

# **MODEL ASSURE**

**( Menciptakan Pengalaman Belajar )**

**By: Muh. Sahid**

# MODEL ASSURE

ASSURE model adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi.

Model assure ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

# PROSES ASSURE

- a) Analyze Learners
- b) State Objective
- c) Select Methods, Media dan Materi
- d) Utilize Media and Materials
- e) Require Learners participation
- f) Evaluate and revise

# 1. **ANALYZE LEARNER** **(ANALISIS PEMBELAJAR)**

Tujuan utama dalam menganalisa termasuk pendidik dapat menemui kebutuhan belajar siswa yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

- a) General Characteristics (Karakteristik Umum)
- b) Specific Entry Competencies ( Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)
- c) Learning Style (Gaya Belajar)

## **2. STATE STANDARDS AND OBJECTIVES (MENENTUKAN STANDARD DAN TUJUAN)**

Tahap selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

## **A. PENTINGNYA MERUMUSKAN TUJUAN DAN STANDAR DALAM PEMBELAJARAN**

- a. Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran.
- b. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa
- c. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran
- d. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

## **B. TUJUAN PEMBELAJARAN YANG BERBASIS ABCD**

- A = audience
- B = behavior
- C = conditions
- D = degree

# EMPAT KATEGORI PEMBELAJARAN

1. Domain Kognitif
2. Domain Afektif
3. Motor Domain Skill
4. Domain Interpersonal

## **C. TUJUAN PEMBELAJARAN DAN PERBEDAAN INDIVIDU**

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah mastery learning (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu).

### **3. SELECT STRATEGIES, TECHNOLOGY, MEDIA, AND MATERIALS (MEMILIH, STRATEGI, TEKNOLOGI, MEDIA DAN BAHAN AJAR)**

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematisa pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

## A. MEMILIH STRATEGI PEMBELAJARAN

- Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran.
- Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat. Beberapa metode yang dianjurkan untuk digunakan ialah :
  - a. Belajar Berbasis Masalah (problem-based learning)
  - b. Belajar Proyek (project-based learning)
  - c. Belajar Kolaboratif

## **B. MEMILIH TEKNOLOGI DAN MEDIA YANG SESUAI DENGAN BAHAN AJAR**

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide ( gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV) Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman siswa dan banyak tujuan yang akan dicapai.

## Peran media pembelajaran

- Memilih , Mengubah, dan Merancang Materi
  1. Memilih Materi yang tersedia
    - Melibatkan Spesialis Teknologi/Media
    - Menyurvei Panduan Referensi Sumber dan Media
  2. Mengubah Materi yang ada
  3. Merancang Materi Baru

# UTILIZE TECHNOLOGY, MEDIA AND MATERIALS (MENGGUNAKAN TEKNOLOGI, MEDIA DAN BAHAN AJAR)

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini,yaitu:

- a. Mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak)
- b. Mempersiapkan bahan
- c. Mempersiapkan lingkungan belajar
- d. Mempersiapkan pembelajar
- e. Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)

# **LANGKAH- LANGKAH MENGUNAKAN TEKNOLOGI, MEDIA DAN BAHAN AJAR**

1. Preview materi
2. Siapkan bahan
3. Siapkan lingkungan
4. Peserta didik
5. Memberikan pengalaman belajar

# **REQUIRE LEARNER PARCIPATION (MENGEMBANGKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK)**

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, diman para siswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

## 1. Latihan Penggunaan Teknologi

- Teknologi sebagai Perangkat Teknologi
- Teknologi sebagai Perangkat Komunikasi
- Teknologi sebagai Perangkat Penelitian
- Teknologi sebagai Perangkat Penyelesaian Masalah dan Pengambilan Keputusan
- Menggunakan Peranti Lunak Pendidikan
- Menggunakan Media lainnya untuk Latihan

## 2. Umpan Balik

## **6. EVALUATE AND REVISE (MENGEVALUASI DAN MEREVISI)**

Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan tahapan berikut:

1. Penilaian Hasil Belajar Siswa,
  - Penilaian Hasil Belajar Siswa yang Otentik,
  - Penilaian Hasil Belajar Portofolio
  - Penilaian Hasil Belajar yang Tradisional / Elektronik.
2. Menilai dan Memperbaiki Strategi, teknologi dan Media
3. Revisi Strategi, Teknologi, dan Media.

# FUNGSI EVALUASI

- a) Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa.
- b) Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.
- c) Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
- d) Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan siswa secara individual dalam mengambil keputusan.
- e) Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai
- f) Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan

# MANFAAT ASSURE MODEL DALAM PEMBELAJARAN

Secara sederhana manfaat dari model ASSURE Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan.

- a) Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar.
- b) Komponen KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lengkap.
- c) Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM.



**TERIMA KASIH**