

## Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Ibrahim Maulana Syahid<sup>1</sup>, Nur Annisa Istiqomah<sup>2</sup>, Khoula Azwary<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia

lanasyahid@gmail.com<sup>1</sup>, 23020101210058@student.uin.malang.ac.id<sup>2</sup>, 230101210068@student.uin-malang.ac.id<sup>3</sup>

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN : 3026-6874 Vol: 2 No: 5 Mei 2024 Halaman : 258-268	Learning using the ADDIE and ASSURE models in developing learning media is quite popular because it is considered optimal in implementation. Two instructional design models that are often used in learning development are ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media, and Materials, Require Learner Participation, Evaluate, and Revise). These two models offer a comprehensive framework for designing, developing, and evaluating effective learning. Using the ADDIE and ASSURE models can help educators and learning designers create meaningful learning experiences that suit students' needs. This research uses a descriptive qualitative approach using a library research approach, namely by collecting some information from books and journals on the internet and describing it in the researcher's article. The aim of this research is to determine the use of the ADDIE and ASSURE models in developing learning media..
<b>Keywords:</b> Addie Assure Stages	

### Abstrak

Pembelajaran menggunakan model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran cukup banyak diminati karena dinilai optimal dalam pelaksanaannya. Dua model desain instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan ASSURE (*Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media, and Materials, Require Learner Participation, Evaluate, and Revise*) adalah dua desain yang paling umum digunakan. Kedua model tahapan ini menawarkan kerangka susunan kerja yang komprehensif dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pembelajaran yang dapat efektif. Penggunaan model ADDIE dan ASSURE dapat membantu pendidik dan perancang pembelajaran dalam mewujudkan pengalaman pembelajar yang bermakna dan cocok dengan kebutuhan peserta didik. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian kepustakaan, atau penelitian kepustakaan, digunakan untuk mengumpulkan informasi dari buku dan jurnal yang tersedia di internet dan mendeskripsikannya dalam artikel peneliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model ADDIE dan ASSURE dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Addie, Assure, Tahapan

### PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran adalah bagian penting dari desain instruksional yang efektif. Dalam hal ini, dua model yang populer digunakan untuk merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi media pembelajaran adalah model ADDIE dan ASSURE. Model ADDIE menggunakan lima buah tahapan yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model tersebut berfokus pada proses pembelajaran yang sistematis. Setiap langkah melakukan tugas yang berbeda, seperti menganalisis kebutuhan siswa, memilih pendekatan dan bahan pembelajaran, mengembangkan produk, dan mengevaluasi dan memperbaiki.

Kedua, Model ASSURE merupakan suatu model pengembangan media belajar yang berfokus akan kombinasi pada suatu materi, metode, dan media. Model ini menggunakan langkah-langkah desain pembelajaran yang berbeda, yaitu Analyze Learner Characteristic (Analisis Karakteristik Pemelajar), State Performance Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran), Select Methods Media and Materials (Pilih Metode, Media, dan Material), Utilize Materials (Mengggunakan Material), Requires Learner Participation (Memerlukan Partisipasi Siswa), Evaluate and Revise (Evaluasi dan Perbaiki).

Model pengembangan media pembelajaran digunakan untuk membuat dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Tujuan utama model ini adalah untuk membantu guru membuat media pembelajaran yang efektif dan efektif yang memotivasi siswa untuk belajar.. Untuk itu diperlukan pemahaman mengenai model pembelajaran ADDIE dan ASSURE dalam meningkatkan mutu pendidikan yang sesuai dengan kurikulum pendidikan

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode peneliti adalah deskriptif kualitatif dan menggunakan pada pendekatan penelitian kepustakaan *library research* dengan cara mengumpulkan beberapa informasi dari buku, jurnal artikel dan mendeskripsikannya ke dalam sebuah artikel peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Model Pembelajaran

#### A. Pengertian Model ADDIE

ADDIE merupakan Model penelitian dan pengembangan yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk. Dick dan Carry membuat model ADDIE untuk sistem pembelajaran Sistem pembelajaran yang luas dibuat menggunakan model desain pembelajaran ini. (Mulyatiningsih 2011)

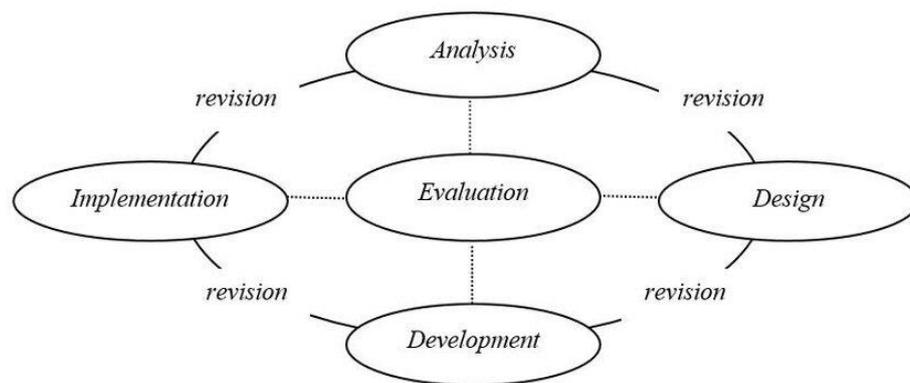
ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Menurut Barokati dan Anna, model ADDIE membantu mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri dengan membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. (Selirowangi, Islam, dan Ulum 2018)

Dengan cara yang sama, Tegeh dan Kirna menyatakan bahwasanya model ADDIE adalah sebuah model desain pembelajaran yang paling sistematis. Model ini dirancang atau disusun secara berurutan secara sistematis untuk memecahkan masalah belajar dengan sumber belajar yang sinkron dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. (M. Tegeh dan Kirna 2013).

Terdapat manfaat dari model ADDIE yaitu sebagai pedoman untuk membangun alat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan menyokong kinerja pelatihan itu sendiri dengan tahapan-tahapan yang telah dirancang sedemikian rupa agar memudahkan pendidik dengan model ADDIE karena sudah dalam tahapan yang sistematis dan berurutan secara runtun.

#### 1. Tahap-Tahapan Pengembangan Media Model ADDIE

Menurut Sugiyono Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). (Sugiyono 2015)



Gambar 1.

Berikut tahapan dalam pengembangan media model ADDIE, yakni sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran baru adalah tugas utama pada tahap ini. Analisis dilakukan dengan memberikan jawaban beberapa pertanyaan berikut: 1) apakah media pembelajaran baru mampu mengatasi pelajaran yang dihadapi, 2) apakah mereka memiliki dukungan fasilitas untuk diterapkan, dan 3) apakah guru mampu menerapkan media pembelajaran baru. Dalam analisis ini, rancangan media yang sangat baik tetapi tidak dapat diimplementasikan karena beberapa keterbatasan, seperti fasilitas yang tidak memadai di sekolah. Analisis media pembelajaran baru diperlukan untuk menentukan apakah mereka layak untuk digunakan.

Berikut 3 tahapan-tahapan analisis yang dilakukan :

- 1) Analisis Kebutuhan: Analisis kebutuhan dimulai dengan memeriksa materi ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan media ajar yang mendukung pembelajaran. Pada tahap ini, media ajar yang perlu dibuat untuk membantu siswa belajar ditentukan.
- 2) Analisis Kurikulum: Analisis kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik kurikulum di satu sekolah. Dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.
- 3) Analisis karakter siswa: Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana siswa melihat pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter siswa.

b. *Design* (Desain/Perancangan)

Kemudian dilakukan perancangan media pembelajaran. Tahap ini mirip dengan merancang kegiatan belajar mengajar, yang merupakan proses sistematis yang dimulai dengan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar, merancang perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Desain media pembelajaran tetap konseptual dan akan menjadi dasar untuk proses pengembangan berikutnya.

Langkah kedua dari model ADDIE yaitu desain. Berikut langkah-langkah desain dalam model ADDIE

- 1) Inti dari Langkah Analisis karena mempelajari masalah dan kemudian menemukan solusi yang berhasil melalui Langkah Analisis Kebutuhan.

- 2) Langkah penting untuk menentukan pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh masing-masing pihak selama aktivitas pembelajaran.
  - 3) Langkah yang harus menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran dapat mengatasi masalah keterbatasan kemampuan siswa?
  - 4) Kesenjangan kemampuan adalah perbedaan antara kemampuan siswa dan kemampuan yang seharusnya mereka miliki. Salah satu contoh pertanyaan kesenjangan kemampuan adalah bahwa siswa tidak mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan setelah proses pembelajaran. Yang kedua adalah bahwa siswa hanya mampu mencapai 60% dari standar kompetensi yang digariskan.
- c. *Develoment* (Pengembangan)

Model ADDIE mencakup semua tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan dari rancangan produk. Kerangka konseptual untuk penerapan media pembelajaran baru telah dibuat selama tahap desain. Selanjutnya, kerangka konseptual ini direalisasikan menjadi produk yang siap digunakan pada tahap pengembangan. Sebagai contoh, ketika penggunaan media baru telah direncanakan pada tahap desain, maka pada tahap pengembangan dibuat atau dirancang perangkat pembelajaran yang menggunakan media baru tersebut.

Uji coba sebelum pengembangan adalah langkah penting dalam pengembangan jika desain memerlukan software multimedia pembelajaran. Membuat, membeli, dan mengubah media pembelajaran adalah bagian dari langkah pengembangan. Dengan kata lain, ini mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan untuk menyampaikan materi atau substansi program.

- d. *Implementation* (implementasi)

Proses implementasi melibatkan penerapan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini, semua yang telah dikembangkan diinstal dan diatur sesuai dengan fungsinya sehingga dapat digunakan. Pada titik ini, desain dan media yang telah dikembangkan digunakan dalam konteks kelas. Materi disampaikan dengan bantuan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi awal dilakukan setelah penerapan media pembelajaran untuk memberikan umpan balik pada penerapan berikutnya. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran, termasuk efisiensi, kemenarikan, dan efektifitas. Penerapan juga dilakukan untuk mendapatkan masukan untuk memperbaiki draft produk yang telah dikembangkan. (M. I. Tegeh, Jampel, dan Pudjawan 2015)

Tujuan utama implementasi adalah Pertama, untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Yang kedua adalah untuk memastikan bahwa masalah pemecahan atau solusi untuk mengatasi kesenjangan siswa terjadi. Yang ketiga adalah untuk menghasilkan kompetensi siswa, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan siswa. Evaluasi awal dilakukan setelah penerapan kemudian untuk memberikan umpan balik tentang penerapan media selanjutnya. (K.Sari 2017)

- e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan berhasil memenuhi harapan awal. (Wardani dan Sudarwanto 2020)

Evaluasi yang dilaksanakan dalam dua bentuk yakni pengevaluasian formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap akhir minggu (mingguan), sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengevaluasi kemampuan siswa di mata pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada orang-orang yang

menggunakan media. Revisi dibuat berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media pembelajaran baru.

## 2. Contoh Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran

- a. *Analysis* (Analisis):
  - 1) Identifikasi tujuan pembelajaran PAI: Apakah tujuannya untuk memperdalam pemahaman tentang ajaran Islam, memperkuat nilai-nilai moral, atau mengembangkan sikap toleransi dan empati?
  - 2) Identifikasi kebutuhan siswa: Apakah ada kesenjangan pengetahuan atau kesulitan tertentu dalam pemahaman siswa tentang agama Islam?
  - 3) Tinjau kurikulum yang ada: Apa yang telah diajarkan sebelumnya dalam mata pelajaran PAI di tingkat SMA dan bagaimana itu dapat ditingkatkan?
- b. *Design* (Perancangan):
  - 1) Menentukan struktur dan isi pembelajaran: Bagaimana pembelajaran akan disusun, misalnya melalui modul-modul topik tertentu, studi kasus, atau proyek penelitian.
  - 2) Merancang bahan pembelajaran: Memilih teks, materi audiovisual, dan dari sumber daya lainnya yang cocok dari tujuan pembelajaran.
  - 3) Menyusun aktivitas pembelajaran: Menentukan jenis-jenis aktivitas seperti diskusi kelompok, presentasi, atau permainan peran yang akan digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.
- c. *Development* (Pengembangan):
  - 1) Membuat materi pembelajaran: Menghasilkan bahan-bahan pembelajaran seperti presentasi slide, video pembelajaran, dan bahan bacaan.
  - 2) Membangun platform pembelajaran: Membuat atau menggunakan platform pembelajaran online yang memungkinkan interaksi antara siswa dan guru.
  - 3) Mempersiapkan materi pendukung: Menyusun panduan belajar, daftar bacaan, dan aktivitas tambahan untuk mendukung pembelajaran.
- d. *Implementation* (Implementasi):
  - 1) Melakukan pelaksanaan pembelajaran: Mengajarkan materi, memfasilitasi aktivitas pembelajaran, dan memberikan umpan balik kepada siswa.
  - 2) Memonitor kemajuan siswa: Mengikuti perkembangan siswa melalui tes, tugas, dan observasi kelas.
  - 3) Membantu siswa: Menyediakan dukungan dan membimbing kepada siswa yang apabila terjadi kesulitan dalam memahami materi.
- e. *Evaluation* (Evaluasi):
  - 1) Mengevaluasi pemahaman siswa: Menggunakan tes dan penugasan untuk menilai sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran.
  - 2) Mengevaluasi efektivitas program: Mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru tentang kelebihan dan kekurangan program pembelajaran.
  - 3) Merevisi dan meningkatkan: Berdasarkan hasil evaluasi, melakukan perubahan pada program pembelajaran untuk meningkatkan efektivitasnya di masa depan.

Contoh Soal model pembelajaran Addie:

1. Jelaskan lima pilar Islam beserta keterkaitannya dengan praktik keagamaan sehari-hari.

2. Sebutkan dan jelaskan tiga nilai moral yang diajarkan dalam Islam dan bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sosial.
3. Diskusikan pentingnya saling menghormati antar umat beragama dalam Islam dan berikan contoh situasi di mana sikap toleransi dapat diterapkan.
4. Analisis dari dampak positif dan negatif dalam penggunaan media sosial dari konteks nilai-nilai Islam.
5. Jelaskan konsep jihad dalam Islam dan bagaimana konsep tersebut sering disalahpahami oleh masyarakat umum.

## B. Pengertian Model ASSURE

Model ASSURE adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk jenis media yang tepat selama proses pembelajaran. Model ini berfokus pada kegiatan belajar mengajar dan dikembangkan untuk membuat kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien menggunakan media dan teknologi. Dalam proses pembelajaran, Dewey (Joyce & Weil) dalam Abdul Majid mendefinisikannya sebagai 'a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material' (suatu strategi atau pola yang dapat kita gunakan untuk meningkatkan materi pelajaran dan mengatur pembelajaran tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas.) (Majid 2014).

Model Assure adalah prosedur sistematis untuk menerapkan pembelajaran di kelas yang memadukan teknologi dan media pembelajaran. (Achmadi, Suharno, dan Suryani 2014). Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell, dan Michael Molenda mengembangkan model Assure. Model pembelajaran Assure adalah sebuah model pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan yang memiliki langkah-langkah sistematis. Salah satu hal yang perlu diperhatikan tentang model ASSURE ini adalah, meskipun berfokus pada Kegiatan Belajar Mengajar, hal tersebut tidak mencantumkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Namun, pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, dan peran siswa di kelas adalah bagian dari pembentukan strategi pembelajaran. (Russell, Smaldino, dan Lowther 2014).

Model pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau Langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu, *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik siswa); *State performamce objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran); *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan pelajaran); *Requirez learner participation* (mengaktifkan keterlibatan siswa); dan *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi) (Pribadi 2011).

Model pembelajaran jaminan berfokus pada penggunaan media dan teknologi dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Model ini berfungsi sebagai referensi untuk instruksi guru dalam menyediakan pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis yang menggabungkan teknologi dan media untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. (Achmadi, Suharno, dan Suryani 2014).

Beberapa manfaat-manfaat dari model Assure menurut Prawiradilaga, yaitu:

1. Sederhana, relative mudah dan tidak sukar saat diterapkan
2. Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar
3. Komenen KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lengkap
4. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk kegiatan belajar mengajar (Prawiradilaga 2014).

### 1. Tahapan-Tahapan Model ASSURE

Langkah-langkah saat model ASSURE menurut Smaldino mencakup penjabaran dari model ASSURE yang disebutkan sebelumnya. Masing-masing dari proses ini dapat dibahas secara lebih lanjut di bawah ini: (Russell, Smaldino, dan Lowther 2014).

a. Analyze Learner Characteristics (Analisis Karakter Peserta didik)

Langkah pertama dalam proses ini adalah analisis sifat peserta didik. Sebelum memulai pelajaran, guru memeriksa karakter, gaya belajar, dan sikap siswa. Pendidik harus memiliki banyak metode karena mereka memegang peran penting dalam pembelajaran. Pendidik yang memiliki banyak metode harus terampil dalam berbagai pendekatan, strategi, dan pendekatan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran (Nasution, Marhamah, dan Syahro 2021). Dalam menentukan karakter siswa sangat terkait dalam pemilihan strategi dan sumber daya yang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Dalam hal gaya belajar peserta didik, ada tiga kategori: visual, auditory, dan kinestetik.

- 1) Gaya Belajar Visual adalah gaya pembelajaran yang bergantung pada indra penglihatan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi melalui gambar.
- 2) Gaya Belajar Auditory adalah pendengaran, sehingga memudahkan peserta didik lebih dalam memahami materi dengan bantuan atau iringan musik. Dalam kasus ini, peserta didik belajar dengan diiringi musik, atau guru menggunakan cara apapun untuk mengajar.
- 3) Gaya Belajar kinestetik, yang berarti bergantung pada gerakan tubuh. Pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien jika peserta didik memahami ketiga gaya belajar tersebut (Musnida dan Asmendri 2022).

Namun, ada beberapa hal penting yang dilakukan dalam menganalisis peserta didik ini, menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik pengembang dan kondisi yang dihadapinya adalah:

- 1) General characteristics yaitu atribut umum peserta didik Anda, seperti usia, kemampuan akademik, jenis kelamin, minat, dll.
- 2) Specific entry competencies yang merupakan Kompetensi sebelumnya
- 3) Learning styles yaitu Gaya belajar, seperti pendengaran, visual, dan sentuhan (Mag:2020).

b. State Standards Objectives (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian)

Langkah selanjutnya dari desain pembelajaran Model ASSURE memungkinkan penetapan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan pembelajaran ini terdiri dari rumusan pernyataan yang menjelaskan kemampuan yang diharapkan siswa akan memperoleh selama proses pembelajaran (Iskandar dan F 2020). Rumusan ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree) singkatan dari komponen-komponen, dapat digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi.

- 1) Audience: Informasi keterangan tentang orang yang mengikuti pembelajaran, seperti siswa, trainee, atau peserta khusus program pelatihan, termasuk dalam komponen audiensi.
- 2) Behavior: Komponen perilaku menjelaskan jenis kompetensi yang akan dimiliki seseorang setelah menyelesaikan kursus.
- 3) Condition: Komponen kondisi memperlihatkan keadaan atau kondisi pada situasi yang harus ada saat siswa atau perseorangan individu yang belajar dalam melakukan unjuk kinerja atau performa dalam ujian. Pertikel komponen ini dapat mencakup fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek, atau benda yang sangat penting untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan.
- 4) Degree: Komponen degree menunjukkan tingkat level atau standarisasi yang harus ditunjukkan siswa seiring berjalannya waktu untuk memperlihatkan kemampuan khusus yang sudah mereka pelajari (Pribadi 2011).

c. Select methods, media, and materials (Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar)

Langkah selanjutnya yaitu, dalam memilih bahan ajar, media, dan metode yang cocok dapat membantu siswa mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran (Indriani dan Prasetyo 2022). Keefektifan model dan teknik dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan media ajar juga berdampak positif pada hasil belajar. Media ajar dipakai untuk memudahkan penyampaian informasi dan membantu siswa memahami apa yang sedang dipelajari. Sebaliknya, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran dan mempengaruhi psikologi mereka untuk membuat mereka tertarik untuk terus mengikuti proses pembelajaran. Penguasaan berbagai konsep media ajar dan model pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran karena keduanya sangat penting untuk kemampuan guru (Purnasari dan Sadewo 2020).

Dengan model pembelajaran yang sudah diterapkan dalam suatu kegiatan belajar mengajar, mereka memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kemampuan siswa dalam menemukan dan menyelesaikan masalah (Layn 2020).

d. Utilize Technology media, materials (Pemanfaatan media, teknologi, dan bahan ajar).

Langkah selanjutnya yaitu dengan memanfaatkan teknologi, media, dan materi oleh siswa dan guru adalah langkah keempat dari model pembelajaran ASSURE. Terdapat Pedoman 5P:

- 1) Preview: Tinjauan Teknologi, Media, dan Materi ajar pembelajaran harus diperiksa sebelum proses penggunaan. Materi yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa ditentukan melalui proses penyeleksian bahan ajar ini.
- 2) Prepare the Material: Mempersiapkan Bahan Ajar, Mengumpulkan semua materi dan peralatan yang diperlukan adalah langkah pertama dalam menyiapkan bahan ajar. Setelah itu, diputuskan retetan penggunaan materi dan media tersebut.
- 3) Prepare the Environment: Pembelajaran akan berjalan sesuai dengan harapan tanpa memperhatikan pengaturan fasilitas yang ada. Pemeriksaan dan mengatur seluruh fasilitas di kelas, laboratorium, atau tempat lain yang akan digunakan untuk proses pembelajaran sangat penting untuk memastikan peserta didik merasa nyaman selama pembelajaran dan materi dapat disampaikan dengan baik.
- 4) Prepare the Learners: Menyediakan peserta didik sama halnya dengan cara memberikan pengetahuan pembelajaran. Salah satu cara terbaik untuk memulai pelajaran adalah dengan menyampaikan pendahuluan terlebih dahulu yang merinci isi pelajaran, inti pemikiran tentang topik yang akan dikaji, memberikan motivasi dalam menciptakan lingkungan yang mendorong untuk mempelajari sesuatu, dan metode lainnya yang memiliki tujuan untuk mengarahkan perhatian kepada elemen khusus dari pelajaran.
- 5) Provide the Learning Experience: Setelah semuluhnya selesai, tahap terakhir yaitu pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik. Bahan ajar harus dipresentasikan dengan profesionalisme, atau kemampuan guru untuk mengarahkan perhatian siswa di kelas (Russell, Smaldino, dan Lowther 2014).

e. Require learner participation (Melibatkan partisipasi peserta didik)

Pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan membutuhkan partisipasi siswa. Ini membantu mereka memahami konsep dan menjelaskan apa yang sudah mereka pahami. Selain itu, guru harus meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat suasana kelas yang nyaman dan aman sehingga para siswa dapat terlibat berperan dalam proses pembelajaran dan mengambil resiko untuk melakukan kesalahan. Keaktifan siswa dapat menjadi indikator dalam melihat perkembangan pembelajaran dan hasil belajar, dan dapat menjadi bahan refleksi bagi guru untuk menyesuaikan materi belajar di pertemuan berikutnya (Nissa dan Putri 2021).

Siswa akan mendapatkan hasil belajar terbaik jika mereka terlibat aktif ikut serta dalam proses pembelajaran. Karena guru sekedar menyuntikan stimulus pembelajaran tanpa memperhatikan reaksi siswa, siswa yang pasif lebih sulit belajar. Agar siswa berperan dalam belajar, guru hendaknya menggunakan strategi seperti tanya-jawab, diskusi, kerja kelompok, dan

lainnya. Maka dari itu, seorang guru harus memberi tahu semua siswa tentang cara belajar secara aktif.

f. Evaluation and revise (Evaluasi dan Revisi)

Tahapan yang terakhir yaitu Evaluasi dan Merevisi dalam capaian proses yang sistematis dan beruntun dalam penentuan kualitas (nilai dan arti) sesuatu tertentu berdasarkan pandangan dari patokan keputusan khusus. Pengembangan pengajaran berkualitas memerlukan revisi. Untuk mengetahui seberapa baik peserta didik mencapai tujuan dan standar yang jelas, evaluasi dapat menggunakan penilaian tradisional dan autentik. Revisi rencana mata pelajaran jika ada ketidakcocokan antara tujuan belajar dan hasil belajar peserta didik (Arifin 2012).

**2. Contoh Model ASSURE dalam Pengembangan Media Pembelajaran**

Contoh soal untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMA, yang dirancang berdasarkan model pembelajaran ASSURE:

Materi: Sejarah Peradaban Islam

Tujuan Pembelajaran: Siswa dapat menjelaskan perkembangan awal peradaban Islam dan dampaknya terhadap dunia.

Tahapan Pembelajaran:

a. Analisis Siswa:

- 1) Apa yang sudah diketahui siswa tentang sejarah awal peradaban Islam?
- 2) Apa minat siswa dalam mempelajari topik ini?
- 3) Apakah ada kesulitan atau pertanyaan yang sering muncul dari siswa tentang sejarah Islam?

b. Tujuan Pembelajaran:

- 1) Jelaskan bagaimana Islam berkembang dari zaman Nabi Muhammad hingga masa Khulafaur Rasyidin.
- 2) Identifikasi dampak peradaban Islam terhadap ilmu pengetahuan, seni, dan arsitektur.

c. Seleksi Media, Materi, dan Metode:

- 1) Materi: Bab dalam buku teks yang membahas sejarah awal Islam, artikel daring tentang kontribusi Islam terhadap peradaban dunia.
- 2) Media: Gambar-gambar pemandangan kota-kota Muslim, video dokumenter tentang peradaban Islam.
- 3) Metode: Diskusi kelompok tentang pencapaian peradaban Islam, presentasi individu tentang tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam.

d. Penggunaan Materi, Media, dan Metode:

- 1) Guru memulai pelajaran dengan video dokumenter tentang masa awal Islam.
- 2) Siswa membaca teks pendek tentang kontribusi Islam terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.
- 3) Diskusi kelompok tentang dampak peradaban Islam terhadap seni dan arsitektur.

e. Rekayasa Pengalaman Pembelajaran:

- 1) Siswa diminta membuat peta konsep tentang perkembangan awal Islam.
- 2) Kunjungan ke museum atau situs bersejarah terkait peradaban Islam jika memungkinkan.

f. Evaluasi dan Revisi:

- 1) Ujian tulis tentang perkembangan awal Islam dan dampaknya terhadap dunia.
- 2) Diskusi reflektif tentang apa yang telah dipelajari dan apa yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran selanjutnya.

Contoh soal:

- 1) Jelaskan tiga faktor yang membantu penyebaran agama Islam pada masa awalnya.
- 2) Bagaimana dampak peradaban Islam terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan?
- 3) Sebutkan dua karya seni atau arsitektur yang mencerminkan keindahan dan keagungan peradaban Islam.
- 4) Apa perbedaan utama antara periode kekhalifahan Abbasiyah dan periode kekhalifahan Umayyah?

- 5) Mengapa kota-kota seperti Kairo, Cordoba, dan Baghdad dianggap sebagai pusat peradaban Islam pada masa lampau?

## KESIMPULAN

Salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah peran guru dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai media, bahan dalam metode pembelajaran. Karena kebutuhan manusia yang semakin meningkat, Maka dibutuhkan pula metode pembelajaran yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran. Sebagai pendidik hendaknya tepat dalam memilih media dan bahan ajar untuk meningkatkan kualitas mengajar mereka. Kunci utama keberhasilan pengajaran dalam pembelajaran adalah kecintaan sang pendidik kepada peserta didiknya, mana kala pendidik benar-benar mencintai peserta didik, ia akan melakukan berbagai cara agar tercapainya proses pendidikan. Puncaknya tentu akan dipastikan akan didapati metode yang tepat dalam mentransferkan ilmu yang pada akhirnya murid dapat menerima pengetahuan yang disalurkan. Model ADDIE membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajar, pemilihan metode dan bahan pembelajaran, pengembangan produk, hingga evaluasi dan perbaikan. Model ini dapat digunakan sebagai petunjuk dan perancangan untuk membantu guru dalam memilih metode, media, dan material yang tepat, serta mempermudah proses pembelajaran. Model ASSURE adalah perumusan pada Kegiatan Belajar Mengajar yang juga dikenal sebagai KBM, berfungsi sebagai sarana untuk mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, dan evaluasi. Kedua model ini bertujuan untuk memastikan prosedur pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis, efektif, dan efisien pada rentang waktu kewaktu

## REFERENCES

- Achmadi, Heri, Suharno, dan Nunuk Suryani. 2014. "Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Man Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(1): 35-48. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Indriani, Fitri, dan Eko Prasetyo. 2022. *Strategi Pembelajaran Berbasisi Project dalam Bingkai Ketrampilan Abad 21*. Yogyakarta: K-Media.
- Iskandar, Rozie, dan Farida F. 2020. "Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4): 1052-65. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>.
- K.Sari, Bintari. 2017. "Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*: 87-102.
- Layn, Muhamad Ruslan. 2020. "Efektivitas Model Pembelajaran ASSURE Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 5 Kota Sorong." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 03(01): 36-48. doi:<http://dx.doi.org/10.30656/ gauss.v3i1.2151>.
- Majid, Abdul. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Rosda.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan*. 1 ed. ed. Apri Nuryano. Yogyakarta.
- Musnida, dan Asmendri. 2022. "Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tematik." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(6): 8238-50. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3574>.
- Nasution, Ilman, Marhamah, dan Lubis Ainun Syahro. 2021. "Analisis Strategi Pembelajaran Menurut Abduddin Nata pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 4(2): 118-30. doi:10.15548/mrb.v4i2.2474.
- Nissa, Khairun, dan Jihan H. Putri. 2021. "Peran Guru Dan Strategi Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa." *Jurnal Guru Kita* 5(4): 51-58. doi:10.24114/jgk.v5i4.27984.
- Prawiradilaga, S. Dewi. 2014. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Purnasari, Pebria Dheni, dan Yosua Damas Sadewo. 2020. "Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran dan Pemanfaatan Media Ajar di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan." *Jurnal Publikasi Pendidikan* 10: 125-32. doi:<https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13846>.
- Russell, James D., Sharon E Smaldino, dan Deborah L. Lowther. 2014. *Intructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Selirowangi, Nisaul Barokati, Universitas Islam, dan Darul Ulum. 2018. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer ( Studi Kasus : UNISDA Lamongan ) BLENDED LEARNING PADA MATA KULIAH PEMROGRAMAN KOMPUTER ( STUDI KASUS: UNISDA LAMONGAN )." *Jurnal Sistem Informasi* 4(5): 352-59. doi:10.24089/j.sisfo.2013.09.006.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, Made I, Nyoman I Jampel, dan Pudjawan. 2015. "PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN DENGAN MODEL ADDIE." In *SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF IV*, , 208-16.
- Wardani, Yunita, dan Tri Sudarwanto. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribepada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jualterhadap Kompetensi Siswa Kelas Xii Pemasarandi SMK Negeri 1 Jombang." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* 8(1): 709-15. doi:<https://doi.org/10.26740/jptn.v8n1.p%25p>.