

**PENGGUNAAN MODEL ASSURE DALAM PEMBELAJARAN KELAS 5 SDN
CIPETE 2**

Ina Magdalena¹, Zahra Damayanti², Muhammad Bintang Zildjian³

Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email : inapgsd@gmail.com, zahradamayanti012@gmail.com,
bintangzildjian1@gmail.com

Abstract

Education is one of the efforts to improve the quality of human resources, as well as being a benchmark in determining the quality and progress of a nation. One way to realize this is by developing learning designs in order to create effective and efficient learning situations. The ASSURE model is one of the learning models that can be used in learning activities. The ASSURE model is designed to create effective and efficient learning based on technology and digital media. The data collection technique in this research uses qualitative research, namely through the interview method with related sources. The results showed the effectiveness of using the ASSURE model in 5th grade learning at SDN Cipete 2.

Keywords : Learning Design Model; ASSURE Model; Learning

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, serta menjadi tolak ukur dalam menentukan kualitas dan kemajuan suatu bangsa. Salah satu upaya dalam mewujudkan hal tersebut yaitu dengan mengembangkan desain pembelajaran agar dapat terciptanya situasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ASSURE merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model ASSURE dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan berbasis teknologi dan media digital. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yakni melalui metode wawancara kepada narasumber terkait. Hasil penelitian menunjukkan efektifitas penggunaan model ASSURE dalam pembelajaran kelas 5 di SDN Cipete 2.

Kata kunci : Model Desain Pembelajaran; Model ASSURE; Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan determinan utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Tingkat pendidikan yang dicapai warga negara dapat dijadikan indikator penting untuk menilai kualitas individu serta kemajuan peradaban suatu negara. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia senantiasa berupaya memperbaiki sistem pendidikan nasional sebagai investasi fundamental bagi pembangunan bangsa. Komitmen perbaikan mutu pendidikan tercermin dalam berbagai kebijakan dan program strategis yang diselaraskan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang dasar, fungsi, dan tujuan sistem pendidikan nasional. Dalam undang-undang dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Peningkatan akses dan kualitas pendidikan menjadi agenda penting bagi Indonesia untuk mewujudkan warga negara yang berkualitas dan daya saing bangsa di kancah global. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mengkonstruksi pengetahuan. Dalam pembelajaran, terjadi aktivitas pertukaran informasi dan ide, baik melalui penyampaian materi maupun diskusi timbal balik. Interaksi dapat dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan dan memperoleh perubahan perilaku yang positif. Pembelajaran dapat memanfaatkan beragam metode dan media untuk mengoptimalkan transfer informasi dan konstruksi pengetahuan bagi peserta didik. Dengan demikian, hakikat pembelajaran adalah proses interaktif yang memfasilitasi peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru melalui kegiatan mengamati, menanya, mengasosiasi, dan mengomunikasikan gagasan.

Menurut UU Sisdiknas, pembelajaran tidak hanya tentang interaksi antara guru dan peserta didik, namun juga melibatkan sumber belajar, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh materi pelajaran dari guru saja tetapi peserta didik juga dapat memperolehnya dari sumber belajar lain. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan harus mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan kebutuhan, kondisi, dan kemampuan peserta didik. Hal ini dilakukan dengan memilih model dan metode pembelajaran yang tepat dan relevan, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan peserta didik. Proses pembelajaran dirancang untuk membantu seluruh peserta didik mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan secara nasional. Di samping itu, guru juga harus terus melakukan inovasi dan pembaharuan dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas dan daya saing pendidikan secara berkelanjutan. Peran guru sangat strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui proses pembelajaran yang kreatif dan bermakna di kelas. Untuk mencapai hal tersebut, guru dapat menggunakan berbagai model desain pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Model ASSURE merupakan salah satu model yang dapat digunakan pada pembelajaran.

Desain pembelajaran model ASSURE ini cukup sederhana dan mudah digunakan, dan guru menerapkannya secara sadar atau tidak sadar selama kegiatan belajar mengajar di kelas.

ASSURE merupakan akronim dari langkah-langkah perancangan pembelajaran dengan media yang dikembangkan oleh Heinich dkk. ASSURE berasal dari kata dalam bahasa Inggris: *Analyze learners, State objectives, Select methods/media/materials,*

Utilize media & materials, Require learner participation, Evaluate & revise. Model ini menekankan perancangan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, di mana satu tahap perencanaan akan mempengaruhi tahap berikutnya. Langkah-langkah dalam ASSURE dimulai dari analisis karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan, memilih metode/media/materi, memanfaatkan media dan materi, melibatkan partisipasi peserta didik, hingga evaluasi dan revisi. Dengan demikian, ASSURE merupakan framework perancangan pembelajaran yang komprehensif dengan pendekatan berbasis media.

LANDASAN TEORI

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:923) model berarti pola (contoh, acuan, ragam). ASSURE merupakan nama singkatan dari langkah-langkah model pembelajaran yang terdiri dari enam komponen yaitu: *Analyze learners characteristics* (analisis karakteristik siswa), *State objectives* (menetapkan tujuan), *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilize methods, media and materials* (memanfaatkan metode, media dan bahan ajar), *Requires learner participation* (mendorong partisipasi siswa), *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi). Model pembelajaran ASSURE dapat dimanfaatkan untuk merancang pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik guna mencapai kompetensi yang ditargetkan. Langkah pertama dalam ASSURE adalah menganalisis karakteristik peserta didik sebagai individu yang akan mengikuti program pembelajaran. Dengan memahami profil dan kebutuhan belajar peserta didik, pendidik dapat menentukan kompetensi yang harus dicapai serta pengalaman belajar yang sesuai dan relevan bagi peserta didik. Tahap analisis peserta didik menjadi penting dalam ASSURE untuk memastikan rancangan pembelajaran dapat memberdayakan peserta didik secara maksimal dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan melalui proses pembelajaran. Model ASSURE dikembangkan untuk digunakan oleh pendidik, instruktur, dan pelatih dalam merancang pembelajaran yang memanfaatkan media dan teknologi. ASSURE memberikan kerangka sistematis bagi para pendidik untuk memilih, menggunakan, dan mengevaluasi penerapan media pembelajaran. Melalui langkah-langkah dalam ASSURE, pendidik dibimbing untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, merumuskan tujuan, memilih media dan metode pembelajaran, serta mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, model ASSURE bertujuan untuk membekali para pendidik dengan keterampilan merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis media dan teknologi secara sistematis dan terstruktur agar dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ASSURE merupakan model prosedural yang dikembangkan untuk merancang program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dengan memanfaatkan media dan teknologi. Penggunaan media pembelajaran menjadi elemen kunci dalam ASSURE untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan dan pemanfaatan media yang relevan dengan metode pembelajaran akan mampu melibatkan peserta didik secara intensif dalam aktivitas pembelajaran. ASSURE memberikan procedural bagi pendidik untuk memilih,

mengaplikasikan, dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran secara sistematis. Dengan langkah-langkahnya yang terstruktur, ASSURE dapat menghasilkan rancangan pembelajaran yang efektif dan efisien melalui optimalisasi pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran. Model pembelajaran ini adalah model yang paling sederhana untuk pembelajaran.

Model ASSURE berbasis pada pemanfaatan teknologi dan media. Model ini dikembangkan melalui proses sistematis pemilihan dan penggunaan metode, materi ajar, dan peran peserta didik yang optimal dalam pembelajaran. Penggunaan media dan teknologi menjadi elemen utama dalam ASSURE untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik. Seluruh komponen dalam ASSURE didesain untuk memaksimalkan peran media dan teknologi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ASSURE memberikan kerangka komprehensif bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi dan media secara sistematis melalui analisis kondisi pembelajaran hingga evaluasi penerapan media.

Sesuai dengan namanya yang merupakan akronim dari kata "*to assure*" atau meyakinkan, model ASSURE dirancang untuk menjamin terciptanya aktivitas pembelajaran yang efektif dalam memfasilitasi peserta didik mencapai kompetensi yang ditargetkan. Melalui penerapan langkah-langkah yang sistematis dalam ASSURE, pendidik dibimbing untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan media dan teknologi secara optimal. Jika dilaksanakan dengan baik, model ASSURE diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang mampu memfasilitasi dan memastikan pencapaian kompetensi oleh seluruh peserta didik, sesuai dengan filosofi assurance yang melandasi pengembangan model ini. Oleh karena itu, ASSURE dapat menjadi model pembelajaran andalan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran efektif berbasis teknologi dan media.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian dengan mengambil tema model pembelajaran ASSURE, peneliti menggunakan teknik penelitian kualitatif, yang dimana diperlukannya pengumpulan data melalui kegiatan observasi pada SDN Cipete 2. Metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan salah satu guru kelas 5 SD, rekaman audio, buku, dan artikel jurnal terdahulu.

TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Cipete 2 Kota Tangerang yang berlokasi di kecamatan Pinang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil wawancara dengan seorang guru kelas 5 di SDN Cipete 2 mengenai model pembelajaran yang diajarkan, dapat disimpulkan bahwa model desain pembelajaran merupakan cara penyajian sistematis yang membantu guru dalam mengorganisir pembelajaran. Penggunaan model tersebut memberikan keleluasaan pada guru untuk mengajar, mencegah situasi monoton dalam pembelajaran, dan memfasilitasi interaksi dua arah antara siswa dan guru. Model pembelajaran

berorientasi kelas merupakan rancangan pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik untuk diterapkan pada kelas tertentu dengan lingkup terbatas. Seperti yang dilakukan oleh guru kelas 5 SDN Cipete 2, guru mendesain model pembelajaran khusus untuk kelas 5 SD yang hanya relevan untuk karakteristik peserta didik pada kelas tersebut. Model ini umumnya dirancang dan diimplementasikan oleh wali kelas, mengingat ruang lingkup dan tujuan pembelajarannya spesifik untuk kelas bersangkutan. Berbeda dengan guru mata pelajaran yang mengembangkan model pembelajaran berdasarkan capaian kompetensi dasar matapelajaran secara nasional. Dengan demikian, model pembelajaran berorientasi kelas memiliki cakupan terbatas pada kelas tertentu yang dirancang oleh wali kelas untuk mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik di kelas tersebut. Proses mengenali karakteristik peserta didik dimulai dengan asesmen awal, guna membantu guru untuk memahami latar belakang siswa seperti tingkat ekonomi, keluarga, kemampuan, dan bakat. Informasi ini digunakan untuk membuat kelompok belajar kecil dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan guru sebisa mungkin dapat melakukan penyesuaian terhadap hal tersebut, agar dapat menentukan metode pembelajaran yang cocok diterapkan. Seorang guru akan semaksimal mungkin untuk melakukan penyesuaian. Jadi apa yang dilakukan seorang guru diusahakan sebisa mungkin dapat memenuhi syarat dari karakteristik siswa, misalnya ada seorang murid yang memiliki hambatan maka guru bisa menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa tersebut, jika dikatakan sudah sesuai dengan karakteristik atau belum bisa dikata 70-80% sudah sesuai, jadi untuk kembali memaksimalkan pembelajaran guru melaksanakan asesmen tingkat lanjut untuk mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan dari pembelajaran sebelumnya. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas 5 di SDN Cipete 2 melibatkan metode diskusi, pemecahan masalah, dan tanya jawab. Penggunaan media pembelajaran digital, seperti power point dan audio visual dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan cepat. Hal tersebut juga dapat menarik minat belajar agar suasana belajar mengajar tidak terasa monoton dan membosankan. Pemanfaatan media pembelajaran digital memberikan sejumlah manfaat bagi peserta didik, antara lain peningkatan motivasi belajar, interaksi yang lebih aktif dengan guru dan sesama peserta didik, serta kemandirian dalam belajar. Untuk memaksimalkan partisipasi aktif peserta didik, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, seperti penggunaan pertanyaan pemantik yang merangsang kreativitas dan berpikir kritis. Dalam penerapan media digital, guru tetap berperan penting dalam merancang konsep, metode, dan materi pembelajaran yang sesuai sebelumnya agar implementasi media dapat berjalan efektif. Dengan kombinasi perencanaan matang dan pemanfaatan media secara interaktif, proses pembelajaran dapat lebih inspiratif dan disukai peserta didik.

Penilaian hasil belajar SDN Cipete 2 melaksanakan penilaian hasil belajar siswa yang mencakup teknik penilaian subjektif dan objektif. Penilaian objektif lebih sering diterapkan melalui asesmen tindak lanjut dan evaluasi pada setiap akhir bab atau

materi pembelajaran. Teknik penilaian dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, disesuaikan dengan situasi dan kondisi proses pembelajaran di kelas. Penilaian langsung melibatkan interaksi guru dengan siswa, seperti tanya jawab dan pengamatan kinerja. Sedangkan penilaian tidak langsung dilakukan melalui tes tertulis dan penugasan mandiri. Kombinasi kedua pendekatan penilaian tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data komprehensif tentang pencapaian hasil belajar siswa secara akurat dan objektif.

KESIMPULAN

Penggunaan model ASSURE pada pembelajaran kelas 5 SDN Cipete 2 sangat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dikarekan model ASSURE merupakan salah satu model pembelajaran yang cukup mudah diaplikasikan di dalam kelas (lingkup kecil). Penggunaan model ASSURE mampu meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa, penggunaan teknologi digital yang menjadi daya tarik dari model itu sendiri. Perancangan pembelajaran secara matang yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta evaluasi dan revisi berkelanjutan. Melalui ASSURE, proses pembelajaran dapat menjadi interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Model ASSURE dinilai cukup efektif dalam penggunaannya di dalam kelas, partisipasi siswa dinilai lebih aktif dengan digunakannya model ini dengan adanya kerjasama antar siswa dan cara pemecahan masalah yang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Belakang, A. L. (2005). *Assure sebagai sebuah model Desain Pembelajaran*. 1–9.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Magdalena, I., Hidayati², N., & Nurwahyuni, E. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Sukatani Vi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 496–511. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nanda Saputra, Jasiah, E. P. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2020 (SNPPM-2020)*, 2020, 275–285. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Rahman, A. (2018). Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 128–143. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i2.743>