

PENGEMBANGAN DESAIN MODEL PEMBELAJARAN ASSURE PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI SMP ISLAMIYAH SAWANGAN

Penulis : Faisal Fahriansyah

Institusi : Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : faisalrahman0605@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.5>

Abstrak

Pendidikan merupakan alat sebagai untuk menciptakan sebagai SDM yang berkualitas yang dipengaruhi oleh siswa, sarana dan prasarana, bahan ajar dan guru. Guru harus memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam mengelola proses belajar mengajar yang baik dan benar sesuai dengan karakteristik peserta didik, bahan ajar, sarana, dan prasarana serta lingkungan belajar siswa. Salah satu poin penting dalam setiap guru adalah keterampilan guru dalam mengajar. Keterampilan guru dalam mengajar adalah pemilihan model pembelajaran. Desain model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Keberhasilan guru dalam mengembangkan pembelajaran sangat ditentukan oleh keberhasilannya dalam mendesain pembelajaran yang dilakukannya. Di antara desain model pembelajaran yang dapat menuntun guru secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif adalah desain model ASSURE. Sesuai dengan namanya desain model ini terdiri dari enam langkah yaitu; *Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*, yang disingkat dengan ASSURE. Dalam pelaksanaannya, model ini memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Sesuai dengan karakteristik materi dan siswa SMP, model ASSURE dapat membantu guru dalam mendesain pembelajaran Seni Budaya di SMP yang dari beberapa hasil penelitian telah terbukti meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran Seni Budaya di SMP.

Kata Kunci :

Desain Pembelajaran
SBK
Model ASSURE

Abstract

Education is a means to create quality human resources influenced by students, facilities and infrastructure, teaching materials, and teachers. Teachers must have skills and knowledge in managing the teaching and learning process correctly and adequately under the characteristics of students, teaching materials, facilities, infrastructure, and student learning environment. One of the crucial points in every teacher is the teacher's skills in teaching and the selection of learning models. The design of learning models can create quality learning processes and outcomes. The Assure model design is a learning model design that can systematically guide teachers to plan the learning process effectively. This model consists of six steps: *Analyze, State Object, Select, Use, Require, and Evaluate*. In practice, this model combines technology and media in

Keywords:

Learning Design
SBK
Assure models

the classroom, following the characteristics of the material and junior high school students. The study results prove that this model can increase the effectiveness and quality of learning arts and culture in junior high schools.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi setiap orang sangat penting. Suradika (2019: 17) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang atau sekelompok orang untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan. Dalam proses pendidikan tentunya yang diharapkan memperoleh hasil yang baik. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui belajar dengan sungguh-sungguh. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003, 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 yang diperlukan dirinya

Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain saling terkait atau saling berhubungan. Siswa dapat belajar dengan baik jika sarana dan prasarana untuk belajar memadai, model pembelajaran guru menarik, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan

ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Tujuan pendidikan dapat tercapai jika kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Suradika dkk (2020: 102) menyatakan bahwa belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif terlibat dalam menciptakan pengetahuan dan pemahamannya sendiri dengan menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya yang sudah dimiliki. Suyono (2011) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkokoh kepribadian.

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, di antaranya melalui aktivitas pembelajaran Seni Budaya dan keterampilan yang bertujuan untuk memberikan dan mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap, keterampilan kepada siswa serta mampu merefleksikannya dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Akan tetapi muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Dalam pembelajaran konvensional guru kurang mengikut sertakan siswa

dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih banyak bersifat hafalan tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya; Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik; Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari; Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran; Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik. Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khusus kerajinan tangan.

Berkaitan dengan desain atau perencanaan pembelajaran, ada banyak model desain pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan aktivitas serta kualitas pembelajaran. Di antaranya

adalah desain pembelajaran model ASSURE. Desain pembelajaran Model ASSURE ini merupakan salah satu model yang dapat menuntun guru secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Dalam pelaksanaannya, model ini memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas, sehingga dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran, karena proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan merupakan suatu sistem yang perlu dilakukan dengan pendekatan sistematis.

Artikel ini akan membahas tentang pengembangan desain pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SMP sesuai dengan langkah-langkah desain model ASSURE serta analisis kebutuhan media yang digunakan sebelum pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Seni Budaya Keterampilan pada Siswa SMP.

2. PEMBAHASAN

HAKIKAT MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN SMP

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada

dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Menurut Arinil (2011), mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (a) seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya, (b) seni musik mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik, (c) seni tari mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari, (d) seni drama mencakup keterampilan pentas dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran, dan (e) keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khusus kerajinan tangan.

Lebih lanjut Arinil (2011) menjelaskan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, (b) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, dan

keterampilan, (c) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, dan (d) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ASSURE

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata *design* (Bahasa Inggris) yang berarti perencanaan atau rancangan. Istilah desain dalam hal ini mempunyai makna adanya suatu keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline* dan urutan atau sistematika kegiatan. Menurut Sanjaya (2008) tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Hasil dari desain pembelajaran adalah diperolehnya suatu sistem pembelajaran. Suradika dkk (2020: 1028) menyatakan bahwa sistem pembelajaran adalah “*a collection of elements that interact and are interdependent with each other in an effort to facilitate learning to achieve learning objectives*” (Suatu kumpulan dari unsur-unsur yang saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain dalam upaya memfasilitasi pembelajaran untuk mencapainya tujuan pembelajaran)

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional dapat diartikan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran efektif. Melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran bersifat aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber belajar yang

dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan.

Langkah desain biasanya dilakukan sebelum dimulainya proses pengembangan. Mendesain aktivitas dan program pembelajaran oleh karenanya dapat dimaknai sebagai upaya untuk membuat aktivitas program pembelajaran menjadi terstruktur dan sistematis sehingga dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa atau peserta didik.

Menurut Briggs dalam Ritchey (2011) Mengemukakan definisi sistem pembelajaran sebagai suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian isi atau materi pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Banny A. Pribadi (2021:13), desain sistem pembelajaran merupakan proses untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan program pembelajaran untuk memfasilitasi siswa atau *learner* agar memiliki kompetensi yang diperlukan. Program pembelajaran tersebut meliputi program pembelajaran tatap muka atau *face to face instruction*, pembelajaran dalam jaringan atau *online learning*, termasuk didalamnya pendidikan jarak jauh atau *distant learning* dan *blended learning*.

Dari seluruh definisi yang dikemukakan diatas, desain sistem pembelajaran adalah implementasi langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh untuk digunakan dalam menciptakan program-program pembelajaran yang membantu siswa dalam menguasai sebuah kompetensi atau kemampuan dipelajari. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan

sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik.

Ada banyak model yang dapat digunakan guru dalam mendesain pembelajarannya, di antaranya adalah Model ASSURE (*Analyse, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*). Model desain pembelajaran ASSURE merupakan model yang dikembangkan oleh akademis Teknologi Pendidikan Robert Heinich dkk (2017). Model ini tergolong dalam klasifikasi "*classroom-oriented model*". Model ASSURE sangat tepat untuk digunakan dalam mendesain aktivitas pembelajaran didalam kelas. Menurut Pribady A. Benny (2021:52) model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model desain pembelajaran ASSURE perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematis) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu tercapainya pembelajaran sukses.

Pada dasarnya model desain pembelajaran ASSURE dapat diimplementasikan pada beragam *setting* pendidikan baik formal maupun informal. Model desain pembelajaran ASSURE akan memberikan dampak yang positif apabila diaplikasikan dalam skala "*micro*" seperti program pembelajaran yang berlangsung di kelas dan program pelatihan. Model ASSURE lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan

pada situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Menurut Gagne dalam Pribady (2021:52) desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memicu atau memotivasi seseorang untuk melakukan proses belajar. Secara kontinu dalam memotivasi perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis,

Model ASSURE menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut yaitu ASSURE. Menurut Pribady (2021:53), A yang berarti (*A*) *analyze learners*, (S) yang pertama yang berarti *state standard and objectives*, (S) yang kedua yang berarti *select strategies* (U) yang berarti *utilize resources*, (R) yang berarti *require learners*, dan (E) yang berarti *evaluate and revise*. Yang disingkat menjadi ASUURE. Sesuai dengan namanya, langkah-langkah dalam desain model ASSURE ini terdiri dari enam langkah yaitu:

- **ANALYZE LEARNERS (ANALISIS KARAKTER SISWA)**

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu: (a) karakteristik umum; (b) kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya; (c) gaya belajar atau *learning style* siswa. Karakteristik umum siswa pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti: usia, kelas sosial, pekerjaan, dan *gender* atau jenis kelamin. Seorang perancang program pembelajaran perlu memahami karakteristik siswa karena hal ini merupakan faktor-faktor

yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam menempuh program pembelajaran.

- **STATE STANDARDS AND OBJECTIVES (MENETAPKAN TUJUAN PEMBELAJARAN)**

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang program pembelajaran dan instruktur. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

- **SELECT STRATEGIES AND RESEOURCES (MEMILIH MEDIA, METODE PEMBELAJARAN DAN BAHAN PEMBELAJARAN)**

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media dan bahan pembelajaran yang digunakan dalam membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah digariskan sebelumnya.

- **UTILIZE RESOURCES (MEMANFAATKAN BAHAN PEMBELAJARAN).**

Setelah memilih metode, media dan bahan ajar maka langkah-langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut berfungsi

efektif untuk digunakan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Langkah selanjutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendidikan yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media dan bahan pembelajaran yang dipilih. Setelah semuanya siap lalu ketiga komponen tersebut digunakan.

- **REQUIRES LEARNER PARTICIPATIONS (MELIBATKAN SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN)**

Agar berlangsung efektif proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari.

Siswa yang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan dapat memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

- **EVALUATE AND REVISE (MEGEVALUASI DAN MEREVISI PROGRAM PEMBELAJARAN)**

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah evaluasi. Dalam model ini dilakukan untuk menilai efektivitas program pembelajaran dan juga hasil belajar siswa. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen dalam sistem pembelajaran tujuan, konten atau materi

pelajaran, media pembelajaran dan penilaian hasil belajar.

IMPLEMENTASI DESAIN MODEL PEMBELAJARAN ASSURE DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN (SBK) SMP ISLAMIAH SAWANGAN.

Sesuai dengan karakteristik siswa SMP maka desain pembelajaran Model ASSURE dapat diterapkan pada pembelajaran SBK SMP khususnya mulai kelas rendah. Berdasarkan langkah-langkah desain model pembelajaran ASSURE, hal-hal yang dapat dilakukan guru dalam mengimplikasikan model ini pada pembelajaran SBK adalah sebagai berikut:

- **ANALYZE LEARNERS.**

Tahap awal guru melakukan analisis karakteristik peserta didik atau siswa. Berdasarkan ini guru harus mengetahui kebutuhan umum, gaya belajar dan catatan kompetensi siswa sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Karakteristik siswa kelas VII SMP adalah senang melakukan pembelajaran (*learning by doing*). Pada tahap ini siswa melalui mengasimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek).

Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada usia ini anak sudah mulai mampu berpikir logis dalam bentuk sederhana, anak sudah menyadari adanya masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, dan juga anak sudah

mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek konkret. Dalam hal ini Keterampilan berpikir logis dan kritis serta mampu menanggapi permasalahan atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar amat diperlukan dalam pengembangan pembelajaran.

• **STATES OBJECTIVES**

Tahap kedua, setelah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, guru menyatakan atau menentukan tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai. Hasil belajar apa yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran. *Objectives* adalah sebuah pernyataan tentang apa yang akan dicapai, bukan bagaimana untuk mencapai. Pernyataan tujuan harus spesifik.

Tabel 21 Contoh Penggunaan *States Objectives*

Standar Kompetensi	: Memahami keberagaman karya dan nilai seni budaya.
Kompetensi Dasar	: Membandingkan masing-masing karya seni dan nilai seni budaya untuk menemukan/merasakan keunikan/keindahan.
Tujuan Pembelajaran:	: <ul style="list-style-type: none"> • Menumbuhkan sikap toleransi • Menciptakan demokrasi yang beradab • Menumbuhkan hidup rukun dalam masyarakat majemuk • Mengembangkan kepekaan rasa dan keterampilan • Menerapkan teknologi dalam berekreasi

- Menumbuhkan rasa cinta budaya dan menghargai warisan budaya Indonesia
- Membuat pengelaran dan pameran karya seni

• **SELECT METHODS, MEDIA, AND MATERIALS**

Suatu rencana yang sistematis dalam penggunaan media dan teknologi tentu menuntut agar metode, media dan materinya dipilih secara sistematis pula. Maka dalam proses pemilihannya juga terdiri dari tiga langkah, yaitu:

- 1) Memilih Metode Pemilihan. Metode dapat dilakukan secara beragam sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Misalnya menggabungkan metode ceramah dengan metode tanya jawab, diskusi dan pemberian tugas. Dengan metode ceramah guru memberikan uraian atau penjelasan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa. Metode tanya jawab dilakukan dalam bentuk sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, atau pertanyaan dari siswa kepada guru Hal ini digunakan untuk memberikan pemahaman (kognitif) siswa untuk materi yang membutuhkan pemahaman siswa. Melalui metode siswa belajar memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Tujuan berdiskusi pada pembelajaran ini yaitu mendidik siswa untuk berfikir dan

memecahkan masalah secara bersama-sama sebagai bentuk dari nilai karakter yang ingin diterapkan oleh guru. Sedangkan melalui metode pemberian tugas guru memberikan sejumlah tugas kepada siswa dan adanya pertanggungjawaban terhadap hasilnya. Melalui metode ini siswa secara berkelompok ditugaskan untuk observasi langsung ke lingkungan masyarakat untuk mendapatkan kompetensi yang relevan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP adalah senang melakukan belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (*learning by doing*) selain itu guru juga mempunyai tujuan lain selain yaitu penanaman nilai karakter yang harus dimiliki oleh siswa.

- 2) Memilih Format Media. Secara umum media adalah alat bantu yang digunakan proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan model ASSURE, media yang digunakan berupa peta, gambar, lingkungan sekitar siswa, atau jika memungkinkan guru dapat menggunakan media audio visual atau multimedia.
- 3) Materi Pembelajaran Bahan Ajar atau Materi Pembelajaran (*Instructional materials*). Secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

- **UTILIZE MEDIA AND MATERIALS**

Tahap ke empat adalah penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru. Dengan beralihnya paradigma pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered* maka peran guru dalam pembelajaran ini lebih banyak sebagai motivator, fasilitator dalam pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengondisikan kelas sehingga siswa merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran. Langkah kedua yaitu guru mempersiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Media gambar selain dipajang di depan kelas juga ada beberapa yang dibagikan kepada tiap kelompok untuk diidentifikasi. Setelah menyiapkan media guru menyiapkan bahan ajar yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan kondisi siswa dan lingkungan yang ada. Bahan ajar yang disiapkan sebelumnya antara lain materi pembelajaran, RPP dan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.

- **REQUIRE LEARNER PARTICIPATION**

Partisipasi berisi kegiatan siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Sebelum masuk kedalam kelas siswa dibiasakan (disiplin) berbaris rapi di depan kelas lalu secara bergiliran masuk ke dalam kelas dengan terlebih dahulu menghormati guru yang ada di depan pintu dengan mencium tangan (santun). Guru mengkondisikan kelas sampai siswa siap dalam belajar (nyaman). Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan menanyakan keadaan siswa serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran. Pada kegiatan inti siswa dan guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan

pengertian kegiatan ekonomi dimaksudkan untuk menumbuhkan sikap afektif dan kognitif siswa. Selanjutnya siswa dibentuk kelompok heterogen maksimal 4 anak untuk mengerjakan tugas kelompok dengan mengidentifikasi media gambar dan peta selanjutnya mengasimilasi yaitu menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran dan akomodasi yaitu proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek selain itu guru bertujuan untuk membentuk nilai karakter demokratis, menghargai prestasi, dan bersahabat antar siswa. Selanjutnya perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain berkewajiban menanggapi. Nilai karakter yang ingin dimunculkan pada persentasi kelompok yaitu nilai toleransi, komunikatif dan tanggung jawab. Selanjutnya siswa dan guru menyamakan persepsi.

Tahap akhir siswa bersama guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan kompetensi yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran. Selanjutnya siswa diberikan tugas pengamatan secara kelompok ke lingkungan sekitar sehubungan dengan materi yang telah dipelajari untuk dikumpulkan dan dipersentasikan pada pertemuan selanjutnya. Pada kegiatan pengamatan ini guru bertujuan untuk siswa mampu mengkonstruksi konsep sehingga mampu mengkaitkan dengan kehidupan nyata selain itu guru bertujuan untuk siswa bisa menumbuhkan nilai karakter antara lain jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

• **EVALUATE AND REVISE**

Setiap pembelajaran selalu harus dievaluasi, termasuk pembelajaran yang menggunakan media tertentu. Dalam pembelajaran ini, guru mengevaluasi hasil belajar siswa dan pelaksanaan pembelajaran hari ini. Untuk hasil belajar, guru menggunakan lembar pengamat dan rubrik untuk diskusi. Penilaian dilakukan secara individual dan kelompok. Secara individual, skor didapatkan dari tugas individu yang telah dikerjakan, dan partisipasi serta kontribusi individu dalam kelompok. Sedangkan penilaian kelompok diberikan melalui penghargaan (*reward*). Untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, guru mencocokkan kembali dengan rencana yang telah dibuat, apakah sesuai dengan alokasi waktu, strategi yang digunakan sudah tepat atau apakah media yang digunakan telah sesuai. Dengan evaluasi ini, guru bisa merevisi RPP yang telah dijalankan sebagai referensi untuk pembelajaran selanjutnya. Penilaian terhadap siswa dilakukan oleh guru mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

3. KESIMPULAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, guru terlebih dahulu perlu membuat desain atau perancangan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat diwujudkan dengan memanfaatkan berbagai teknologi dan media yang mendukung pembelajaran. Pemanfaatan media dan teknologi ini yang membantu guru dan siswa lebih mempermudah komunikasi terutama dalam menyampaikan dan menangkap pesan pembelajaran. Desain pembelajaran model

ASSURE merupakan salah satu model yang memanfaatkan media dan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Model ASSURE ini merupakan suatu pendekatan sistematis untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dengan langkah: menganalisis siswa, menentukan tujuan, memilih teknologi dan media, menggunakan teknologi media, melibatkan keaktifan siswa dan melakukan evaluasi dan revisi. Sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran SBK. Dari beberapa hasil penelitian model ini terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

4. REFERENSI

- Abiding, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Adiatama
- Kemendikbud. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Retrived from https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf. Diakses pada 10 Juli 2021
- Pribadi, Benny A. 2021. *Esensi Model Desain Sistem Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Suradika, Agus. 2019. *Pendidikan Keluarga dan Keluarga Berpendidikan: perspektif Islam*, Jakarta: Direktorat Advokasi dan KIE BKKBN.
- Suradika, Winata, W, Wicaksono, D, Rifqiyati. 2020. Efektivitas Bahan Instruksional Pendidikan Agama Islam. Dalam *Jurnal Instruksional*. Volume 1 Nomor 2. DOI: [10.24853/instruksional.1.2.98-110](https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.98-110). Diakses pada 5 Agustus 2021.
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., Hadi, M. S., & Rifqiyati. 2020. The Influence of Instructional Materials and Educational Background on the Learning Outcomes of Islamic Education. *Solid State Technology*, 63(6), 1027–1043. <http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/2185>. Diakses pada 4 Agustus 2021.
- Syahril. 2018. *Pengembangan Model ASSURE Pada Pembelajaran IPS SD/MI*. Jurnal Tarbiyah Al-Walad. Volume VIII hlm 67-75.
- Naisah. 2013. *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar*. Universitas Tanjungpura Pontianak.