

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	1
2. Analyze Learners	1
2.1 Karakteristik Umum	1
2.2 Kemampuan Awal Siswa	2
2.3 Gaya Belajar Siswa	2
3. States Objectives	3
4. Select Methods, Media, and Materials	3
4.1 Memilih Metode	3
4.2 Memilih Format Media	4
4.3 Menghasilkan Bahan Ajar Khusus	4
5. Utilize Media and Materials	4
5.1 Meninjau Ulang Bahan Ajar	5
5.2 Menyiapkan Bahan Ajar	5
5.3 Menyiapkan Lingkungan Belajar	6
5.4 Menyiapkan Siswa	6
5.5 Menyediakan Pengalaman Belajar	6
6. Require Learner Participation	6
7. Evaluate and Revise	7
7.1 Penilaian Pencapaian Belajar Siswa	8
7.2 Evaluasi Metode dan Media	9
7.3 Evaluasi Pengajar	9
7.4 Revisi	10
8. Rujukan	10

THE ASSURE MODEL

1. Pendahuluan

Untuk menggunakan media dan teknologi secara efektif maka kita perlu perencanaan yang sistematis. Model ASSURE adalah pedoman langkah-langkah perencanaan untuk memilih dan memanfaatkan media.

Model ini lahir berdasarkan asumsi Gagne (1985) bahwa proses belajar-mengajar itu melalui beberapa tahap yang disebut “*events of instruction*”. Untuk itu, pembelajaran yang telah didesain dengan baik dimulai dengan membangkitkan minat siswa, yang kemudian di susul dengan menyajikan materi baru, melibatkan umpan balik siswa (feedback), mengukur pemahaman mereka (assessing) dan diteruskan ke aktivitas berikutnya.

Di dalam model ini, ada enam langkah yang merupakan “blue print” atau rencana pembelajaran yang berfungsi menguraikan rencana pembelajaran itu sendiri. Berikut ini dikemukakan enam langkah tersebut, yang disertai dengan penjelasan terhadap masing-masing langkah.

2. Analyze Learners

Jika media dan teknologi pembelajaran digunakan secara efektif, harus ada kesesuaian antara karakteristik siswa dan konten dari metode, media, dan bahan belajar. Langkah pertama dari model ASSURE adalah melakukan analisis siswa.

Beberapa faktor yang dipertimbangkan dalam analisis siswa:

- Karakteristik umum siswa
- Kemampuan awal siswa
- Gaya-gaya belajar siswa

Berikut bahasan singkat ketiga faktor tersebut:

2.1 Karakteristik Umum

Karakteristik umum siswa dapat dilihat dari usia, tingkat pendidikan, pekerjaan, budaya, dan sosial ekonomi.

Siswa dengan latar budaya tertentu mungkin akan lebih tertarik dengan metode dan media tertentu sehubungan dengan latar belakang budayanya.

Siswa yang tidak tertarik dengan konten tertentu mungkin akan dapat terstimulasi dengan penggunaan metode dan media belajar yang dapat menarik perhatiannya seperti media video, simulasi permainan, aktifitas berbasis teknologi, dll.

Bagi pengajar yang telah mengenal karakter siswanya, hal ini dapat dengan mudah dilalui. Tetapi bagi yang belum, maka hal ini terkadang merupakan kegiatan yang tidak mudah. Karenanya perlu waktu yang lebih untuk melakukan pengamatan dan mencatat karakteristik siswa-siswanya.

2.2 Kemampuan Awal Siswa

Kemampuan awal siswa menunjuk pada pengetahuan dan keterampilan yang telah dan belum dimiliki siswa.

Anggapan bahwa siswa pasti belum memiliki pengetahuan atau keterampilan yang akan diajarkan adalah salah. Diantara para siswa tentunya ada yang telah memiliki pengetahuan atau keterampilan awal.

Pengajar harus menguji atau memeriksa anggapan tentang kemampuan awal siswa dengan dua cara. Informal dengan cara wawancara di luar kelas dan formal dengan cara tes yang telah terstandar atau tes buatan pengajar sendiri.

Entry test baik formal maupun informal merupakan cara untuk mengetahui apakah siswa telah memiliki kemampuan prasyarat (*prerequisites*).

Prerequisites merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang akan dilakukan. *Prerequisites* harus dijabarkan dalam tujuan. Jika siswa telah menguasai apa yang akan diajarkan, maka akan sangat membuang waktu jika kita mengajarkan kembali. Maka pre-test berfungsi untuk menghindari hal tersebut.

Dengan menganalisa apa yang telah diketahui oleh siswa, maka kita akan dapat memilih metode dan media yang sesuai.

2.3 Gaya Belajar Siswa

Faktor ketiga adalah gaya belajar yang mengacu pada aspek ciri psikologi dari siswa yang menjelaskan tentang bagaimana siswa berinteraksi dan merespon secara emosional pada lingkungan belajar.

Para siswa belajar dengan cara yang beragam, Gardner (1999) mengidentifikasi 9 aspek intelegensi manusia. (1) Verbal/linguistik (bahasa), (2) logika/matematika (sains), (3) visual/spasial, (4) musikal/ritmik, (5) kinestesis (menari/atletik), (6) interpersonal (memahami orang lain), (7) intrapersonal (memahami diri sendiri), (8) naturalist, dan (9) eksistensialist.

3. States Objectives

Langkah kedua dari model ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Hasil belajar apa yang diharapkan dapat siswa capai? Lebih tepatnya, kemampuan baru apakah yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. *Objectives* adalah sebuah pernyataan tentang apa yang akan dicapai, bukan bagaimana untuk mencapai.

Pernyataan tujuan harus se-spesifik mungkin. Mengapa tujuan pembelajaran harus ditetapkan? Pertama, tujuan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman untuk mengurutkan aktivitas belajar dan memilih media. Selain itu juga untuk memastikan dilakukannya evaluasi yang tepat.

Tujuan pembelajaran hendaknya mengandung unsur ABCD. A singkatan dari *Audience* yang berarti harus menyebut *Audience* yang dijadikan sasaran tujuan pembelajaran. Kemudian, tujuan pembelajaran itu hendaknya menetapkan *Behavior* atau kemampuan yang harus diperlihatkan dan *Condition* tempat diamatinya *Behavior* tersebut. Terakhir adalah *Degree* yang merupakan derajat penguasaan keterampilan baru.

Tujuan pembelajaran bisa diklasifikasikan menurut jenis tujuan yang ingin dicapai. Ada empat kategori atau domain belajar yang lazim diterima: (1) ketrampilan *kognitif*, yang melibatkan sejumlah kemampuan intelektual yang bisa diklasifikasikan sebagai informasi verbal/visual atau sebagai ketrampilan intelektual; (2) ketrampilan *afektif* yang mencakup perasaan dan nilai; (3) ketrampilan *psiko-motorik* yang meliputi ketrampilan fisik. Dan (4) ketrampilan *interpersonal* agar mempunyai kemampuan untuk menjalin hubungan dengan orang lain secara efektif.

Tujuan pembelajaran dalam domain manapun bisa diadaptasikan dengan kemampuan pembelajar individu. Di sini tujuan pembelajaran tidak ditujukan untuk membatasi apa yang dipelajari siswa namun memberikan tingkat minimal pencapaian yang diinginkan.

4. 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. Proses pemilihannya melibatkan tiga langkah.

4.1 Memilih Metode

Pertama-tama adalah pemilihan metode. Sebenarnya terlalu sederhana jika ada keyakinan bahwa hanya ada satu metode yang unggul dibanding metode lain. Untuk itu perlu dipilih metode yang bisa sesuai dengan gaya belajar siswanya.

4.2 Memilih Format Media

Setelah metode ditetapkan, langkah berikutnya adalah penetapan format media. Yang dimaksud format media adalah bentuk fisik tempat dimasukan dan dipajangkannya suatu media, misalnya *flip chart, slide, video, dan komputer multimedia*. Dalam menentukan pemilihan format media perlu dipertimbangkan sejumlah media dan teknologi yang tersedia, ragam pebelajar dan tujuan yang ingin dicapai.

4.3 Menghasilkan Bahan Ajar Khusus

Langkah terakhir adalah mendapatkan bahan ajar yang tepat yang melibatkan salah satu dari tiga alternatif berikut: (1) menyeleksi bahan ajar yang tersedia, (2) memodifikasi bahan ajar yang sudah ada dan (3) merancang bahan ajar baru. Jelasnya, jika bahan ajar itu sudah tersedia, dimungkinkan siswa dapat memenuhi tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Bila bahan ajar yang sudah ada ternyata tidak sepenuhnya sesuai dengan tujuan, atau tidak cocok dengan siswa, pendekatan alternatif adalah memodifikasinya. Jika masih belum cocok, alternatif yang terakhir adalah merancang bahan ajar sendiri. Meski memerlukan biaya dan memakan banyak waktu, pembuatan bahan ajar sendiri akan dapat sesuai dengan siswa dan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Dalam merancang bahan ajar baru, unsur dasar yang harus dipertimbangkan adalah tujuan, siswa, biaya, keahlian teknis, peralatan, fasilitas dan waktu.

5. Utilize Media and Materials

Langkah berikutnya adalah penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru. Melimpahnya ketersediaan media dan bergesernya filsafat dari belajar yang berpusat pada guru ke siswa meningkatkan kemungkinan siswa akan menggunakan bahan ajarnya sendiri.

Dalam pengajaran yang berpusat pada guru maupun siswa, perlu dipakai pedoman 5P berikut: (1) Tinjaulah (*Preview*) materi. Hendaknya tidak sekali-kali digunakan bahan ajar pembelajaran tanpa dilakukan peninjauan terlebih dulu. Proses penyeleksian bahan ajar ini menentukan materi yang cocok dengan tujuan dan kondisi siswa. (2) Mempersiapkan bahan ajar (*Prepare the Material*). Dalam menyiapkan bahan ajar, langkah pertama adalah mengumpulkan semua materi dan peralatan yang akan diperlukan, kemudian menentukan urutan penggunaan materi dan medianya. (3) Mempersiapkan lingkungan belajarnya (*Prepare the Environment*). Agar bisa terjadi pembelajaran yang di harapkan, apakah di kelas, di lab, di pusat media, atau di lapangan olah raga, harus dipersiapkan dulu fasilitasnya, termasuk tempat duduk, ventilasi, pencahayaan dan sebagainya. (4)

Mempersiapkan siswa (*Prepare the Learners*) . Mempersiapkan siswa sama pentingnya dengan memberikan pengalaman belajar.

Berikut ini salah satu pemanasan yang tepat: di sampaikan terlebih dahulu pengantar untuk memberikan tinjauan isi pelajaran, dasar pemikiran tentang topik yang akan dikaji, pemberian motivasi untuk menciptakan kondisi mengapa perlu mengetahui sesuatu dan cara-cara lainnya yang bertujuan untuk mengarahkan perhatian ke aspek-aspek tertentu dalam pelajaran. (5) Berikan pengalaman belajar (*Provide the Learning Experience*).

5.1 Meninjau Ulang Bahan Ajar

Hendaknya tidak sekali-kali menggunakan bahan ajar tanpa memeriksanya terlebih dulu. Selama proses penyeleksian bahan ajar pengajar harus menentukan apakah bahan ajar yang akan digunakan sesuai dengan tujuan dan kondisi siswa.

Dalam kasus tertentu, konten yang sensitif mungkin perlu dihilangkan atau paling tidak didiskusikan. Jika pengajar merasa bahwa konten sensitif tersebut sesuai dengan tujuan, maka sebaiknya disertai dengan pengiriman surat kepada orangtua. Dengan pemberitahuan kepada orang tua tentang bahan ajar maka akan menghindarkan pengajar dari masalah yang mungkin muncul. Dapat juga mendorong orang tua untuk ikut berdiskusi tentang bahan ajar yang akan digunakan.

5.2 Menyiapkan Bahan Ajar

Sangat penting pula untuk menyiapkan media dan bahan ajar untuk mendukung aktifitas pembelajaran yang direncanakan.

Dalam menyiapkan bahan ajar, langkah pertama adalah mengumpulkan semua materi dan peralatan yang akan diperlukan, kemudian menentukan urutan penggunaan bahan ajar dan medianya.

- Apakah yang akan pengajar lakukan dengan bahan ajar dan media tersebut?
- Apakah yang akan dikerjakan oleh siswa sebagai pebelajar?

Untuk pembelajaran berpusat pada guru, mungkin guru tersebut memerlukan latihan terlebih dahulu dengan bahan ajar dan peralatannya. Untuk pembelajaran berpusat pada siswa, sangat penting bagi siswa untuk memperoleh akses menggunakan seluruh bahan ajar, media dan peralatan yang diperlukan. Maka guru sebagai fasilitator, sekaligus mengantisipasi jika ada bahan ajar dan media tambahan yang diperlukan siswa.

5.3 Menyiapkan Lingkungan Belajar

Dimanapun kegiatan pembelajaran baik di kelas, lab, pusat media, lapangan atletik, dll sangat perlu dipersiapkan dan diatur kesesuaiannya dengan penggunaan bahan ajar dan medianya.

Beberapa faktor sering dianggap remeh adalah keadaan tempat duduk, ventilasi, suhu, pencahayaan, dan sumber listrik. Beberapa media mungkin perlu keadaan ruang yang gelap, maka harus disesuaikan, dll.

5.4 Menyiapkan Siswa

Penelitian pada belajar sangat jelas menunjukkan bahwa keberhasilan belajar sangat bergantung pada kesiapan siswa untuk belajar.

Berikut cara-cara untuk menyiapkan siswa:

- Penyampaian tentang apa yang akan dipelajari.
- Cerita rasional yang berhubungan dengan topik yang akan dipelajari.
- Pernyataan yang memotivasi tentang perlunya mempelajari topik yang akan dipelajari.
- Arahan-arahan yang mengarahkan perhatian.

5.5 Menyediakan Pengalaman Belajar

Sekarang setelah semua hampir siap, maka yang harus diperhatikan adalah menyediakan pengalaman pembelajaran bagi siswa. Jika bahan ajar berbasis guru, maka hendaknya disajikan secara profesional. Ada istilah yang cocok untuk memperlihatkan kecakapan dalam menampilkan sesuatu yaitu *Showmanship*, kemampuan guru dalam mengarahkan perhatian siswa di kelas. Jika pengalaman belajar itu terpusat pada siswa, peran guru adalah sebagai pemandu atau fasilitator, yakni membantu siswa dalam mengeksplorasi topik, misalnya di internet, membahas isi, mempersiapkan materi untuk portofolio atau menyampaikan informasi ke rekan sekelasnya.

6. Require Learner Participation

Pendidik telah lama menyadari bahwa partisipasi aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan belajar. Di awal tahun 1900-an, John Dewey mengajukan usulan agar dilakukan reorganisasi terhadap kurikulum dan pembelajaran agar bisa mendorong partisipasi siswa. Kemudian di tahun 1950-an dan 1960-an, eksperimen yang menggunakan pendekatan behavioris memperlihatkan bahwa pembelajaran dengan memberikan penguatan terus menerus terhadap perilaku yang diinginkan itu ternyata lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memberikan penguatan terhadap respon.

Kemudian teori belajar kognitif juga telah mendukung prinsip bahwa belajar yang efektif itu menuntut manipulasi aktif informasi oleh siswa. Gagne (1985) menyimpulkan, bahwa ada beberapa kondisi penting agar tercipta proses pembelajaran yang efektif untuk masing-masing tujuan, dan salah satu kondisi yang berlaku untuk semua tujuan adalah mempraktikkan keterampilan yang diinginkan.

Perspektif behavioris mengusulkan agar individu mempelajari tentang apa yang dilakukan yakni, belajar merupakan suatu proses untuk mencoba dan mempertahankan berbagai perilaku sehingga menggiring ke arah hasil yang diinginkan. Sedangkan kognitivis mengusulkan agar siswa membangun dan memperkaya skemata mentalnya ketika pikirannya sedang aktif berusaha mengingat atau menerapkan beberapa prinsip atau konsep baru. Dan terakhir konstruktivis memandang belajar sebagai suatu proses aktif, namun penekannya diberikan pada pemrosesan *mental* aktif bukannya aktivitas fisik. Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman. Sedangkan perspektif sosio-psikologis menekankan pentingnya komunikasi inter personal sebagai dasar sosial untuk memperoleh pengetahuan.

Dan semua perspektif tersebut menekankan pentingnya *umpan balik* (tanggapan evaluatif kritis produktif):

- Behavioris, karena pengetahuan dari respon yang benar tersaji sebagai penguatan dari perilaku yang sesuai.
- Kognitivis, karena informasi tentang hasil membantu untuk meningkatkan skemata mental siswa.
- Konstruktivis, karena pengetahuan diperkaya dengan masing-masing pengalaman pribadi.
- Sosio-psikologis, karena balikan interpersonal memberi kesempatan baik untuk mengoreksi informasi maupun dukungan emosional.

Untuk itu, situasi belajar yang paling efektif mengharuskan agar siswa dapat mempraktikkan keterampilan yang mendorong ke arah pencapaian tujuan. Bentuk partisipasi tersebut misalnya meliputi kegiatan mempraktikkan ejaan atau kosakata, memecahkan soal matematika di lembar kerja, menonton pertandingan bola basket, atau misalnya menyusun tugas akhir. Selain itu, diskusi, kuis singkat dan latihan aplikasi bisa memberi peluang untuk praktik dan umpan balik selama pembelajaran berlangsung.

7. Evaluate and Revise

Komponen terakhir model ASSURE untuk pembelajaran yang efektif adalah evaluasi dan revisi. Berikut ini dikemukakan dua tujuan evaluasi yakni

- mengukur prestasi siswa dan
- mengevaluasi media dan metode.

Berkaitan dengan evaluasi, evaluasi dilakukan sebelum, selama dan sesudah pembelajaran. Sebagai contoh, sebelum proses pembelajaran, karakteristik siswa diukur guna memastikan apakah ada kesesuaian antara keterampilan yang dimiliki siswa dengan metode dan bahan ajar yang akan digunakan. Selama dalam proses pembelajaran, evaluasi bisa dilakukan menggunakan umpan balik, evaluasi diri atau kuis pendek siswa. Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung memiliki tujuan diagnosa yang didesain untuk mendeteksi dan mengoreksi masalah pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang ada. Sedangkan sesudah pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian siswa. Evaluasi bukanlah tujuan akhir pembelajaran, namun sebagai titik awal menuju siklus berikutnya.

7.1 Penilaian Pencapaian Belajar Siswa

Pertanyaan yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah apakah siswa telah belajar apa yang seharusnya mereka pelajari. Langkah pertama untuk menjawab pertanyaan tersebut telah ada dalam langkah model ASSURE, ketika merumuskan tujuan termasuk kriteria unjuk kerjanya. Pernyataan tujuan tentang unjuk kerja yang dapat diukur akan membantu kita dalam mengembangkan kriteria untuk evaluasi siswa secara individu maupun kelompok.

Metode yang digunakan untuk mengukur prestasi siswa tergantung pada hakikat tujuan pembelajaran. Dapat juga ditunjukkan untuk mengukur ketrampilan kognitif sederhana seperti membedakan kata sifat dengan kata kerja. Dalam hal ini pengukurannya bisa dilakukan menggunakan tes tulis konvensional atau ujian lisan. Sedangkan tujuan-tujuan lain mungkin memerlukan perilaku berjenis proses, penciptaan produk, atau pemerlihatkan sikap. Dan perlu dicatat bahwa prosedur penilaian hendaknya sejalan dengan tujuan yang dikemukakan dalam model ASSURE ini.

Saat ini di sekolah-sekolah muncul ketertarikan dalam penilaian autentik. Penilaian autentik adalah penilaian keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia nyata. Penilaian Autentik fokus pada demonstrasi dari kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan baru dalam situasi yang berbeda. Penilaian autentik memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pengetahuan dan keterampilannya dalam situasi nyata. Media dan teknologi dapat digunakan sebagai bagian dari penilaian autentik, seperti produksi video, pengembangan presentasi slide dan audio, dll.

7.2 Evaluasi Metode dan Media

Selain mengukur prestasi siswa, evaluasi juga meliputi assesmen terhadap metode dan media. Pada langkah ini muncul pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- Apakah bahan ajar pembelajarannya efektif?
- Apakah dapat ditingkatkan?
- Apakah efektif ditinjau dari pencapaian belajar siswa?
- Apakah presentasi memakan waktu lebih dari semestinya?

Terutama setelah digunakan, bahan pembelajaran perlu dievaluasi untuk menentukan apakah bisa digunakan di masa mendatang atau perlu dimodifikasi terlebih dulu. Untuk mengevaluasi metode dan media pembelajaran bisa digunakan diskusi kelas, wawancara perorangan dan pengamatan perilaku siswa. Muncul lagi pertanyaan-pertanyaan:

- Apakah media membantu siswa dalam mencapai tujuan?
- Apakah media efektif menarik perhatian siswa?
- Apakah media memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi?

7.3 Evaluasi Pengajar

Pengajar juga perlu dievaluasi, sama seperti komponen lain dalam sistem (siswa, metode, media). tidak perlu takut untuk dievaluasi, karena hal ini dapat meningkatkan kinerja kita sebagai pengajar. Ada empat tipe dasar dari evaluasi pengajar:

- Evaluasi diri
- Evaluasi oleh siswa
- Evaluasi oleh teman sejawat
- Evaluasi oleh administrator

Untuk evaluasi diri, pengajar dapat merekam presentasinya dengan tape audio atau video, kemudian menyaksikannya dengan pedoman format evaluasi.

Siswa dapat sangat membantu dalam evaluasi dengan memberikan balikan. Cara pengajar mendesain dan bagaimana respon siswa tentang desain tersebut merupakan masukan yang beragam.

Pengajar dapat juga bertanya pada koleganya, biasanya dengan mempersilahkan pengajar lain untuk berada di belakang kelas dan melakukan pengamatan ketika kita melakukan proses pembelajaran.

Di beberapa sekolah, biasanya administrator mengunjungi kelas yang sedang ada jadwal belajar. Pengajar dapat meminta administrator tersebut untuk berkunjung lebih sering dengan maksud untuk evaluasi.

7.4 Revisi

Langkah terakhir dalam siklus pembelajaran ini adalah melihat kembali dan mengamati hasil data evaluasi yang telah terkumpul. Akan muncul pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- Apakah telah sesuai antara apa yang diinginkan dan apa yang benar-benar terjadi?
- Apakah siswa dapat mencapai satu atau dua tujuan pembelajaran?
- Bagaimana reaksi siswa terhadap metode dan media pembelajaran yang dipakai?
- Apakah pengajar merasa puas dengan nilai bahan ajar yang dipilih?

Pengajar harus melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan serta masing-masing komponennya. Jangan lupa dibuat catatan-catatan segera setelah menyelesaikan pembelajaran dan lakukan rujukan ke catatan-catatan tersebut sebelum mengimplementasikan pembelajaran itu lagi.

Jika data evaluasi anda ternyata menunjukkan adanya kekurangan di bidang-bidang tertentu, maka sekarang tiba saatnya untuk kembali memperhatikan bagian yang kurang tepat tersebut.

8. Rujukan

Smaldino, Sharon E (et al). 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall