

Assure sebagai sebuah model Desain Pembelajaran

A. Latar Belakang

Bagi sebagian Widyaiswara, disain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE sebagai sebuah model dalam melakukan rancang bangun pembelajaran adalah sebuah model yang tidak asing lagi.

Para Widyaiswara yang diangkat mulai tahun 2005 sampai dengan saat ini, mungkin masih ingat mata pelajaran Disain Pembelajaran pada saat mengikuti pendidikan dan pelatihan fungsional Calon Widyaiswara yang memakan waktu yang cukup lama tersebut. Para Widyaiswara yang merupakan fungsional yang melaksanakan tugas pokok mendidik dan melatih ini dalam melaksanakan peran untuk melaksanakan kegiatan pendidikan dan pelatihan, yang salah satu tugasnya adalah menyiapkan sebuah rancangan atau disain pembelajaran baik untuk satu mata diklat atau untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar di kelas untuk mata diklat yang akan diampunya, sadar atau tidak sadar akan memilih satu model disain pembelajaran sebagai acuan dalam merancang kegiatan belajar mengajar di kelas.

Disain pembelajaran model ASSURE ini merupakan disain pembelajaran yang sederhana dan mudah diaplikasikan, dan sadar atau tidak sadar para widyaiswara melakukannya setiap kali melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Tulisan ini untuk mengingatkan kembali para widyaiswara, betapa mudahnya melaksanakan tugas belajar mengajar, mampu melaksanakan kegiatan belajar dengan cara yang sistematis, efektif, dan mampu membangun suasana kelas yang kondusif, jika setiap widyaiswara telah mendisain dan merencanakan proses pembelajarannya dengan baik.

B. Pengertian Disain Pembelajaran

Ada banyak sekali pengertian mengenai disain instruksional atau disain pembelajaran demikian juga model yang dikembangkan berkaitan dengan disain instruksional ini. Setiap ahli atau pakar mengajukan pendapat dan pengertian masing-masing dengan berbagai dasar pemikiran.

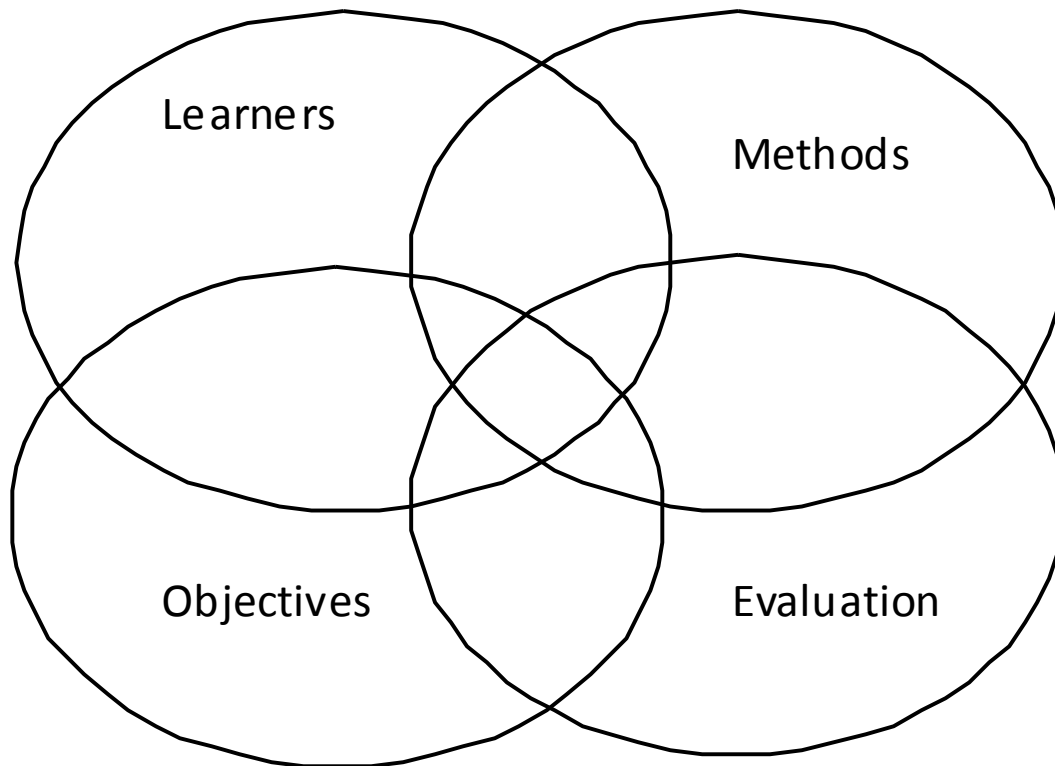
Reigeluth misalnya memberikan pengertian disain pembelajaran sebagai rencana dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar. Hal yang sama dinyatakan oleh Gagne, dkk yang memberikan pengertian disain pembelajaran membantu proses belajar seseorang. Sedangkan Dick and Carey melihat disain pembelajaran sebagai sebuah sistem yang mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada proses pembelajaran mulai dari analisis, disain, pengembangan, implementasi dan evaluasi proses pembelajaran.

Dari berbagai pendapat ahli, dan dengan mengaitkan pada terminologi bahasa Indonesia, dapat ditarik sebuah benang merah disain pembelajaran adalah sebuah rancang bangun proses pembelajaran atau sebuah rencana pembelajaran dengan berbagai strategi pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu

C. Dasar Pemikiran

Perkembangan teori belajar dan pembelajaran sangat mempengaruhi pemikiran dalam disain pembelajaran. Model empat komponen berikut ini merupakan cikal bakal dari disain pembelajaran.

Esensi disain pembelajaran mengacu kepada empat komponen yaitu peserta belajar, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran. Keempat komponen ini merupakan dasar bagi model disain pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Kemp, Morrison, & Ross, 1994



Komponen Pokok (Kemp, Morrison, & Ross, 1994).

a) Peserta Belajar

Apapun disain pembelajaran dan mata ajaran yang disampaikan, perlu kiranya diketahui bahwa yang sebenarnya dilakukan oleh para perancang adalah menciptakan situasi belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta belajar merasa nyaman dan termotivasi dalam proses belajarnya. Disain pembelajaran harus mengacu pada peserta belajar. Setiap

peserta belajar adalah individu unik dan perlu dipertimbangkan dalam merancang sebuah disain pembelajaran.

Hal yang perlu dipertimbangkan untuk aspek peserta belajar antara lain adalah karakteristik umum peserta, lingkungan sosial budaya, kompetensi awal, atau prasyarat, gaya belajar dan masih banyak lagi yang lain.

b) Tujuan Pembelajaran

Disain dan rancangan pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tujuan dari pembelajaran adalah untuk memenuhi atau mencapai kompetensi tertentu. Rumusan tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik jika ia selesai belajar. Disain pembelajaran perlu memadukan kebutuhan peserta didik dengan kompetensi yang harus dia kuasai nanti setelah selesai belajar.

c) Metode Pembelajaran

Metode terkait dengan strategi pembelajaran yang sebaiknya dirancang agar proses belajar berjalan mulus. Metode adalah cara-cara atau tehnik yang dianggap jitu untuk menyampaikan materi ajar. Dalam disain pembelajaran langkah ini sangat penting karena metode inilah yang menentukan situasi belajar yang sesungguhnya. Dilain pihak, kepiawaian seorang disainer pembelajaran juga terlihat dalam cara dia menentukan metode ini. Metode sebagai strategi pembelajaran biasa dikaitkan dengan media, dan waktu yang tersedia untuk belajar. Pada konsep sederhana ini, metode adalah komponen strategi pembelajaran yang sederhana.

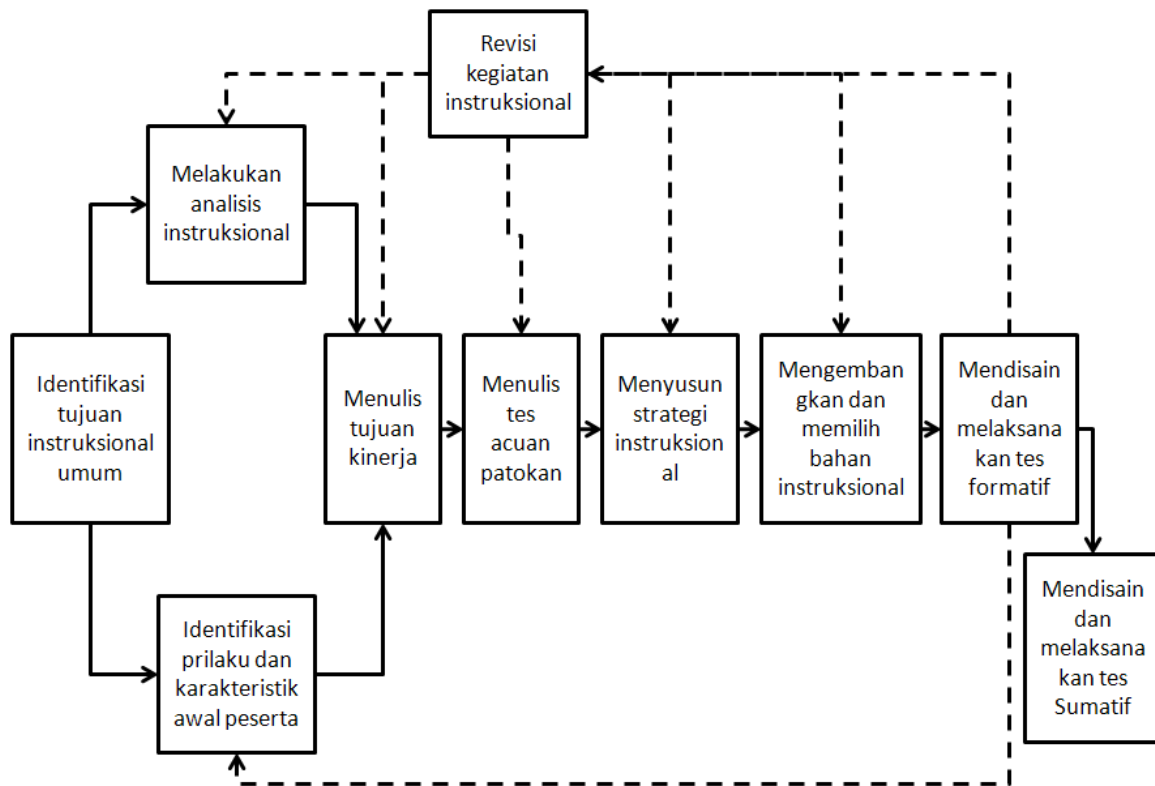
d) Evaluasi Pembelajaran

Konsep ini menganggap menilai hasil belajar peserta didik sangat penting. Indikator keberhasilan pencapaian suatu tujuan belajar dapat diamati dari penilaian hasil belajar ini. Seringkali penilaian diukur dengan kemampuan menjawab dengan benar sejumlah soal-soal obyektif. Penilaian dapat juga dilakukan dengan format non-soal, yaitu dengan instrumen pengamatan, wawancara, kuesioner, dan sebagainya.

D. Model Disain Pembelajaran

Ada banyak model disain pembelajaran yang dikembangkan oleh banyak pakar, dan ranah disain pembelajaran ini merupakan ranah yang banyak diminati oleh pakar dibidang pendidikan dan pelatiba.

Salah satu model disain pembelajaran yang paling umum yang banyak dikenal dikalangan disainer pembelajaran adalah model prosedural dari Dick and Carey seperti pada gambar berikut:



Model Dick, Carey and Carey, 2005

Model ini banyak digunakan oleh pengembang kurikulum. Model ini menyarankan agar penerapan prinsip disain pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan.

Ada model lain yang berbasis kegiatan belajar mengajar, dimana model ini memadukan disain pembelajaran dengan kegiatan pengelolaan kelas atau interaksi belajar mengajar. Model yang cukup terkenal dan banyak digunakan adalah model disain pembelajaran dari Gagne yang sering disebut dengan *9 event of instruction*. Sebagai berikut:

- *Stimulation to **gain attention** to ensure the reception of stimuli.*
- ***Informing learners of the learning objectives**, to establish appropriate expectations.*
- ***Reminding** learners of previously learned content for retrieval from LTM*.*
- ***Clear and distinctive presentation** of material to ensure selective perception.*
- ***Guidance of learning** by suitable semantic encoding.*
- ***Eliciting performance**, involving response generation.*
- ***Providing feedback** about performance.*
- ***Assessing the performance**, involving additional response feedback occasions.*
- ***Arranging variety of practice** to aid future retrieval and transfer.*

Disain pembelajaran model kegiatan belajar mengajar ini memandu seorang Widyaiswara bagaimana mengelola atau menciptakan interaksi belajar mengajar yang tepat.

E. Contoh Rancang Bangun Mata Diklat

Bagi para widyaiswara yang masih aktif mengajar, membuat GBPP dan SAP (Garis garis Besar Program Pembelajaran dan Satuan Acara Pembelajaran) merupakan hal yang sangat biasa sebagai sebuah aktivitas dalam melakukan rancang bangun diklat atau mata diklat untuk mencapai kompetensi tertentu.

Berikut ini adalah contoh sebuah formulir yang biasa digunakan untuk melakukan rancang bangun mata diklat.

Rancang Bangun Pembelajaran Mata Diklat

Nama Diklat

Nama Mata Diklat :
 Alokasi waktu :
 Deskripsi Singkat Mata Diklat :
 Kompetensi Dasar :

No	Indikator Keberhasilan	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Metode	Alat Bantu	Estimasi Waktu	Daftar Pustaka
1	2	3	4	5	6	7	8

1. Nama Diklat dan mata diklat

Diisi dengan nama diklat serta nama mata diklat yang akan disusun rancangannya atau disain pembelajarannya.

2. Alokasi waktu

Alokasi waktu ini diisi dengan akumulasi alokasi waktu untuk setiap pokok bahasan dan sub pokok bahasan. sehingga bagian ini dapat diisi setelah seluruh alokasi waktu masing-masing pokok bahasan diisi.

3. Deskripsi singkat

Deskripsi singkat adalah suatu paragraf pernyataan yang mengandung keseluruhan isi mata ajar. Pernyataan ini merupakan rangkuman dari seluruh pokok bahasan dan sub pokok bahasan. Penjelasan mengenai pokok bahasan dan sub pokok bahasan disajikan di bawah ini

4. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar diisi dengan pernyataan tujuan yang berisi kompetensi dasar yang diharapkan dikuasai, didemonstrasikan, atau ditampilkan oleh peserta didik

setelah mengikuti suatu mata ajar. Kompetensi dasar menyatakan tujuan akhir atau hasil yang hendak dicapai setelah peserta diklat mengikuti mata ajar yang bersangkutan. Sebagai pernyataan tujuan, Kompetensi dasar harus dirumuskan dengan menggunakan kata kerja yang jelas merujuk pada tujuan yang hendak dicapai.

5. indikator keberhasilan

Diisi dengan hasil analisis kompetensi atau rangkuman dari beberapa kompetensi yang relatif sejenis yang dituliskan kembali dengan menggunakan rumusan pernyataan tujuan khusus.

6. Materi pokok sub materi pokok

Sub materi pokok diisi dengan semua kompetensi yang diidentifikasi atau indikator keberhasilan yang diharapkan dicapai oleh peserta diklat. Beberapa sub materi pokok dapat dikelompokkan berdasarkan pokok materi. umumnya materi pokok dapat dikenali sebagai sebuah bab dalam sebuah modul, dan sub materi pokok dapat dikenali sebagai sub bab dalam sebuah modul.

7. Metode

Metode pembelajaran adalah metode yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pokok dan sub materi pokok dalam usaha mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

8. Media dan alat bantu

Media pembelajaran adalah alat bantu yang akan digunakan dalam penyampaian materi mata ajar oleh widyaiswara dalam rangka meningkatkan efektivitas metode pembelajaran yang akan digunakannya.

9. Estimasi waktu

Untuk kepentingan diklat, estimasi waktu yang dicantumkan adalah perkiraan waktu yang diperlukan untuk menyampaikan masing-masing sub pokok bahasan dimaksud.

10. referensi

Sumber kepustakaan adalah buku-buku atau sumber materi yang digunakan dalam setiap pokok bahasan atau sub pokok bahasan. Format penulisan sumber kepustakaan dapat menggunakan model yang disepakati, dan umumnya berisi nama pengarang, judul buku, kota, penerbit, tahun, dan halaman.

F. Model ASSURE sebagai sebuah Model Disain Pembelajaran

Model ASSURE adalah kekhasan dari buku yang ditulis oleh trio Heinich, Molenda dan Russell sejak pertama kali buku *Instructional Technology and Media* diterbitkan di era 1980an. Hingga sekarang buku ini telah mencapai edisi ke delapan dengan perubahan judul, struktur buku, dan para penulisnya menjadi buku *Instructional Technology and Media for Learning*, model ASSURE ini tetap dipertahankan sebagai kekhasan dari buku yang bertema teknologi pembelajaran.

ASSURE adalah suatu mnemonic atau singkatan yang mudah dihapalkan oleh peserta belajar. ASSURE berbentuk suatu kata yang mempunyai arti khusus yaitu to make sure atau dalam bahasa Indonesia berarti meyakinkan.

ASSURE terdiri atas enam komponen seperti rumusan kata itu sendiri. Setiap huruf mempunyai arti, yaitu

- *Analyze Learner* (menganalisis peserta belajar)
- *State Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)
- *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar)
- *Utilize media and materials* (menggunakan media dan bahan ajar)
- *Require learner participation* (mengembangkan peran serta peserta belajar)
- *Evaluate and Revise* (menilai dan memperbaiki)

Ditinjau dari struktur, maka ASSURE dirumuskan berdasarkan kata kerja tertentu yaitu analyze, state, select, utilize, require, dan evaluate. Seluruh kata kerja ini menunjuk pada kegiatan atau pekerjaan yang harus dilakukan oleh widyaiswara untuk mengelola PBM.

Berikut ini adalah analisis masing masing komponen dari model disain pembelajaran ASSURE

1. Analyze Learner

Pada disain pembelajaran, peserta belajar adalah hal terpenting. Apapun bentuk produk, model disain pembelajaran maka semua upaya diwujudkan demi kelancaran proses belajar. Dalam melakukan analisis peserta belajar ada beberapa hal yang perlu dilakukan misalnya karakteristik umum peserta belajar, kompetensi awal yang menjadi modal dasarnya, gaya belajar dari peserta belajar, aspek psikologis dari peserta belajar dan banyak lagi sesuai dengan kebutuhan.

2. State Objective

State objective atau merumuskan tujuan pembelajaran

Bagi Smaldino, dkk “*An objective is a statement of what will be achieved, not how it will be achieved*”. Jadi merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan rumusan tujuan dengan model ABCD , yang berarti :

A = *audience*, pebelajar dengan segala karakteristiknya.

B = *behavior*, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai;

C = *conditions*, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik; dan

D = *degree*, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar baku pencapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran juga dapat dinyatakan dalam bentuk pernyataan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.

3. Select Methods, Media, and Materials

Pada tahapan ini adalah memilih metode, media dan bahan ajar.

Ada tiga tahapan penting untuk huruf S kedua dari ASSURE ini. Ketiganya adalah :

- (1). menentukan metode yang tepat untuk kegiatan belajar tertentu, kemudian
- (2). memilih format media yang disesuaikan dengan metode yang diterapkan; dan
- (3). memilih, merancang, memodifikasi, atau memproduksi bahan ajar.

Baik media maupun metode tidak ada yang lebih baik atau terbaik diantaranya. Media dan metode ditentukan karena keduanya cocok, tepat, dan sesuai untuk suatu proses belajar.

4. Utilize Media and Materials

Pemanfaatan media dan bahan ajar pada model ASSURE ini ditujukan kepada Widyaiswara dan peserta belajar. Smallldino, dkk mengajukan rumus 5 P untuk pemanfaatan media dan material pembelajaran ini. Kelima P tersebut ialah :

- a) Preview the Materials (Kaji bahan ajar)*
- b) Prepare the Materials (Siapkan bahan ajar)*
- c) Prepare Environment (Siapkan lingkungan)*
- d) Prepare the Learners (Siapkan peserta didik)*
- e) Provide the Learning Experience (Tentukan pengalaman belajar)*

5. Required Learner Participation

Mengembangkan peran serta peserta belajar, tujuan utama pembelajaran adalah agar peserta belajar – belajar. Oleh karena itu melibatkan peserta untuk belajar adalah aktivitas yang harus dilakukan oleh widyaiswara dalam proses pembelajaran.

6. Evaluate and revise

Salah satu tujuan penilaian adalah mengukur tingkat pemahaman atas materi yang baru saja diberikan. Dalam hal ini, penilaian bukan untuk menentukan tingkat ‘kepintaran’ seorang pebelajar, namun cenderung untuk memberi masukan kepada mereka. Demikian juga evaluasi berguna untuk melakukan penilaian apakah seluruh proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, atau ada proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan dan direvisi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar itu sendiri.

G. Penutup

Pertanyaan penutup bagi para widyaiswara, apakah kita telah melakukan kegiatan belajar mengajar dengan baik dan seluruh proses kegiatan belajar mengajar sudah didisain dengan baik?

Model ASSURE sebagai sebuah model pembelajaran dapat menjadi panduan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas, dan bukan hanya sebuah

teori atau wacana yang pernah dipelajari di Diklat Calon Widyaiswara – Selamat mengajar dan semoga sukses dalam proses pembelajaran dikelas.

Daftar Pustaka.

- Anderson, Lorin W. & David R. Krathwohl, eds. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (abridged ed.)*. New York: Longman.
- Anglin, Gary J., ed (1995). *Instructional Technology: Past, Present, and Future (2nd ed.)*. Englewood, COL: Libraries Unlimited.
- Dick, Walter, Lou Carey, & James O. Carey (2005). *The Systematic Design of Instruction (6th ed)*. Boston, MA : Pearson.
- Dryden, Gordon & Jeannette Vos (1999). *The Learning Revolution*. Torrance, CA- Auckland, NZ: The Learning Web.
- Gagne, Robert M., Leslie J. Briggs & Walter W. Wager (1992). *Principles of Instructional Design (4thed.)*. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D Russell, Sharon E Smaldino (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (5thed)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Kemp, Jerrold E., Gary R. Morrison, and Steven Ross (1994). *Designing Effective Instruction*. New York: MacMillan College Publ. Co.
- Prawiradilaga, Dewi Salma, "Standarisasi Media Pembelajaran", makalah; disampaikan pada Seminar Standarisasi Media Pembelajaran, tanggal 24 Januari 2007, Lembaga Penelitian UNJ- PUSTEKKOM, Depdiknas.
- (2007). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana (PT Prenada Media Group).
- (2004). "Disain Pembelajaran", modul. Jakarta : Lembaga Administrasi Negara.
- Suparman, M. Atwi (1997). *Disain Instruksional*. Tangerang : PAU PPAI Universitas Terbuka.