

Implementasi Mode ASSURE dalam Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer dan Interaktif Video di Kelas XI SMA

Siti Romlah

Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat
sitiromlah1711@gmail.com

Abstract

Education is one way to improve the quality of human resources. The activity of providing learning materials to students so that they can have adequate knowledge and provide benefits in life. The development of science and technology is increasingly encouraging reform efforts in the use of technological results in the learning process. Teachers as educators are required to be able to use technology in the learning process. The learning design developed by the teacher is designed by implementing an ASSURE model in the learning process. The learning design is arranged, arranged, and designed as attractive as possible so as to create a pleasant learning atmosphere for students. Educators also develop learning media using the Powtoon platform. Using computer-based multimedia and video interactive, with the material "Composing Explanatory Text" which has been determined on the basis of easier student understanding of non-printed media in learning. Integrated thematic learning links Indonesian language subjects to provide real experiences for students and improve learning outcomes for students. In addition, it also helps teachers in evaluating the learning process that has been implemented.

Keywords: ASSURE Models, Learning Media

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Aktivitas pemberian materi pembelajaran kepada peserta didik agar dapat mempunyai pengetahuan memadai dan memberikan manfaat dalam kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Guru sebagai tenaga pendidik dituntut agar mampu menggunakan teknologi dalam proses belajarnya. Desain pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dirancang dengan mengimplementasikan sebuah model ASSURE di dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran disusun, ditata, dan dirancang semenarik mungkin sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Pendidik juga mengembangkan media pembelajaran menggunakan platform powtoon. Menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video, dengan materi "Penyusunan Teks Eksplanasi" yang telah ditentukan atas dasar pemahaman siswa lebih mudah terhadap media non-cetak dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu mengaitkan mata pelajaran bahasa Indonesia untuk memberikan pengalaman yang nyata bagi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Selain itu, juga membantu guru dalam melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Kata Kunci: Model ASSURE, Media Pembelajaran

Copyright (c) 2023 Siti Romlah

Corresponding author: Siti Romlah

Email Address: sitiromlah1711@gmail.com (Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat)

Received 24 January 2023, Accepted 01 February 2023, Published 01 February 2023

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran berlangsung meliputi semua aktivitas pemberian materi pembelajaran kepada peserta didik agar dapat mempunyai pengetahuan memadai dan memberikan manfaat dalam kehidupan. Suatu proses terjadinya belajar itu dapat di mana saja dan kapan saja dalam pembelajaran di sekolah yang diselenggarakan secara formal. dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri

siswa secara terencana, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Oleh karena itu belajar adalah suatu proses yang terjadi pada setiap individu sepanjang hidup.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, namun tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Kemudian di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran.

Dengan menggunakan media “Multimedia Berbasis Komputer dan Interaktif Video” sebagai bentuk proses pembelajaran. Menggunakan tampilan yang menarik agar dapat dengan mudah dipahami dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembahasan materi disesuaikan dengan jenjangnya yaitu kelas XI Sekolah Menengah atas. Dengan materi “Penyusunan Teks Eksplanasi” yang telah ditentukan atas dasar pemahaman siswa lebih mudah terhadap media non-cetak dalam pembelajaran.

METODE

Ketetapan pemilihan model desain pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi penggunaannya. Hasil produk pengembangan yang baik akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang menarik. Produk pengembangan desain pembelajaran didasarkan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi penyusunan teks eksplanasi pada kelas XI jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Desain pembelajaran digunakan sebagai suatu proses menyusun, menata, dan merancang program pembelajaran sebaik mungkin untuk menumbuhkan keterkaitan peserta didik dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran disusun, ditata, dan dirancang semenarik mungkin sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pada tahap *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik) terdiri dari analisis karakter umum, kemampuan awal, gaya belajar, kekuatan persepsi, dan kebiasaan memproses informasi. 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 materials*) diharuskan adanya partisipasi peserta didik (*require learner participation*) selanjutnya tahap evaluasi dan revisi (*evaluate and revisi*). Berikut prosedur pengembangan desain pembelajaran perangkat pembelajaran menggunakan pembelajaran model ASSURE untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas XI Sekolah Menengah Atas.

HASIL DAN DISKUSI

Dalam desain pembelajaran yang ditata, disusun, dan dirancang oleh pendidik tentunya dengan menggunakan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran diimplementasikan sesuai dengan keterkaitan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang akan diimplementasikan seiring dengan desain yang dirancang adalah model ASSURE. Model ASSURE dipilih karena model ini adalah model yang diformulasikan untuk kegiatan belajar mengajar.

Model ASSURE merupakan model yang dirancang untuk membantu guru dalam merancang materi pembelajaran secara efektif dan efisien dengan menggunakan bantuan media dan teknologi. Model ini juga membantu guru untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang dilakukan. Pada pelaksanaannya model ASSURE memiliki beberapa langkah kegiatan yang dilakukan. Dengan beberapa tahap pertama mengenai *Analyze learner characteristics* terdiri dari analisis (1) Karakteristik umum, dengan analisis pebelajar akan membantu pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Pada penelitian ini siswa yang berjumlah dua puluh orang dengan jenjang kelas XI Sekolah Menengah Atas. Pebelajar lemah dalam dalam keterampilan membaca, sehingga dalam pengembangan media diberi media non-cetak. Multimedia berbasis komputer dan interaktif video, kombinasi berbasis platform *powtoon animation* dan gambar yang diisi dengan audio berupa penjelasan materinya, kemudian dikemas dalam bentuk video. (2) Kemampuan Awal, dengan melakukan wawancara dan kuesioner menggunakan *Google Formulir* dengan pertanyaan ringan yang menanyakan perihal kemampuannya dalam memahami materi dengan media non-cetak atau media cetak. (3) Gaya belajar, berinteraksi langsung kepada peserta didik terkait pemahaman materi yang diberikan, gaya belajar pebelajar dalam memahami materi yaitu audio visual. (4) Kekuatan Persepsi, pebelajar dalam memahami materi yang diberikan dengan interaksi video, Dalam penggunaan indranya meliputi audio visual, yang cukup untuk menangkap pelajaran dengan penglihatan dan pendengaran. (5) Kebiasaan Memproses Informasi, model Grogore tentang “gaya berpikir” mengemukakan kelompok pebelajar dari konkrit versus abstrak dan gaya acak versus berurutan. Ada empat kategori utama gaya berpikir ini, yaitu berurutan konkrit, acak konkrit, berurutan abstrak, dan acak abstrak. Pada penelitian ini menggunakan gaya berpikir acak abstrak.

Tahap kedua mengenai *State objectives* dengan menentukan tujuan dari pernyataan tentang apa yang akan dicapai. Peserta didik diharapkan: (1) mengidentifikasi teks eksplanasi dengan tepat, dan (2) menyusun teks eksplanasi dengan tepat.

Tahap ketiga *Select methods, media, and materials*, dengan analisis (1) memilih metode yang digunakan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Memilih bentuk media dalam bentuk fisik yang membawakan pesan. Pada penelitian ini pemilihan media yaitu berupa multimedia berbasis komputer dan interaktif video. Multimedia berbasis komputer yang dibuat melalui platform *powtoon animation* dengan gambar yang diisi audio berupa penjelasan materinya, kemudian disajikan dalam bentuk video. (3) Memilih materi, melakukan modifikasi materi yang sudah ada dengan pemilihan materi “Langkah-langkah penyusunan teks eksplanasi”. Dengan

menggunakan kreatifitas dalam penyampaiannya menggunakan media yang menarik, sehingga pebelajar dapat dengan mudah menerima informasi berupa materi pembelajaran.

Tahap keempat, *Utilize and materials* dengan analisisnya pratinjau materi, menyiapkan materi, menyiapkan pebelajar, menyadikan pengalaman belajar. (1) Pratinjau materi, pemilihan materi ini bertujuan agar pebelajar paham dalam menyusun teks eksplanasi. (2) Menyiapkan materi, menyiapkan materi dan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Dengan pemilihan materi serta media yang sudah sesuai kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan, membuat daftar urutan dalam kegiatan pembelajaran. (3) Menyiapkan pebelajar, mengarahkan perhatian, meningkatkan motivasi, menjelaskan rasional, mempelajari sesuatu materi dengan penyampaian materi yang dikemas dan menarik serta menjadi acuan pebelajar dalam memahami materi yang dibahas. (4) Menyajikan pengalaman belajar, pengajar yang memberikan materi melalui pengembangan media, namun tetap membimbing ketika pebelajar merasa kesulitan dalam kurangnya pahamiannya suatu penjelasan.

Tahap kelima *Require learner participant*, dengan membangun skema mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep atau prinsip. Pebelajar juga bertanya ketika kesulitan dalam latihan menyusun teks eksplanasi sesuai materinya.

Tahap keenam *evaluate* dengan analisis menilai hasil pebelajar, menilai metode dan media, dan revisi. (1) Menilai hasil pebelajar, penilaian dilihat dari hasil pebelajar menyusun teks eksplanasi, susunan kepenulisannya, kesesuaian isi dengan judul, pilihan koskata, pilihan tata bahasa, dan kerapihan tulisan. (2) Menilai metode dan media, reaksi pebelajar pada metode dan media pembelajaran, dilihat dari kesesuaiannya dengan materi yang dipilih, dan pemahaman pebelajar terhadap materi dengan metode dan medianya. Pemerolehan data didapat dari pebelajar mengisi kuesioner menggunakan *Google Formulir*. (3) Revisi, dengan melihat kembali hasil data evaluasi menunjukkan ada kelemahan pada komponen tertentu atau tidak, jika iya kembali pada bagian itu dengan merencanakan dan merevisinya.

KESIMPULAN

Media multimedia berbasis komputer dan interaktif video, menggunakan platform *powtoon* yang dikreasikan dengan gambar maupun animasi. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas kelas XI Sekolah Menengah Atas, menggunakan model ASSURE. Model ASSURE merupakan model yang dirancang untuk membantu guru dalam merancang materi pembelajaran secara efektif dan efisien.

Video berbasis platform *powtoon* pengembangan ini di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual.

Pada tahap *analiyze learner characteristich* (analisis karakteristik) terdiri dari analisis karakter umum, kemampuan awal, gaya belajar, kekuatan persepsi, dan kebiasaan memproses

informasi. 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 materials*) diharuskan adanya partisipasi peserta didik (*require learner participation*) selanjutnya tahap evaluasi dan revisi (*evaluate and revisi*). Berikut prosedur pengembangan desain pembelajara perangkat pembelajaran menggunakan pembelajara model ASSURE untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas XI Sekolah Menengah Atas.

Pengembangan media dalam pembelajaran terkait materi yang disampaikan yaitu “Langkah-langkah Penyusunan Teks Eksplanasi”. Perkembangan teknologi semakin canggih, berbasis platform *powtoon*. Siswa menjadi paham dengan hasil pengembangan yang diberikan, dikatakan sangat menarik. Pengukur keberhasilan siswa dalam memahami materi yaitu dengan langsung latihan menyusun teks eksplanasi. Hasil dari latihan menyusun teks eksplanasi dengan rata-rata nilai 80-88. Pemberian latihan bisa dikerjakan dengan mudah sesuai dengan jawaban kuesioner pada *Google Formulir*.

Kelebihan pengembangan media ini bisa dipakaidalam pembelajaran jarak jauh dan dapat di tonton kembali untuk mengulang materi yang disampaikan. Namun pelaksanaan praktik ini dilakukan secara langsung dengan bertatap muka. Perlunya kelihaiian dan kreativitas dalam memproduksi media ini, agar dapat dilihat dan didengar informasi atau materi yang disampaikan.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Iskandar, Rozie dan Farida. 2020. *Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal BASICEDU Universitas Pahlawan. Vol 4 (4): 1052-1065.
- Ponza, Putu J. R., Jampel, I Nyoman dan Sudarman, I Komang. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 6 (10): 9-19.
- Suherli, Suryaman dkk. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Yaumi, Muhammad. 2019. *Penerapan Model ASSURE dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*. [online]