dengan tim.
- d) Pada point select methods media and materials serta utilize media and materilas membuat guru atau peserta didik aktif untuk menemukan dan memanfaatkan bahan dan media yang tepat dan memanfaatkan secara optimal media yang telah ada.

Kekurangan :

- a) Belum tentu mencakup suatu mata pelajaran.
- b) Walaupun komponennya relative banyak, namun tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk di dalamnya.

KESIMPULAN

Model pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercipta melalui rancangan konsep model pembelajaran yang dibuat oleh pedidik dengan inovasi dan kreatifitas. Salah satu cara dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien adalah dengan mendesain pembelajaran dengan mengimplementasikan model serta menggunakan konsep pembelajaran yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Model yang digunakan dalam mengembangkan desain pembelajaran yaitu model ASSURE. Model ini merupakan model yang mengikutsertakan teknologi dan media yang berkembang untuk membantu guru baik dalam proses pembelajaran maupun dalam mengevaluasi pembelajaran itu sendiri. Selain menggunakan model ASSURE dalam pengembangan desain pembelajaran, pendidik juga menerapkan media digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE dengan menerapkan media digital dalam pembelajaran diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, H. (2013). *Penerapan model assure dengan menggunakan media power point dalam pembelajaran bahasa inggris sebagai usaha peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X Man Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013*. UNS (Sebelas Maret University).
- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di

- era digital. *Proceeding Umsurabaya*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., & Sele, Y. (2023). *Media pembelajaran era digital*. CV. ISTANA AGENCY.
- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA Di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147–154.
- Hardiyanti, P., & Enramika, T. (2023). Model Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(1), 1–8.
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.
- Munandar, A. (2020). Design Modeling assure. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 71–78.
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'anTM an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149–162.
- Saputra, N., & Purwanti, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, SNPPM2020P-275.
- Sari, W. M., & Susiloningsih, E. (2015). Penerapan model assure dengan metode problem solving untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(1).
- Syehma, B. R. (2019). Pengaruh desain pembelajaran Assure terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi*, 18(1).
- Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifa'i, A., Nur, S., Tenri Awaru, A. O., & Syamsuddin, N. (2022). *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*.