

## IMPLEMENTASI MODEL ASSURE UNTUK MENGEMBANGKAN DESAIN PEMBELAJARAN DI SD NEGERI EMPANG BAHAGIA 3 KOTA TANGERANG

Ina Magdalena<sup>1</sup>, Nur Febriyani<sup>2</sup>, Wirdatul Mufidah<sup>3</sup>  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
inapgsd@gmail.com ; nurfebriyani08@gmail.com

### Abstract

*In the field of education, especially in teaching and learning activities, instructional design is seen as a basic component or aspect for building learning designs. The ASSURE model is a choice and applicable instructional design for all teachers that can be taken when they want to carry out learning activities. The purpose of this research is to find out how the teachers of SD Negeri Empang Bahagia implement the ASSURE model in learning. The research design of this research is descriptive qualitative research because the research data was obtained from a questionnaire. The results of this study are practical ASSURE models to be implemented in teaching and learning activities.*

**Keywords :** ASSURE Model, Learning Design, Learning Activities

**Abstrak :** Dalam bidang Pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, desain instruksional dipandang sebagai komponen dasar atau aspek untuk membangun desain pembelajaran. Model ASSURE Merupakan desain instruksional pilihan dan aplikatif bagi semua guru yang dapat diambil ketika hendak mengadakan kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana para guru SD Negeri Empang Bahagia dalam mengimplementasikan model ASSURE dalam pembelajaran. Rancangan penelitian penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif karena data penelitian ini diperoleh dari kuesioner. Hasil dari penelitian ini yaitu model ASSURE praktis untuk diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci :** Model ASSURE, Desain Pembelajaran, Aktivitas Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Mentransfer ilmu bukan masalah besar bagi semua guru di kelas. Selalu seperti menuangkan air ke kepala semua peserta didik. Peserta didik duduk di kursi, menempatkan pengetahuan di kepala mereka dan kemudian mereka mendapatkan segalanya sebagai pengetahuan baru atau lama. Padahal, peserta didik tidak hanya memperoleh ilmu dari pendidik tetapi juga memperoleh dari luar pendidik. Artinya, mereka bisa mendapatkan ilmu lain dari lingkungan (teman dan keluarga). Tak bisa dipungkiri, memang mereka sudah memiliki pengetahuan sebelumnya. Dengan demikian, jika pendidik tidak mempersiapkan bahan ajar dan hanya memberikan materi dasar saja, maka secara sadar peserta didik akan berpikir bahwa mereka sudah menguasai materi yang diberikan dan akibatnya mereka akan bosan. Mengajar tidak hanya mentransfer ilmu tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan peserta didik. Konstruksi berarti mewujudkan penggalan-penggalan pengetahuan peserta didik ke dalam suatu unit pengetahuan.

Mengajar dalam hal ini membutuhkan banyak persiapan. Secara administratif terdapat silabus, RPP, materi pembelajaran itu sendiri, dan media. Semua persiapan itu harus dilakukan agar kegiatan belajar mengajar dapat ditiup angin. Memang, mengajar anak sekolah dasar bisa dibilang bukan masalah besar bagi semua guru/pendidik, namun hal tersebut banyak menguras tenaga. Hal itu terjadi karena di era pasca pandemi ini segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar sangat dibatasi. Padahal, pendidik tidak hanya memberikan teori pembelajaran tetapi juga harus berbagi keanggunan dan contoh dan praktik desain kelas yang sempurna agar pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan desain yang bermanfaat.

Dalam bidang pembelajaran, pendidik meskipun sudah memiliki pengetahuan tentang praktik dan perancangan ruang kelas, ternyata masih menemui kesulitan dalam mengelola kelas dengan baik. Pengetahuan tentang pengelolaan kelas sangat diperlukan dan harus dikuasai oleh seluruh guru sebelum terjun ke dunia nyata pembelajaran di sekolah. Kesiapan peserta didik dalam menimba ilmu harus dirancang dan dipersiapkan dengan baik. Oleh karena itu, selain persiapan yang telah disebutkan di atas, desain pembelajaran juga harus dirancang dengan baik oleh guru. Rancangan pembelajaran ini merupakan sesuatu yang krusial untuk mensukseskan pembelajaran. Hal ini semacam fase atau proses deskripsi yang akan dilakukan sebagian besar oleh guru di bidang pembelajaran. Smith & Ragan, (2005) dalam Rayanto dan Sobach (2020) mengatakan bahwa desain instruksional adalah proses

sistematis dan reflektif dalam menerjemahkan prinsip-prinsip pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana bahan instruksional, aktivitas, sumber informasi, dan evaluasi.

Memang, desain dan pengembangan instruksional telah menyebar dengan luar biasa dan sebagian besar di semua aspek dan disiplin ilmu. Dalam bidang Pendidikan khususnya dalam pengajaran, desain instruksional dipandang sebagai komponen atau aspek penting untuk membangun desain pembelajaran, merancang suasana yang baik dalam pembelajaran di kelas bukanlah tugas yang mudah bagi semua pendidik. Mereka harus merancang tidak hanya desain pembelajaran dengan baik tetapi juga persiapan dan strateginya. Jika tidak, hasil belajar baik bagi guru maupun siswa tidak maksimal. Guru harus mampu memilih dan menyusun model pengajaran, strategi, metode, keterampilan, dan kegiatan siswa untuk penekanan instruksional tertentu. Ada banyak macam model pengajaran yang benar-benar dapat diterapkan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengusulkan model ASSURE sebagai model yang dijalankan. Model ASSURE Merupakan desain instruksional pilihan dan aplikatif bagi semua guru yang dapat diambil ketika hendak mengadakan kegiatan pembelajaran. Model ASSURE berasal dari kata menganalisis, menyatakan tujuan, pemilihan media, pemanfaatan materi, menuntut kinerja pembelajar, dan evaluasi. Oleh karena itu, dengan melihat latar belakang penelitian di atas, peneliti bertujuan untuk membahas Implementasi Model ASSURE untuk mengembangkan desain pembelajaran di SD Negeri Empang Bahagia 3 Kota Tangerang.

## **METODE**

Rancangan penelitian penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif karena data penelitian ini diperoleh dari kuesioner. Terdiri dari 9 indikator dimana indikator itu sendiri berasal dari indikator ASSURE; mereka; (1) tujuan pengajaran yang sesuai/cocok dengan materi, (2) tujuan pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, (3) apakah media yang dipilih sesuai dengan materi? (4) apakah media yang dipilih memenuhi kebutuhan perguruan tinggi peserta didik? (5) apakah kegunaan media bermakna bagi peserta didik? (6) apakah media yang dipilih dan bermanfaat menarik peserta didik dalam belajar? (7) apakah guru mampu menyampaikan media dengan baik pada peserta didik,? (8) Apakah guru dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran? (9) apakah peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran?. Analisis dan evaluasi tidak dijadikan sebagai indikator, melainkan sebagai

langkah pengambilan subjek penelitian (analisis), sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi proses kegiatan pembelajaran.

## **HASIL**

Berdasarkan data yang diperoleh dari observer Pertama, tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum, silabus dan gambaran mata kuliah. Kedua, dalam media yang dipilih, memberi tahu peserta didik tidak hanya power point tetapi juga youtube, dan media lainnya untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Pada penggunaan media melalui PPT sudah baik. Ketiga, kegunaan bahan pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan belajar. Keempat, dalam keterlibatan pembelajar, partisipasi peserta didik tampak begitu luar biasa. Hal itu terlihat dari kondisi kelas yang begitu riuh dengan beberapa pertanyaan yang diberikan dan tanggapan yang disampaikan secara langsung.

Selama pembelajaran yang dilakukan di kelas, peserta didik menyatakan bahwa secara keseluruhan kegiatan pengajaran dapat dikategorikan berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan hasil dimana semua peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh para guru. Walaupun terdapat banyak kekuarangan fasilitas seperti laptop, infokus, dan speaker. Bagaimanapun, kepraktisan ASSURE diberikan dan dikategorikan praktis untuk diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar.

## **PEMBAHASAN**

Dalam bidang Pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, desain instruksional dipandang sebagai komponen dasar atau aspek untuk membangun desain pembelajaran. Tentu saja, desain dan kegunaannya memiliki karakteristik tersendiri yang berkorelasi dengan materi, dan karakteristik peserta didik. Di masa sekarang, penggunaan teknologi tinggi dalam hal ini PPT, Youtube dan lainnya tidak dapat menjamin keberhasilan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Seperti yang dinyatakan oleh Me Vay, Snyder, & Gractz. (2005) dalam Rayyanto dan Rusmawan (2020) teknologi merupakan pilihan yang menarik, tetapi teknologi tidak menjamin keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan PPT, Youtube, dan lain-lain di masa sekarang dapat dikatakan sebagai instrumen atau alat alternatif kegiatan belajar mengajar dan bisa diimplementasikan oleh guru. Secara kognitif, melalui teknologi peserta didik mampu memperoleh pengetahuan tetapi ragu

dalam psikomotorik dan afektif. Memang, tiga domain pembelajaran harus diperoleh sama sekali. Teknologi tinggi memang sangat dibutuhkan, namun disadari atau tidak, tetap berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar yang nyata di lapangan tetap sangat dibutuhkan. Dengan kata lain, belajar mengajar yang sesungguhnya masih berada pada level tertinggi untuk menjadikan peserta didik merasa puas dan mengetahui pengajaran yang sesungguhnya di depan peserta didik. Tidak dapat dipungkiri nuansa dimensi, kondisi dan situasi kegiatan belajar mengajar yang sebenarnya dapat dilihat secara gamblang jika diimplementasikan di lapangan pengajaran yang sebenarnya atau dengan kata lain kelas luring. Sementara itu, kebosanan belajar sebagai dampak pembelajaran daring melalui teknologi (zoom dan lainnya) akan membunuh keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang sebenarnya.

## **KESIMPULAN**

Rancangan instruksional dalam model pembelajaran sangat berguna dan penting untuk dipersiapkan dan dipilih sebelum melakukan kegiatan mengajar. Model yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik masing-masing aspek pembelajaran, seperti peserta didik, media, dan materi. Ada banyak model pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan. ASSURE merupakan salah satu desain instruksional pilihan yang dapat diimplementasikan. Model ASSURE memiliki komponen yang lengkap. Hal tersebut harus menganalisis peserta didik, menyatakan tujuan, media yang dipilih, memanfaatkan materi, dan evaluasi. Memang terlihat begitu kompleks dan lengkap dengan segala aspeknya, namun hal tersebut sangat dibutuhkan oleh para pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Implikasi dari penggunaan model ini akan meningkatkan kegiatan belajar dan menjadikan belajar lebih mudah sehingga prestasi belajar akan diperoleh.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Karwati, Euis.(2016). Kinerja dan Profesionalisme Kepala Sekolah Membangun Sekolah yang Bermutu.Bandung: Alfabeta
- Sumantri, M & Permana H. (2001). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Maulana
- Susanty, F. (2019). Upaya Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru PAI Di SDN 33 Rambang Dangku Kabupaten Muara Enim. Raudhah Proud To

Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 4(2), 107-118.  
<http://ejournal.stitru.ac.id/index.php/raudhah/article/view/52>

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana

Zulela, M.S. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya