

**DESAIN PEMBELAJARAN ASSURE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI KELAS RENDAH**

Nazwa Afifah

Universitas Muhammadiyah Tangerang

nazwaafifah06@gmail.com

Ardeliyani Syafitri

Universitas Muhammadiyah Tangerang

ardelianisyafitri@gmail.com

Dery Atariq

Universitas Muhammadiyah Tangerang

dery.atariq11@gmail.com

Ina Magdalena

Universitas Muhammadiyah Tangerang

Abstrak

Model ASSURE merupakan jembatan antara peserta didik, materi, dan media. Model ini bersifat praktis dan mudah diimplimentasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran. Selain itu juga model ini bersifat praktis dan mudah diimplimentasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran. Dalam menganalisis karakteristik siswa sangat memudahkan untuk menentukan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. 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 menjalankan 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, menuntut partisipasi peserta didik dan melakukan evaluasi dan revisi.

Kata Kunci: Model, ASSURE, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan dapat dijadikan tolak ukur dalam menentukan kualitas pribadi seseorang dan kemajuan suatu bangsa. Oleh sebab itu pemerintah, melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan peraturan yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 21-24 tahun 2016 untuk jenjang pendidikan dasar.

Permendikbud No 22 Tahun 2016 mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat serta perkembangan peserta didik. Pada proses penerapan pelaksanaan pembelajaran setiap satuan pendidikan dituntut untuk mampu melakukan perencanaan pembelajaran dengan baik, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan semaksimal mungkin serta penilaian proses pembelajaran bisa diarahkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Menurut Nofriza, Yanti Fitria, Farida dan Syahniar (2019) dalam pembelajaran hendaknya seorang guru mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Pendekatan atau model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru akan berdampak bagi proses pembelajaran, dengan adanya penggunaan pendekatan yang cocok. Salah satu pendekatan yang mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.

Kurikulum yang berlaku menjadi panutan dalam pendidikan. Menurut Lifda, Taufina dan Farida (2020) Kurikulum 2013 pada kelas tinggi menuntut perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pengintegrasian sehingga model integrasinya adalah multidisipliner walaupun pembelajarannya tetap menggunakan tematik terpadu. Dimana mata pelajaran yang terkait diintegrasikan kedalam sebuah tema yang menjadi penyatu dalam materi pembelajarannya. Kemampuan peserta didik juga menjadi acuan dalam hal ini.

Menurut Fitriyanti, Farida dan Ahmad Zikri (2020), Kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik setelah terlaksananya suatu pembelajaran dapat diukur pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari peserta didik setelah terjadinya proses

pembelajaran. Kemampuan ini menjadi salah satu wujud pendidikan yang harus dicapai dalam tujuan pendidikan. Untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang tertuang maka guru harus dapat mengakomodasi tuntutan dari standar isi dan standar proses tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengakomodasi tuntutan dari standar isi dan standar proses adalah dengan mendesain pembelajaran.

Desain pembelajaran merupakan suatu rangkaian untuk menciptakan proses pembelajaran dengan baik, benar dan menyenangkan. Menurut Sanjaya (2012:67) desain pembelajaran berkenaan dengan proses penentuan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk mencapai efektifitas pembelajaran. Pengembangan desain pembelajaran adalah teknik pengelolaan dalam mencari pemecahan masalahmasalah pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar untuk memperbaiki hasil belajar. Desain pembelajaran berakar pada psikologi kognitif dan perilaku peserta didik yang dapat dilihat dari sudut pandang sebagai ilmu yang merupakan pengetahuan untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian serta pengelolaan. Situasi yang memberikan fasilitas layanan pembelajaran dalam skala mikro untuk berbagai mata pelajaran pada tingkatan kompleksitas. Guru harus mengenal bagaimana karakteristik peserta didik serta menyusun sistem pembelajaran atas dasar keadaan peserta didik.

Salah satu model yang digunakan untuk mendesain pembelajaran secara sistematis dan menyeluruh yang berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik adalah desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE. Desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE adalah salah satu desain pembelajaran yang bisa membantu untuk merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih model dan bahan serta evaluasi yang tepat. Model ASSURE merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat di dalamnya. Desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam aktivitas pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan merujuk pada pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Menurut Ratumanan (2002:52) dengan belajar yang bermakna, informasi disusun sesuai dengan struktur kognitif peserta didik sehingga peserta didik dapat mengaitkan

pengetahuan baru tersebut dengan struktur kognitifnya. Dengan demikian, informasi atau pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran dapat menjadi suatu memori jangka panjang dalam diri peserta didik.

Pemilihan model ASSURE dalam pengembangan desain pembelajaran karena dengan menggunakan model ASSURE guru dapat mengkaji karakteristik peserta didik sebelum belajar, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyeleksi media, model dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan evaluasi dan revisi yang sesuai dengan aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan menggunakan model ASSURE guru dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan metode, media dan materi yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dan membantu peserta didik mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan metode, media dan materi yang menarik dapat menciptakan tercipta aktivitas pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan. Pada tahap evaluasi dan revisi dalam desain pembelajaran ini dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan juga hasil belajar peserta didik, sehingga memperoleh gambaran lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran.

Dengan mendesain pembelajaran menggunakan model ASSURE diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan bermakna sesuai dengan tuntutan kurikulum. Desain pembelajaran merupakan proses merancang program pembelajaran untuk membantu proses belajar peserta didik. Martinis (2007:10) Benny (2010:96) Ratumanan (2002:52) mengemukakan desain pembelajaran adalah tata cara yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran. Benny (2010:96) menyatakan desain pembelajaran merupakan sarana konseptual untuk menganalisis, merancang, memproduksi, menerapkan dan mengevaluasi sebuah aktivitas atau program pembelajaran.

Pendapat lebih lanjut dikemukakan oleh Herbert Simon (dalam Wina 2011:65) yang menyatakan desain pembelajaran merupakan suatu proses yang bersifat linier untuk pemecahan masalah yang diawali dengan penentuan kebutuhan, kemudian mengembangkan rancangan untuk merespon kebutuhan tersebut, diujicobakan dan akhirnya dilakukan proses evaluasi untuk menentukan hasil tentang efektivitas desain/rancangan yang disusun. Gagne (dalam Wina, 2008:66) menjelaskan bahwa desain

pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar peserta didik, yang memiliki tahapan segera dan tahapan jangka panjang.

Smith dan Ragan's (2007:10) dalam (dalam Putrawangsa, 2018: 21) mengemukakan bahwa, desain pembelajaran itu adalah "*the systemic and reflective process of translating principles of learning and instruction into plans for instructional materials, activities, information resources, and evaluation*". Dalam definisi ini, Smith dan Ragan's menegaskan bahwa desain pembelajaran adalah proses yang sistematis dan reflektif dalam menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam bentuk suatu perencanaan yang digunakan sebagai materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Wina (2011:80) desain pembelajaran dapat dimaknai sebagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan gabungan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Pada kemajuan teknologi dan pengetahuan, seorang guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan informasi, guru juga dituntut untuk dapat membuat persiapan mengajar dengan baik. Persiapan mengajar yang disiapkan dapat disusun menjadi rancangan instruksional. Keterpaduan antar komponen dalam pembuatan persiapan mengajar dapat mewujudkan tercapainya tujuan instruksional secara efisien dan efektif (Roro & Wahyulestari, 2012).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah tata cara yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran dan untuk pemecahan masalah pembelajaran yang diawali dengan penentuan kebutuhan, kemudian mengembangkan rancangan untuk merespon kebutuhan tersebut, diujicobakan dan akhirnya dilakukan proses evaluasi untuk menentukan hasil tentang efektivitas desain atau rancangan yang disusun.

Desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Desain pembelajaran model ASSURE dirancang untuk membantu para guru merencanakan materi pelajaran yang secara efektif memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas (Sharon, 2011:111).

Yavus (2015:28) mengemukakan bahwa “*ASSURE instructional design modelis, one of the various design models, used for Instructional Design. ASSURE model is preferred in media and technology integrated instructions. In addition to being organized, it is a strategy and idea to assist instructor on designing and evaluation of the instruction.* Model ASSURE merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk desain instruksional karena model ASSURE mengintegrasikan media dan teknologi untuk membantu guru dalam merancang evaluasi.

Sejalan dengan pendapat di atas, desain pembelajaran model ASSURE merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) atau model berorientasi kelas, desain pembelajaran model ASSURE lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual (Husamah, 201:58) (Reza, 2016:45). Desain pembelajaran model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih model dan bahan, serta evaluasi (Husamah, 201:58).

Berdasarkan beberapa pandangan para ahli mengenai pengertian desain pembelajaran model ASSURE, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE merupakan sebuah desain pembelajaran yang dirancang untuk difokuskan pada perencanaan pembelajaran agar terciptanya aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. ASSURE merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat di dalamnya. Model ini adalah urutan operasi yang dikembangkan untuk perencanaan penggunaan teknologi yang membantu guru merancang dan meningkatkan kegiatan pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya desain pembelajaran model ASSURE terdiri dari enam langkah antara lain: (1) menganalisis pembelajar, (2) menentukan standar dan tujuan, (3) memilih metode, media dan materi, (4) menggunakan metode, media, dan materi, (5) partisipasi pembelajar, dan (6) mengevaluasi dan merevisi, (Smaldino, 2011:110).

Menurut Theodorio (2018:2) langkah-langkah Model ASSURE adalah sebagai berikut :1) *Analyze learners: Planning for audience and their characteristics (e.g. age, sex, socio-economic background, mental readiness and learning styles).*2) *State objectives: Tutors are encouraged to consider the class of audience, their behaviors and the type of degree they are studying for.* 3) *Select technology/media/material: Select from material pool or modify or create a new one.* 4) *Utilize the material: Preview the material and text the material/media or technology.* 5) *Requires learners' participation: Bring learners in to harvest their views and advise.* 6) *Evaluate the media/technology with stated learning objectives.*

Langkah pertama dari desain pembelajaran model ASSURE adalah analisis peserta didik. Langkah kedua adalah menyatakan tujuan. Tujuan digunakan untuk menentukan informasi dan keterampilan apa yang diperoleh pada akhir pembelajaran. Langkah ketiga adalah memilih metode media serta untuk mencapai tujuan yang didefinisikan pada langkah sebelumnya. Langkah keempat adalah menggunakan metode, media dan materi pada langkah sebelumnya secara efektif dan produktif. Langkah kelima adalah partisipasi peserta didik sehingga peserta didik mendapat manfaat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Langkah terakhir dari model ini adalah untuk mengevaluasi semua komponen pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang berkualitas.

Sejalan dengan pendapat di atas, langkah-langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain pembelajaran model ASSURE meliputi beberapa aktivitas, yaitu (1) melakukan analisis karakteristik peserta didik (*analyze learners*), (2) menetapkan tujuan pembelajaran (*state objectives*), (3) memilih strategi, teknologi, metode pembelajaran, dan materi (*select methods, media, and material*), (4) memanfaatkan strategi, teknologi, media dan materi (*utilize materials*), (5) melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (*require learners participation*), dan (6) mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran (*evaluated and revise*) (Benny (2010:112). Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai langkah-langkah desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE, peneliti menerapkan langkah yang dikemukakan oleh Smaldino (2011:110) yaitu: (1) menganalisis pembelajar, (2) menentukan tujuan, (3) memilih model, media dan materi, (4) menggunakan model, media, dan material, (5) mengharuskan partisipasi pembelajar, dan (6) mengevaluasi dan merevisi.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu sangatlah penting pembelajaran Matematika diajarkan sejak anak masuk dalam pendidikan SD. Matematika berbeda dengan ilmu lain seperti sosial karena Matematika ilmu pasti. Salah satu karakteristik Matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar Matematika. Menurut Abdurrahman mengemukakan bahwa alasan pentingnya Matematika diajarkan kepada peserta didik adalah: a) Matematika selalu digunakan dalam segi kehidupan manusia, b) semua bidang studi memerlukan keterampilan Matematika yang sesuai, c) Matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, d) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, e) meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian, f) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

METODE PENELITIAN

Pemilihan model desain pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model desain pengembangan akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan produk pengembangan yaitu produk yang dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi penggunanya. Hasil produk pengembangan desain pembelajaran matematika berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu desain pembelajaran yang berorientasi kelas adalah desain pembelajaran model ASSURE. Prosedur pengembangan pada penelitian ini mengacu pada desain pembelajaran model ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon. E. Smaldino, dkk (2005). Model ASSURE terdiri dari 6 langkah yaitu menganalisis pembelajar (*analyze learners*), menyatakan tujuan (*state objective*), memilih metode, media dan materi (*select method, media, and material*), penggunaan media dan materi (*utilize media and materials*), partisipasi pembelajar (*require learner participation*), mengevaluasi dan merevisi (*Evaluation and revise*). Penelitian ini memiliki 6 tahapan yaitu menganalisis pembelajar (*analyze learners*), menyatakan tujuan (*state objective*), memilih metode, media dan materi (*select method, media, and material*), penggunaan media dan materi (*utilize media and*

materials), partisipasi pembelajar (*require learner participation*), mengevaluasi dan merevisi (*evaluation and revise*).

Pada tahap *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik) terdiri dari analisis karakter umum, kompetensi dan gaya belajar peserta didik. Tahap kedua menentukan tujuan (*state objective*) dan pemilihan metode, media dan bahan ajar (*select method, media and materials*). Pada tahap penggunaan dari ketiga pemilihan metode, media dan bahan ajar (*utilize material*) diharuskan adanya partisipasi peserta didik (*require learner participation*) selanjutnya tahap evaluasi dan revisi. dari produk (*evaluate dan revisi*). Berikut prosedur pengembangan desain pembelajaran perangkat pembelajaran matematika menggunakan desain pembelajaran model ASSURE untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas II SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pembelajaran merupakan suatu proses menyusun, menata dan merancang program pembelajaran sebagus mungkin untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik yang tinggi dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran disusun, ditata dan dirancang semenarik mungkin sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Guru dalam hal ini menjadi penentu yang sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Kekreatifan guru menjadi penentu dalam terciptanya suasana belajar tersebut. Sehingga bermuara kepada hasil belajar peserta didik. Dalam desain pembelajaran yang ditata, disusun dan dirancang oleh guru tentunya dengan menggunakan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran diimplementasikan sesuai dengan keterkaitan materi pembelajaran yang akan diajarkan guru kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang akan diimplementasikan seiring dengan desain yang dirancang oleh guru adalah model ASSURE. Model ASSURE dipilih karena model ini adalah model yang diformulasikan untuk kegiatan belajar mengajar atau disebut juga dengan model yang berorientasi kelas. (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020)

Desain pembelajaran ASSURE merupakan salah satu desain pembelajaran sederhana, mudah dipelajari serta memanfaatkan media dan teknologi. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Selain itu, model desain pembelajaran ASSURE ini juga merupakan suatu model desain pembelajaran

yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas. Model ASSURE merupakan jembatan antara peserta didik, materi, dan media. Maka tak heran jika penulis mengatakan bahwa model ini bersifat praktis dan mudah diimplementasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran. Dalam menganalisis karakteristik siswa sangat memudahkan untuk menentukan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. (Munandar, 2020)

Komponen-komponen model desain ASSURE

1. Analyze Learners (Menganalisis peserta didik)

Pemahaman yang baik tentang karakteristik akan sangat membantu siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu karakteristik umum, kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya.

1) Karakteristik Umum

Analisis sederhana yang dilakukan oleh guru sebelum memulai sebuah program pembelajaran seringkali membawa dampak yang positif. Analisis karakteristik siswa meliputi aktivitas atau prosedur untuk mengidentifikasi dan menentukan karakteristik siswa yang akan menempuh program pembelajaran yang didesain. Karakteristik siswa meliputi kondisi sosial ekonomi, penguasaan isi atau materi pelajaran dan gaya belajar. Selain itu juga karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, dan gender.

2) Kompetensi yang sudah dimiliki

Siswa merupakan faktor terpenting. Siswa yang lebih pintar dapat digunakan sebagai pembantu guru dalam proses pembelajaran. Maka kompetensi dan kemampuan awal menggambarkan tentang pengetahuan dan keterampilan yang sudah dan belum dimiliki oleh seseorang sebelum mengikuti program pembelajaran.

3) Gaya belajar siswa

Pengetahuan tentang gaya belajar siswa sangat penting untuk diketahui guru, orang tua, dan siswa itu sendiri, karena pengetahuan tentang gaya belajar ini dapat digunakan untuk membantu memaksimalkan proses

pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. (Munandar, 2020) Gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, mengatur dan mengolah informasi. Di antara macam-macam gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

- a) **Gaya Belajar Visual:** Visual learning adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik, dan sebagainya. Bisa juga dengan melihat data teks seperti tulisan dan huruf
- b) **Gaya Belajar Auditori:** Gaya belajar ini biasanya disebut juga sebagai gaya belajar pendengar. Orang-orang yang memiliki gaya belajar pendengar mengandalkan proses belajarnya melalui pendengaran (telinga). Mereka memperhatikan sangat baik pada hal-hal yang didengar. Mereka juga mengingat sesuatu dengan cara “melihat” dari yang tersimpan ditelinganya. Pada umumnya, seorang anak yang memiliki gaya belajar auditori ini senang mendengarkan ceramah, diskusi, berita di radio, dan juga kaset pembelajaran. Mereka senang belajar dengan cara mendengarkan dan berinteraksi dengan orang lain.
- c) **Gaya Belajar Kinestetik:** Gaya belajar ini biasanya disebut juga sebagai gaya belajar penggerak. Hal ini disebabkan karena anak-anak dengan gaya belajar ini senantiasa menggunakan dan memanfaatkan anggota gerak tubuhnya dalam proses pembelajaran atau dalam usaha memahami sesuatu.

Ketiga gaya belajar tersebut baik visual, auditori, maupun kinestetik merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui oleh guru, karena gaya belajar merupakan ekspresi keunikan individu yang relevan dengan pendidikan. Kaitannya dengan pengajaran di kelas, gaya belajar dapat digunakan oleh guru untuk merancang model pengajaran yang efektif sebagai upaya membantu siswa belajar untuk mencapai prestasi yang tinggi.

2. State Objectives (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendiskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks atau dirumuskan sendiri perancang atau instruktur. Merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan rumusan tujuan dengan model ABCD, yang berarti, A = audience, pembelajar dengan segala karakteristiknya. B = behavior, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai. C = conditions, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pembelajar dapat belajardengan baik; dan D = degree, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar baku pencapaian tujuan pembelajaran.

Contoh = Siswa kelas 3 mampu mengerjakan soal FPB & KPK dengan benar menggunakan metode pohon faktor

- 1) Siswa kelas 3 = Audiens (A)
- 2) Mampu mengerjakan soal FPB & KPK = Behavior (B)
- 3) Metode pohon faktor = Conditons (C)
- 4) Dengan benar = Degree (D)

3. Select Methods, Media and Materials (memilih metode, media dan bahan ajar)

Media dan metode ditentukan karena keduanya cocok, tepat, dan sesuai untuk suatu proses belajar. Dalam memilih metode, guru perlu mempertimbangkannya sebelum memilihnya, hal ini disesuaikan dengan hasil analisis pembelajaran. Ada dua jenis metode pertama yang terpusat pada guru, dan yang kedua yang terpusat pada siswa. Metode yang terpusat pada guru adalah kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktifitas guru contohnya, menyajikan sebuah konsep dengan menggunakan Video. Metode yang terpusat pada siswa adalah kegiatan yang melibatkan siswa dalam pembelajran aktif sebagai contoh kegiatan belajar dalam praktikum. Pada kenyataanya kegiatan belajarar secara umum metode yang digunakan menggabungkan metode guru dan siswa Pemilihan metode, media dan bahan ajar yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa dan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam memilih metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan

ada beberapa pilihan yang dapat dilakukan, yaitu memilih media dan bahan ajar yang ada, memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia, dan memproduksi bahan ajar baru.

4. Utilize Materials (Memanfaatkan Metode, Media, dan Bahan ajar)

Setelah memilih metode, media dan bahan ajar yang sesuai, saatnya dosen menggunakan rancangan tersebut dalam perkuliahan. Hal ini bisa dilakukan dengan langkah 5P: preview the materials, prepare the materials, prepare the environment, prepare the learners dan provide experience.

- 1) Preview materials atau pratinjau bahan ajar perlu dilakukan agar dosen benar - benar paham menggunakannya di kelas, dan juga agar konten tidak sesuai atau sensitif bisa disaring dahulu
- 2) Prepare materials atau mempersiapkan bahan ajar yaitu dengan mengumpulkan bahan - bahan yang diperlukan dalam satu sesi, membuat urutannya, apa saja yang dilakukan dosen dan mahasiswa sesuai urutan, dan peralatan apa saja yang diperlukan.
- 3) Prepare the environment atau mempersiapkan lingkungan terkait dengan moda pembelajaran yang akan diterapkan, apakah tatap muka atau tatap maya, baik sinkron atau asinkron.
- 4) Prepare the learners atau mempersiapkan mahasiswa, yaitu berupa kegiatan pemanasan seperti menjelaskan gambaran umum materi, menjelaskan kaitan materi dengan dunia nyata, memberikan kalimat yang membuat mahasiswa penasaran dengan materi, atau memberikan petunjuk yang mengarahkan mahasiswa kepada materi.
- 5) Provide experience atau menyajikan pembelajaran kepada mahasiswa, baik berupa kegiatan yang berpusat pada pengajar, maupun yang berpusat pada mahasiswa.

5. Requires Learner Participation (Partisipasi Pelajar)

Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh cara melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan

balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Maka mengembangkan peran serta peserta belajar, tujuan utama pembelajaran adalah agar peserta belajar. Oleh karena itu melibatkan peserta untuk belajar adalah aktivitas yang harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Sementara kaum behavioris menyarankan bahwa individu harus melakukan sesuatu, jadi belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini berarti perancang pembelajaran harus mencari cara agar pebelajar melakukan sesuatu. Adapun dari sudut pandang psikologi kognitif disarankan bahwa pebelajar membangun schemata mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep atau prinsip. Kaum konstruktivis seperti juga behavioris memandang belajar sebagai proses aktif. Tetapi penekanannya berbeda. Aliran konstruktivis lebih menekankan pada proses mental, bukan pada kegiatan fisik.

6. Evaluate and revise

Beberapa hal yang harus dikemukakan guru dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain:

- 1) Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini.
- 2) Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran.
- 3) Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran.
- 4) Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dipelajari.
- 5) Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa

Penilaian bukan untuk menentukan tingkat “kepintaran” seorang pebelajar, namun cenderung untuk memberi masukan kepada mereka. Demikian juga evaluasi berguna untuk melakukan penilaian apakah seluruh proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, atau ada proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan dan direvisi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar itu sendiri.

Langkah-langkah Model ASSURE dalam Kegiatan Pembelajaran

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDI Al-Kautsar
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : 2/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pokok Bahasan : Geometri (Bangun Datar)
Standar Kompetensi : Memahami bentuk bangun datar

Analyze Learner

Peserta : Murid kelas 2 semester 1 SD Al-Kautsar
Prasyarat : Siswa sudah dapat mengetahui bentuk bangun datar
Gaya Belajar : Menggunakan metode games, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas.

States Objectives

Kompetensi Dasar :

1. Menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar
2. Menggambar bentuk-bentuk bangun datar
3. Mengetahui sudut dan sisi bangun datar

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar
2. Siswa mampu menggambar bentuk-bentuk bangun datar
3. Siswa mampu mengetahui sudut dan sisi bangun datar

Select, Methods, Media, and Materialls

1. Model dan metode pembelajaran
Model Pembelajaran : Langsung dan Kooperatif
2. Metode : Diskusi, Tanya jawab, Tugas Akhir
3. Media : Laptop, Infocus, *White board*, Spidol
4. Bahan ajar : *Power point* (PPT)

Utilize Media and Materials

1. Preview the materials

Guru mempersiapkan materi ajar dan mengecek kembali file presentasi yang akan diajarkan sesuai dengan urutan.

2. Prepare the materials

Mempersiapkan file presentasi dan bahan diskusi siswa

3. Prepare environment

Mengecek seluruh peralatan yang ada dikelas sebelum memulai KBM, sesuai dengan kebutuhan selama KBM

4. Prepare the learners

- 1) Memberikan rasa nyaman pada peserta dengan pertanyaan ringan sebagai alat untuk memfokuskan perhatian peserta
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran

5. Provide learning eksperience

- 1) Sesi awal pengenalan
- 2) Presentasikan bentuk-bentuk bangun datar
- 3) Siswa menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar
- 4) Menyebutkan sisi dan sudut bangun datar
- 5) Diskusi antar siswa dibawah bimbingan guru
- 6) Tugas mengenai bentuk bangun datar

Require Learner Participation

Peserta belajar, diajak berpartisipasi dengan

- 1) Menjawab pertanyaan
- 2) Komunikasi dua arah
- 3) Umpan balik
- 4) Menyampaikan pendapat

Instruktur/fasilitator

- 1) Libatkan peserta dalam pembelajaran
- 2) Lakukan komunikasi multi arah 3.
- 3) Lakukan upaya umpan balik

Evaluate dan Revise

1. Penilaian belajar Bentuk
 - 1) Penugasan
 - 2) Menyimpulkan materi pembelajaran
2. Bahan ajar yang digunakan
Diminta tanggapan siswa tentang bahan ajar yang digunakan guru
3. Penilaian program KBM
Guru mengoreksi kegiatan belajar yang sudah dilakukan

KESIMPULAN

Model desain pembelajaran ASSURE ini adalah suatu model desain pembelajaran yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas. Model ASSURE merupakan jembatan antara peserta didik, materi, dan media. Model ini bersifat praktis dan mudah diimplementasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Harfal, Z., Novitri, N., & Hardian, M. (2022). Desain Pembelajaran Model Assure Untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris Di Universitas. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 168. <https://doi.org/10.31258/jta.v5i1.168-186>
- Modul, A. I. (2022). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2022 Ipa Sd Kelas 4. 1*(Volume 1), 3–4.
- Munandar, A. (2020). Desain Pembelajaran Model Assure Dalam Meningkatkan Pembelajaran Yang Berkualitas. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 71–78.
- Nawawi. (2018). Mendesain Pembelajaran Efektif Berdasarkan Model ASSURE. *Prosiding PKM-CSR, VOL. 1 (2018)*, 1, 1302–1307.