

# C7 Turnitin Nawawi

*by* Nawawi Nawawi

---

**Submission date:** 08-Jun-2021 09:51AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1602571170

**File name:** C7. Prosiding PKM-CSR 2018.pdf (180.54K)

**Word count:** 2218

**Character count:** 15353

6  
**MENDESAIN PEMBELAJARAN EFEKTIF BERDASARKAN  
 MODEL ‘ASSURE’**

Nawawi<sup>1</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram  
[NAWAWI1962@yahoo.com](mailto:NAWAWI1962@yahoo.com)

**ABSTRAK**

Tujuan ideal pelaksanaan pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan. Tetapi dalam kenyataannya sering terjadi sebagian (besar atau kecil) atau tidak sama sekali hal tersebut dapat dicapai. Hal tersebut disebabkan karena guru tidak membuat rencana pembelajaran berdasarkan keselarasan antara tuntutan kurikulum yang dijalankan dan kebutuhan peserta didik. Assure adalah suatu model yang dapat diacu untuk merencanakan sekaligus menjabarkan suatu pembelajaran dengan media tertentu. Adapun langkah-langkah dari model ‘Assure’ adalah: menganalisis peserta didik, merumuskan tujuan khusus pembelajaran, memilih metode, media dan bahan ajar, menggunakan media dan materi, menuntun partisipasi peserta didik dan melakukan evaluasi dan revisi.

29  
**Kata kunci:** pelaksanaan pembelajaran, model ASSURE

**PENDAHULUAN**

Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh guru, kurikulum, lembaga dan pemerintah secara hierarkhis. Keempat terminal pembelajaran tersebut berkaitan satu dengan yang lain dan bersifat linear. Dalam pelaksanaannya sering terjadi pencapaian tujuan instruksional khusus atau indikator yang dijadikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran dalam kelas tidak dapat tercapai karena faktor tertentu yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran seperti media belajar atau teknologi yang digunakan

Setiap kegiatan pembelajaran resmi seharusnya melalui tiga tahapan yakni perencanaan, penerapan dan evaluasi. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan kondusif, seorang guru yang profesional biasanya menetapkan desain pembelajaran yang terwujud dalam Rencana Program Pembelajaran (RPP). Desain instruksional biasanya ditentukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan (need analysis) terhadap aspek-aspek yang terlibat dalam suatu program pembelajaran, yakni siswa, guru dan kurikulum.

Sering diberitakan hasil survey yang diselenggarakan oleh lembaga tertentu bahwa secara umum kemampuan pelajar Indonesia pada mata pelajaran dan level tertentu menempati urutan yang memprihatinkan untuk tingkat dunia seperti pada bidang studi matematika, ilmu pengetahuan alam dan bahasa Inggris. Walaupun secara perorangan, beberapa orang pelajar Indonesia menempati posisi bintang dunia. Walaupun demikian hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia masih tergolong rendah

Penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah penggunaan media atau teknologi dan metode pembelajaran yang kurang tepat materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan kemampuan berfikir siswa, dan penggunaan alat evaluasi yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran dan daya fikir siswa. Semuanya

bersumber pada sosok guru yang suka mengabaikan analisis kebutuhan sebagai dasar penetapan desain Rencana Program Pembelajaran (RPP) yang merupakan produk tahap perencanaan dari suatu sistem penyelenggaraan pendidikan.

Di Indonesia<sup>3</sup>, indikator rendahnya mutu pendidikan tersebut terbukti dengan seringnya dilakukan pergantian kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran, peningkatan kualifikasi guru dan pengadaan alat pendukung pembelajaran. Upaya-upaya tersebut dapat dipastikan telah menghabiskan dana dalam jumlah banyak yang bersumber dari keuangan negara Republik Indonesia yang dialokasikan untuk kementerian pendidikan. Bila hal tersebut dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya upaya guru untuk menyempurnakan yang telah ada melalui salah satu kegiatan profesional yakni analisis kebutuhan pembelajaran yang hasilnya dijadikan dasar penetapan desain pembelajaran yang secara formal diwujudkan dalam bentuk Rencana Program Pembelajaran (RPP), maka dikhawatirkan program-program lain untuk mensejahterakan rakyat Indonesia menjadi terhambat karena kekurangan dana.

Penggunaan komponen-komponen pembelajaran seperti media atau teknologi dan metode secara tepat akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatnya kualitas hasil belajar siswa. Komponen-komponen pendukung pembelajaran harus disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang berkaitan dengan kurikulum, siswa dan lingkungan. Tahap perencanaan pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan bagi kebanyakan guru dirasakan merepotkan dan menyulitkan, sehingga para oknum guru yang berkarakter seperti tersebut akan mengambil jalan pintas dalam merencanakan pembelajarannya.

Media dan teknologi pembelajaran dipercaya memegang peranan yang penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu pemilihan keduanya harus secara tepat sehingga penggunaannya dapat membuat pembelajar termotivasi untuk belajar dan pada akhirnya semua indikator yang telah ditetapkan dapat tercapai. Hal ini menunjukkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai pula. Terkait dengan pemilihan media atau teknologi yang tepat untuk dipergunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran maka diperlukan pengetahuan yang dapat diterapkan untuk memilih media atau teknologi yang tepat dan salah satu diantara pengetahuan tersebut adalah ASSURE model.

Khusus menyangkut kegiatan belajar-mengajar dikelas, sampai saat ini terdapat beberapa model desain instruksional yakni ADDIE, ASSURE, ARCS, Sembilan kejadian instruksional oleh Gagne, dan Landamatics. Pada kesempatan pengabdian kali ini, tim pengabdian jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Mataram memutuskan untuk mensosialisasikan model desain instruksional ASSURE. Karena pertimbangan waktu dan hal-hal terkait lainnya.

Model ASSURE adalah petunjuk prosedural untuk merencanakan dan menjalankan pembelajaran termasuk media dan teknologi pembelajaran yang akan dipakai. Model tersebut merujuk kepada analisis kebutuhan ideal untuk suatu kegiatan pembelajaran yang hasilnya diyakini dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lancar dan efektif. Karena seluruh aktivitas pembelajaran yang diterapkan merupakan hasil analisis yang mendalam yang dituangkan dalam suatu perencanaan yang resmi dan selanjutnya diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara awal team Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Mataram dengan sejumlah guru dari beberapa sekolah di lombok diperoleh bahwa pembelajaran yang dilakukan<sup>16</sup> ya kurang sukses karena tujuan pembelajaran tidak bisa dicapai secara optimal walaupun pembelajaran dilakukan dengan mengacu kepada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah mereka susun secara baik tanpa

mempertimbangkan kebutuhan siswa. Lebih jauh para guru tersebut dilaporkan mengajar juga dengan alat bantu mengajar.

Dalam era tahun 1990an, Robert Heinich dan Michael Molendo dari Universitas Indiana dan James D. Russell dari Universitas Purdue mulai mengenalkan Model Assure sebagai dasar pertimbangan dalam membuat rencana dan pelaksanaan suatu pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh guru. Model Assure juga merupakan suatu pendekatan yang sistematis dalam penyusunan rencana pembelajaran (lesson plan). Karena mengandung langkah-langkah yang terkait satu dengan yang lain berdasarkan kebutuhan kurikuler dan siswa. Pengertian lain dari Model Assure adalah suatu rencana yang dipergunakan untuk membantu guru mengorganisir prosedur pembelajaran, melakukan penilaian autentik terhadap kegiatan belajar siswa, dan yang terakhir menurut penemunya bahwa Model Assure dapat dipedomani oleh semua penyaji pengetahuan. Sejak itu penggunaan Model Assure sebagai dasar penyusunan rencana pembelajaran sekaligus menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran dan pemilihan media yang tepat dapat meyakinkan para guru akan tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

#### PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang diatas maka paper ini akan menguraikan bagaimanakah Model Assure diterapkan untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sekaligus menjalankannya dalam proses belajar mengajar di kelas oleh guru-guru dalam lingkungan Pondok Pesantren NW Sukamulya yang terdiri dari guru-guru Tsanawiyah dan Aliyah.

#### PEMBAHASAN

Secara umum, pembelajaran adalah suatu proses perubahan tingkah laku siswa oleh guru secara sistematis berdasarkan tujuan tertentu. Pembelajaran formal yang biasanya dijalankan di sekolah-sekolah maupun di kursus-kursus dan di pelatihan-pelatihan dijalankan berdasarkan perangkat pembelajaran berupa silabus, bahan ajar, lembar kerja siswa, media pembelajaran dan instrumen penilaian. Semua unsur tersebut dan bagaimana menerapkannya dalam suatu pembelajaran formal diwujudkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang harus dibuat oleh guru untuk dipedomani dan diterapkan oleh guru. Tetapi dalam kenyataannya sering terjadi dalam suatu pembelajaran tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal karena Rencana Pembelajaran (Lesson Plan) tidak dibuat berdasarkan kebutuhan siswa dan penerapannya tidak mengikuti prosedur yang telah direncanakan.

Untuk menjadi pengajar yang terampil di dalam ruangan kelas sekarang ini sangatlah penting untuk mengetahui kapan menggunakan strategi pengajaran dan multimedia yang interaktif. Para ahli pendidikan menemukan bahwa media pendidikan dan teknologi merupakan rencana sistematis yang efektif dalam pengajaran. Atas dasar itulah para ahli tersebut telah mengembangkan model Assure sejak dekade 90an.

Model Assure oleh para penemunya dinyatakan sebagai: Pertama, petunjuk yang prosedural untuk merencanakan dan menjalankan pembelajaran yang melibatkan media dalam proses pembelajaran. Kedua, model Assure adalah pendekatan yang sistematis untuk membuat rencana pembelajaran. Ketiga, suatu perencanaan yang dipergunakan untuk membantu para guru menyusun prosedur pembelajaran.

Keempat, suatu perencanaan yang dipergunakan untuk membantu para guru melakukan penilaian autentik terhadap siswa yang lagi belajar. Dan Kelima, salah satu alternatif acuan yang dapat dipergunakan oleh para penyaji pengetahuan.

Menyangkut bagaimana model Assure bermanfaat terhadap proses belajar adalah bahwa model belajar Assure merepresentasikan cara merencanakan siswa belajar yang dapat menjamin tercapainya kesuksesan belajar. Dengan merencanakan sesi belajar mengikuti model Assure akan menjamin tercapainya pembelajaran yang efektif dan bernilai bagi para peserta didik. Disamping itu pembelajaran dengan model Assure dapat dipergunakan untuk para siswa dalam segala tingkatan termasuk orang dewasa yang lagi mengembangkan profesionalitasnya.

**ASSURE adalah singkatan yang masing-masing huruf memiliki kepanjangan sebagai berikut:**

A: Analyze learners (menganalisa peserta didik). Sebelum sesi pembelajaran dimulai, guru harus mengenal karakter peserta didik sasaran seperti kemampuan, gaya belajar masing-masing, dan sikap dalam belajar peserta didik. Berkaitan dengan gaya belajar Gardner (1999) mengidentifikasi tiga jenis gaya belajar peserta didik yakni visual, auditory, dan kinestetik. Yang pertama mengandalkan penglihatan, yang kedua mengandalkan pendengaran, dan yang ketiga mengandalkan gerakan tubuh. Memahami peserta didik adalah kunci kesuksesan sebuah sesi pembelajaran. Beberapa pertanyaan yang dapat dicari jawabannya oleh guru untuk mendapatkan data tentang peserta didik antara lain adalah: Apakah prasyarat pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan? Apakah para peserta didik memiliki pengetahuan dasar yang dibutuhkan untuk dapat mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan? Mengapa peserta didik mengambil program pembelajaran tersebut? dan gaya belajar yang bagaimana yang teridentifikasi dapat memotivasi peserta didik dalam belajar? Setelah guru memiliki pengetahuan tentang peserta didik, penyusunan perencanaan pembelajaran dapat diteruskan ke langkah berikutnya.

S: Stating Objectives (menyatakan tujuan). Penetapan tujuan khusus pembelajaran yang akan dilaksanakan membuat peserta didik memahami perubahan tingkah laku yang bagaimana yang diharapkan guru dari peserta didik. Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru ketika dia sedang menyusun tujuan pembelajaran khusus, yakni: fokus kepada peserta didik bukan guru, menetapkan tingkah laku yang merefleksikan dunia nyata, dan tujuan khusus yang ditetapkan oleh guru mendeskripsikan luaran suatu kegiatan pembelajaran. Luaran yang diwujudkan melalui tujuan khusus tersebut di jabarkan berdasarkan format ABCD. ABCD adalah akronim dari suatu format dalam menjabarkan tujuan khusus pembelajaran yang masing-masing hurufnya memiliki kepanjangan sebagai berikut:

**A: Audience (peserta didik).** Dalam hal ini peserta didik dibuat oleh guru untuk mendemonstrasikan perubahan tingkah laku setelah kegiatan pembelajaran selesai.

**B: Behavior (tingkah laku).** Yakni suatu kemampuan yang harus ditunjukkan oleh peserta didik setelah suatu kegiatan pembelajaran selesai.

**C: Condition (kondisi).** Dalam kondisi yang bagaimana peserta didik harus mendemonstrasikan tingkah laku yang ditetapkan dalam rencana pembelajaran. dan

**D: Degree (derajat).** Yakni level yang diharapkan dimana peserta didik setidaknya dapat mendemonstrasikan perubahan tingkah laku yang sudah mereka lakukan.

3

**S: Select methods, media and materials (memilih metode, media, dan materi).**

Setelah mengetahui dengan jelas siapa orang-orang yang menjadi peserta didik dan apa-apa yang akan mereka dapat setelah mengikuti suatu pembelajaran kemudian seorang guru harus siap untuk memilih:

1. Metode Pembelajaran yang dirasakan oleh guru akan paling sesuai untuk dipergunakan meraih tujuan pembelajaran secara maksimal.
2. Media yang dirasakan oleh guru akan sangat membantu peserta didik dapat mewujudkan tujuan khusus pembelajaran secara maksimal. Adapun media-media yang dapat dipilih bisa dalam bentuk t<sup>17</sup>, image (gambaran), video, audio, dan multi media komputer.
3. Materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran. Materi pembelajaran bisa dalam bentuk program software, musik, compact disk, images seperti proyektor, TV, dan DVD.

3

**U: Utilize method, media, and materials (menggunakan metode, media, dan materi).**

Pada tahapan ini, dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media dan bahan ajar yang telah dipilih. Terkait dengan ini, guru harus melakukan:

1. Preview terhadap materi yang akan dipergunakan dalam hal ini jangan pernah menggunakan sesuatu di kelas dimana guuru tidak pernah melakukan pengecekan secara keseluruhan.
2. Menyiapkan bahan ajar. Seorang guru harus yakin bahwa dia memiliki sesuatu yang dibutuhkan dan harus bekerja menyiapkan lingkun<sup>11</sup> yakni menyiapkan ruangan kelas, dimana segala kegiatan yang akan dilakukan oleh guru akan berjalan dengan baik.
3. Meyiapkan peserta didik. Tunjuksn kepada peserta didik overview, dan jelaskan bagaimana mereka dapat menerima informasi yang disampaikan dan gunakan hal itu. Kemudian pikirkan bagaimana hal tersebut dapat dievaluasi.
4. Siapkan pengalaman belajar. Dalam hal ini pengajaran berupa teater tinggi yang sederhana.

Kecakapan memainkan situasi adalah bagian dari tugas guru. Belajar dan mengajar seharusnya merupakan suatu pengalaman dan bukan suatu siksaan.

10

**R: Require learner participation (menuntut partisipasi peserta didik).**

1. da tahapan ini, seorang guru harus menyadari bahwa peserta didik belajar terbaik ketika mereka secara aktif terlibat di dalam proses belajar.
2. Uraikan bagaimana guru menginginkan siswanya untuk terlibat di dalam kelas. Contohnya kerja kelompok, presentasi, diskusi dan games.
3. Hindari melakukan ceramah sepanjang sesi. Dengarkan pendapat peserta didik dan izinkan mereka untuk menjadi tanggap terhadap isi pembelajaran.

4

**E: Evaluate and revise (mengevaluasi dan merevisi).**

Langkah terakhir ini sering diabaikan padahal langkah ini paling penting di antara tahapan-tahapan yang lainnya. Yang dilakukan pada tahapan ini adalah:

1. Mengevaluasi performa peserta didik. Misalnya sesi pembelajaran dengan topik pupuk, situasi pembelajaran.
2. Mengevaluasi keefektifan komponen-komponen media yang dipergunakan dalam pembelajaran.
3. Mengevaluasi performa guru dalam melakukan pembelajaran.
4. Melakukan revisi terhadap kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi.

## SIMPULAN

Dengan mengikuti keenam langkah dari model ASSURE, guru dapat menggunakan teknologi terbaru dan media berbasis teknologi ke dalam pembelajarannya secara tepat dan efektif. Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002) menyatakan bahwa semua pembelajaran efektif itu membutuhkan perencanaan yang dilakukan secara hati-hati. Menggunakan model ASSURE untuk merencanakan pembelajaran dan penyampaian, akan membuat penyampaian materi pembelajaran sukses dan pencapaian tujuan dari pembelajaran tersebut.

## DAFTAR REFERENSI

- 5 Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (1993). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*, 4th edition. New York, Macmillan.
- 18 Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning (7th Edition)*. New Jersey, Meril Prentice Hall.
- Bernmark, L. (2002). *Visual Literacy*. Alexandria, Association for supervisor and curriculum.
- Kemp, J., Harper, & Row. (1985). *The Instructional Design Process*. New York.

# C7 Turnitin Nawawi

---

## ORIGINALITY REPORT

---

23%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	Neneng Darllis, Farida F, Yalvema Miaz. "Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	4%
2	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	3%
3	<a href="http://jurnal.fkip.uns.ac.id">jurnal.fkip.uns.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
5	Submitted to Jabatan Pendidikan Politeknik Dan Kolej Komuniti Student Paper	1%
6	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1%

---



8	Hendra Noviandi, Neviyarni S, Farida F. "Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Menggunakan VAK di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	1 %
9	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
10	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
12	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
14	bangdos.upi.edu Internet Source	<1 %
15	citramanggraini.wordpress.com Internet Source	<1 %
16	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
17	es.scribd.com Internet Source	<1 %
18	Submitted to Bournemouth University Student Paper	<1 %

---

19	<a href="http://denisriwahyu.blogspot.com">denisriwahyu.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://ejournal.iainsurakarta.ac.id">ejournal.iainsurakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://figbjn.files.wordpress.com">figbjn.files.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://mgmppaismpkotamalang.wordpress.com">mgmppaismpkotamalang.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://timotius11.blogspot.co.id">timotius11.blogspot.co.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://mayalink.wordpress.com">mayalink.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %
29	Rozi Iskandar, Farida F. "Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	<1 %

---

---

Exclude quotes      On

Exclude bibliography      On

Exclude matches      < 5 words