



Pengembangan Dan Pemanfaatan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model ASSURE di Sekolah Dasar

Shinta Sri Wahyuni¹, Solfema²

Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2}

E-mail : Shinta.anonim06@gmail.com¹ solfema@yahoo.com²

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini dirancang pada pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013 bertujuan untuk menghasilkan penelitian berbasis model ASSURE. Siswa kelas IV SD Negeri 06 Teluk Bayur Kota Padang adalah subjek penelitian ini. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil penelitian pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE : (1) Hasil Validitas RPP yang dikembangkan valid dengan hasil uji ahli isi yaitu 94,56% dengan kualifikasi sangat valid. (2) Kriteria kepraktisan dari respon guru 91,67% dan respon peserta didik 92.81%. (3) Kriteria kefektifan dari keterlaksanaan RPP yaitu 98.12%. (4) Hasil observasi aktivitas peserta didik yaitu 94,88% berada pada kualifikasi sangat baik, dan hasil belajar peserta didik menunjukkan persentase masing-masing komponen dari aspek sikap sebesar 94.31%, pengetahuan yaitu 81.82%, dan keterampilan yaitu 82.14%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pengembangan dan pemanfaatan desain pembelajaran pembelajaran tematik terpadu berbasis model ASSURE telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: desain pembelajaran, ASSURE, sekolah dasar

Abstract

This is research and Development (R&D) development research. This development research is designed for integrated thematic learning in the 2013 curriculum which aims to produce research based on the ASSURE model. The fourth grade students of SD Negeri 06 Teluk Bayur, Padang City are the subjects of this research. The resulting development product is a Learning Implementation Plan (RPP). The results of this study, the development of learning designs using the ASSURE model. (1) The results of the validity of the lesson plans developed were valid with the results of content expert testing, namely 94.56% with very valid qualifications. (2) The criteria for practicality of teacher responses are 91.67% and student responses are 92.81%. (3) The criteria for the effectiveness of the implementation of the RPP are 98.12%. (4) The results of observations of student activities, namely 94.88% were in very good qualifications, and the learning outcomes of students showed the percentage of each component from the aspect of attitude was 94.31%, knowledge was 81.82%, and skills were 82.14%. Based on the results of the study, it is concluded that the development and utilization of integrated thematic learning design based on the ASSURE model has been declared valid, practical, and effective.

Keywords: learning design, ASSURE, elementary school

Copyright (c) 2020 Shinta Sri Wahyuni, Solfema

✉ Corresponding author :

Address : Universitas Negeri Padang

Email : Shinta.anonim06@gmail.com

Phone :

DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.143>

ISSN 2656-8071 (Media Cetak)

ISSN 2656-8063 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat dengan perkembangan diwujudkan dengan kebudayaan manusia melalui pendidikan, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global memasuki abad ke-21. Dalam menyiapkan SDM yang berkualitas, upaya yang tepat dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang dan dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan.

Dimasa mendatang sebaiknya pendidikan mampu mendukung pembangunan, pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didiknya, sehingga peserta didik yang bersangkutan dapat menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapi. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan manusia. Pola pembelajaran di Indonesia, khususnya pada kurikulum 2013 menuntut keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, namun prakteknya di lapangan, proses pembelajaran sangat kurang melibatkan keaktifan siswa dan cenderung lebih dominan kepada guru (*teacher centre*).

Kurangnya kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran dan menyajikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berupa konsep abstrak dan hafalan serta terkesan membosankan tanpa adanya pembaharuan. Upaya tersebut dilakukan guru dengan merancang dan menyusun terlebih dahulu apa saja program

kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas.

Pola pendidikan hari ini, seorang guru dituntut untuk merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dengan mempertimbangkan keadaan lingkungan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Keefektif pembelajaran tidak terlepas dari peran guru serta, kondisi pembelajaran yang efektif, peserta didik terlibat secara langsung, dan sumber belajar/lingkungan belajar yang mendukung.

Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh tenaga pengajarnya (guru), dengan demikian guru adalah seorang desainer dan orang yang berperan dalam proses penyaluran pengetahuan dan keterampilan. Mengembangkan pembelajaran yang selaras dengan tuntutan kurikulum 2013 diperlukan upaya serius dalam mengembangkan desain pembelajaran.

Terobosan atau inovasi dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Menurut (Maina et al., 2015) mendefinisikan desain pembelajaran adalah sebagai berikut, Maina mendefinisikan pengertian bahwa desain pembelajaran sebagai tindakan kreatif dan sengaja merancang praktik baru, rencana kegiatan, sumber daya, dan alat yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dan melahirkan inovasi mendukung peserta didik dalam upaya tujuannya.

Dalam mendesain pembelajaran yang inovatif peneliti menggunakan model ASSURE. Dengan model ini diharapkan dapat merubah cara guru mengajar dalam proses pembelajaran. Model ASSURE merupakan singkatan dari : (A) *Analyze learners*, (S) *State objectives*, (S) *Select methods, media and materials*, (U) *utilize media and materials*, (R) *require learner participation*, (E) *Evaluate and review*) (Pribadi, 2017).

ASSURE adalah sebuah model dengan prosedur panduan yang digunakan untuk mendesain perencanaan dan bimbingan pembelajaran yang mengkombinasikan antara strategi, teknologi ,media, dan materi. Model ASSURE yang dirancang membantu para guru merencanakan mata pelajaran yang secara efektif memadukan penggunaan teknologi dan media di dalam ruang kelas (Smaldino et al., 2012).

The ASSURE model is widely adopted by teachers because it is very easy to use for both short and long, pendapat diatas mengandung makna model ASSURE secara luas diadopsi oleh guru karena sangat mudah digunakan untuk jangka pendek dan panjang (Baran, 2020). Model ASSURE dalam pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE guru dapat mengkaji karakteristik peserta didik sebelum belajar, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyeleksi strategi, teknologi, media, dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan evaluasi dan revisi yang sesuai dengan aktivitas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Guru dapat mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas

pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE.

METODE PENELITIAN

Pengembangan penelitian merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif. Menurut (Trianto, 2011) mengemukakan bahwa “Suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk tertentu dinamakan penelitian pengembangan”. Pengembangan suatu produk untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Sejalan dengan pendapat ahli diatas, untuk menguji keefektifan produk serta untuk menghasilkan produk tertentu, penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan (Sugiyono, 2012).

“Dalam penelitian pengembangan tujuannya tidak untuk merumuskan atau menguji teori, akan tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif sehingga dapat digunakan di sekolah-sekolah” (Emzir, 2017). Berdasarkan tujuan penelitian yaitu menghasilkan desain pembelajaran berbasis model ASSURE yang valid, praktis dan efektif maka jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*development research*) sebagai alat atau cara untuk menjawab rumusan masalah sehingga tercapai tujuan. Menurut (Putra, 2012) penelitian dan pengembangan adalah studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahamannya tentang subjek yang diteliti.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ASSURE yang dikemukakan oleh (Smaldino et al., 2012). Model ASSURE ini terdiri dari enam tahap *a) Analyze Learner, (b) State standards and objectives, (c) Select strategies, technology, media and materials, (d) Utilize strategies, technology, media and materials, (e) Require Learner Participation, (f) Evaluate and revise*. Dengan demikian dapat diartikan sebagai berikut bahwa pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE terdiri dari enam tahapan, yaitu: (a) analisis pembelajar, (b) menentukan standar dan tujuan, (c) memilih strategi, teknologi, media dan bahan ajar, (d) menggunakan strategi, teknologi, media dan bahan ajar, (e) mengembangkan partisipasi peserta didik, (f) mengevaluasi dan merevisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan 4 tahap yakni (1) mengembangkan desain pembelajaran menggunakan model ASSURE berdasarkan analisis tahap-tahap model ASSURE, (2) menguji validasi desain pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli, (3) menguji praktikalitas desain pembelajaran dilihat dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon peserta didik, (4) uji efektivitas dapat dijabarkan dari hasil keterlaksanaan RPP, dan aktivitas peserta didik, serta hasil belajar peserta didik.

Mengembangkan Desain Pembelajaran

Hasil penelitian yang dilakukan dalam mendesain pembelajaran menggunakan model

ASSURE dikembangkan berdasarkan analisis tahap-tahap model ASSURE yaitu:

a. Analyze Learner (menganalisis peserta didik)

Ketika guru paham dengan baik mengenai karakter masing-masing peserta didik, hal tersebut akan membantu guru dalam upaya memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengenal peserta didik dan menentukan arah dalam proses pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik meliputi karakteristik umum, gaya belajar, kemampuan awal, dan motivasi. Peneliti membatasi menganalisis karakteristik peserta didik dari karakteristik umum berdasarkan rentang usia dan kemampuan awal siswa.

b. State standards and objective (menentukan standar kompetensi dan tujuan)

Pada tahap menetapkan standar kompetensi ini, peneliti melakukan dengan 3 langkah. Langkah pertama adalah melakukan analisis kata kunci tema dan subtema pada tema 6 sampai tema 9 kelas IV SD. Hasil analisis kata kunci untuk menentukan kompetensi muatan pelajaran utama dan muatan pelajaran pendukung. Kemudian yang ketiga menganalisis standar isi yang menghasilkan tabel analisis, guna untuk menetapkan tujuan pembelajaran.

c. Select strategies, technology, media and materials (memilih strategi, teknologi media, dan materi/bahan ajar)

Pada tahap desain ini dilakukan pemilihan metode, media, dan materi berdasarkan kepada kesejajaran karakteristik peserta didik dengan Standar Isi. Bahan dasar yang digunakan dalam

tahap ini yaitu materi pembelajaran. Cara menentukan pemilihan strategi, teknologi, media, dan materi (bahan ajar) menggunakan hasil analisis dari tujuan pembelajaran menggunakan tabel analisis pemilihan strategi, teknologi, media, dan materi yang akan digunakan guru untuk menunjang terciptanya sebuah proses pembelajaran yang diharapkan.

Menguji validasi desain pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli

a. Uji Validitas Desain Pembelajaran

Tahap memilih metode, media, dan materi dalam desain pembelajaran model ASSURE adalah tahap untuk menguji validitas desain pembelajaran. Uji validitas bertujuan untuk mendapatkan kevalidan desain pembelajaran. Uji validitas meliputi; tahap desain pembelajaran dan validasi RPP. Uji validitas terhadap tahap desain pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Validitas Standar Isi Desain Pembelajaran
 Validasi yang dilakukan untuk desain pembelajaran adalah validasi kelayakan isi. Validasi kelayakan isi dilakukan terhadap tahap desain pembelajaran. Pada tahap ini peneliti memberikan instrumen kepada validator, kemudian validator melakukan penilaian.

Tabel 1. Hasil Validasi Standar isi oleh validator Ahli

Pertemuan Validator	Nilai Validasi Standar Isi	Presentase	Keterangan
P1	30	83.33%	Sangat Valid
P2	33	91.66%	
Jumlah		174.99	
Presentase		87.49%	

Berdasarkan hasil validasi yang dapat dilihat pada tabel diperoleh data dari aspek penilaian RPP meliputi identitas RPP, perumusan indikator pencapaian kompetensi, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, pemilihan sumber dan model pembelajaran, penyusunan kegiatan proses pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

Tabel diperoleh rata-rata skor penilaian ahli validasi sebesar 87,49%. Berdasarkan kategori skor yang telah ditetapkan, RPP tergolong kategori sangat valid berada pada rentang 85,01% - 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa RPP yang dikembangkan sudah baik, dapat digunakan, dan diujicobakan.

- 2) Validitas Kelayakan Isi (RPP Tema 7 Subtema 3 Kelas IV SD)

Pada tahap ini peneliti memberikan instrumen kepada validator, kemudian validator melakukan penilaian terhadap RPP. Validator ahli memberikan saran terhadap RPP yang telah didesain, sehingga RPP dapat digunakan ketika peneliti melakukan penelitian di lapangan.

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan isi RPP oleh validator Ahli

Pertemuan Validator	Nilai Validasi Standar Isi	Presentase	Keterangan
P1	83.5	90.7%	Sangat valid
P2	90.5	94.5%	
Jumlah		185.2	
Persentase		92.6%	

Hasil validitas kelayakan isi RPP adalah, pada pertemuan pertama, nilai validasi adalah sebesar 90,7%, dan pada pertemuan kedua validitas kelayakan isi RPP adalah sebesar 94,5%, sehingga jika dirata-ratakan validitas kelayakan isi RPP adalah sebesar 92,6% dengan kriteria sangat valid.

d. *Utilize Material* (Pemanfaatan Media dan Materi)

Tahap pemanfaatan media dan materi dalam desain pembelajaran model ASSURE dilakukan untuk pelaksanaan uji coba desain pembelajaran. Pemanfaatan media dan materi digunakan untuk menggabungkan kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari hasil analisis standar isi.

e. *Requires Learner Participation* (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar)

Pemanfaatan materi dan media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Hasil analisis keterlibatan peserta didik didapatkan dari gabungan materi dan media yang digunakan. Tahap keterlibatan peserta didik yang peneliti uji cobakan terbatas hanya

untuk Tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 .

Sebelum uji praktikalitas peneliti bahas lebih lanjut, terlebih dahulu dipaparkan hasil analisis keterlibatan peserta didik (aktivitas siswa) pada tema 7 kelas IV SD adalah pada pertemuan I rata-rata presentase aktivitas siswa mencapai 87.49% dengan kriteria cukup baik dan pada pertemuan II rata-rata presentase aktivitas mencapai 94.88% dengan kriteria sangat baik.

Uji Praktikalitas Desain Pembelajaran

Tahap melibatkan peserta didik dalam proses belajar dalam desain pembelajaran model ASSURE dilakukan untuk menguji praktikalitas desain pembelajaran. Selanjutnya dipaparkan tahap uji praktikalitas desain pembelajaran. Uji praktikalitas desain pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, dan kemudahan penggunaan desain pembelajaran. Kepraktisan RPP yang dikembangkan dapat diketahui dari penilaian angket respon guru, dan angket respon peserta didik.

a. Angket Respon guru

Angket respon guru merupakan angket untuk menentukan praktikalitas atau kepraktisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian sebagai prediksi dan pertimbangan guru. Dari hasil analisis angket respon guru diperoleh bahwa setiap pernyataan yang memberikan gambaran kepraktisan 85.01%-100% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Rata-rata skor praktikalitas yang diperoleh dalam penelitian

ini adalah 91.67%. termasuk dalam kategori sangat praktis.

b. Angket Respon siswa

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran, guru memberikan angket praktikalitas. Angket ini diberikan sebagai bahan pertimbangan kepraktisan desain yang dirancang. Dari hasil analisis terhadap angket respon peserta didik dapat dilihat bahwa setiap pernyataan menggambarkan nilai kepraktisan memiliki nilai praktis 85,01%-100% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Rata-rata skor praktikalitas yang diperoleh dari angket peserta didik adalah 92,81% dikategorikan sangat praktis.

Efektivitas desain pembelajaran berbasis Model ASSURE

Efektivitas merupakan pengujian yang harus dilakukan terhadap desain pembelajaran yang akan dikembangkan. (Mulyasa, 2013) menyatakan bahwa dalam melakukan uji efektivitas, kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang ditujukan dalam proses pelaksanaan program dalam upaya mencapai tujuan tersebut didesain dalam suasana yang kondusif dan menarik bagi siswa.

Keefektifan desain pembelajaran dapat dilihat ketika siswa melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran. dan hasil belajar siswa setelah mengerjakan soal evaluasi. Setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan desain pembelajaran ASSURE kemudian dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar dan mengetahui keefektifan desain pembelajaran yang

telah dikembangkan. Perolehan hasil belajar dalam penelitian ini berasal dari soal evaluasi dengan soal berupa pilihan ganda 5 butir soal dan isian sebanyak 5 butir soal, sehingga jumlah keseluruhan soal tes adalah 10 butir soal. Tes ini dilakukan untuk menilai pengetahuan siswa. Hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3. Persentase ketuntasan tes hasil belajar

	Ketuntasan		
	Sudah Tuntas	Belum mencapai ketuntasan	Total
Siswa	18	4	22
Presentase	81,82%	18,18%	100%

Dari penjabaran hasil akhir evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang sudah mencapai tuntas sebanyak 18 siswa dari 22 siswa, dari penjabaran tabel menunjukkan bahwa siswa yang tuntas yaitu 81,82% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan adalah 18,18%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan pemanfaatan desain pembelajaran tematik terpadu berbasis model ASSURE pada kelas IV sekolah dasar Kota Padang sudah efektif meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penjabaran hasil analisis data yang telah dilakukan, desain pembelajaran berbasis model ASSURE pada materi tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) sub tema 3 yang dirancang valid, praktis, dan efektif, sehingga telah dapat digunakan.

Dari penjabaran yang telah disampaikan bahwa penelitian pengembangan dan pemanfaatan desain pembelajaran pembelajaran tematik terpadu berbasis model ASSURE dapat sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran serta bisa dijadikan sebagai referensi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

pendidikan bagi pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Baran, B. (2020). Experiences from the Process of Designing Lessons with Interactive Whiteboard: ASSURE as a Road Map. *Contemporary Educational Technology*. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6039>

Emzir. (2017). Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif & kualitatif. In *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif & kualitatif*.

Maina, M., Craft, B., & Mor, Y. (2015). The art and science of learning design. In *The Art and Science of Learning Design*. <https://doi.org/10.1007/978-94-6300-103-8>

Mulyasa. (2013). Pengembangan dan Implementasi kurikulum 2013. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Pribadi, R. B. A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. In *Jakarta: Kencana*.

Putra, N. (2012). Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan. In *Jakarta: Rajawali Pers*.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). The ASSURE Model. In *Instructional Technology and Media for Learning*.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Trianto. (2011). Pengantar penelitian pendidikan bagi pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan. *Pengantar penelitian*