

Implementasi Model ASSURE dalam Perencanaan Pembelajaran TIK di SMP Muallimin NU Pandan

Author:

Muhammad Arifin¹
Indra Pilianti Dongoran²
Delismasari³
Fitri Malyani⁴
Nadra Amalia⁵

Afiliasi:

Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara^{1,2,3,4}
Universitas Negeri Medan⁵

Corresponding email

muhammadarifin@umsu.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2024-12-01
Accepted: 2024-12-07
Published: 2024-12-10



*This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-NonCommercial
4.0 International License*

Abstrak:

Pengintegrasian pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, mengembangkan keterampilan bidang TIK (ICT Literacy), dan meningkatkan efektivitas, efisiensi dan memunculkan kemenarikan proses pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan TIK di SMP Muallimin NU Pandan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan mendiskripsikan model ASSURE bisa menambah variasi pembelajaran. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan analisis dokumen. Implementasi Model ASSURE dalam Perencanaan Pembelajaran TIK mampu menggambarkan kesiapan guru pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi, partisipasi belajar dan memfasilitasi kolaborasi serta memperkuat pemahaman tentang keterampilan bidang TIK. Namun, keterbatasan sumber daya, keterbatasan kemampuan guru, dan keterbatasan kemampuan siswa patut diperhatikan. Perancangan pembelajaran berbasis ASSURE dengan tahapan menganalisis karakteristik siswa, gaya belajar, memilih metode, media dan bahan ajar, serta melibatkan siswa secara aktif mampu menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik dan meningkatkan kompetensi profesional guru khususnya kompetensi paedagogik yakni memanfaatkan TIK untuk kepentingan belajar dan kompetensi proesional guru memanfaatkan TIK untuk komunikasi dan mengembangkan diri.

Kata kunci: Implementasi, Model ASSURE, Perencanaan Pembelajaran.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan invenstasi penting dan menjadi prasyarat peradaban bangsa. (Hadiansyah, 2022) Pendidikan merupakan ranah yang paling baik untuk melakukan perubahan-perubahan, terutama dalam kehidupan masyarakat yang maju. Masyarakat yang maju adalah masyarakat yang senantiasa menjadikan ilmu pengetahuan sebagai *resource* dalam menjalani kehidupan. Kehiduoan yang maju adalah kehidupan yang terbingkai dalam nuansa ilmiah, perabadan yang maju dan nilai-nilai edukatif senantias menjadi performance dari geliat kehidupan masyarakat yang menginginkan pendidikan sebagai pioner dalam memberantas kebodohan dan menghindari bentuk keterbelakangan. (Fauzan, 2022).

Pendidikan tidak terlepas dari peran pembelajaran yakni suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Untuk bisa berjalan dengan baik guru harus memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam di bidangnya serta membagi ilmu dengan siswa. Mendidik dan mengajar adalah proses memanusiakan manusia sehingga harus memerdekakan manusia dari segala aspek kehidupan, baik secara fisik, mental, jasmani dan rohani. Pengajaran dalam pendidikan dimaknai sebagai upaya membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan serta sikap iri, dengki, dan egois. Peserta didik diharapkan berkembang menjadi insan dewasa yang bijaksana. (Kustandi & Darmawan, 2020; Arifin et al., 2022).

Dalam pembelajaran perlu adanya metode pembelajaran yang bervariasi seperti diskusi dengan kelompok, presentase dan penggunaan teknologi. Hal ini agar pembelajaran menghasilkan kemajuan siswa mulai dari peningkatan pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan. Penggunaan teknologi seperti komputer, tablet, perangkat lunak lainnya serta akses internet sangat memengaruhi cara pembelajaran di kelas dengan adanya bantuan teknologi pembelajaran membantu sekali bagi siswa dan guru. Pengembangan teknologi dalam konteks pendidikan saat ini merupakan salah satu isu yang penting dalam rangka menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. (Apriyansyah, 2024 ; Armianti et al., 2024).

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari – hari dan dunia kerja. Bahkan dengan penguasaan teknologi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran elektronik dapat membantu mengubah pendidikan. Pengenalan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan mengubah cara mengajar, belajar, dan mengelola proses pendidikan. (Rahmani, et.al, 2022 : A. Chikurteva; 2023).

Secara luas dapat diterima bahwa bahwa metode pengajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan salah satu proses utama pengajaran dan pembelajaran karena metode ini menambah vitalitas pada konteks kelas seperti dalam lingkungan virtual. (Fannakhosrow et al., 2022). Implementasi pembelajaran TIK pada tingkat SMP masih menghadapi beberapa tantangan seperti, keterbatasan sumber daya, keterbatasan kemampuan guru, dan keterbatasan kemampuan siswa. Maka diperlukan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif telah terbukti lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman yang mendalam dan retensi yang lebih baik. Model ASSURE ternyata memiliki pengaruh dalam meningkatkan teknologi pendidikan. Dengan munculnya Revolusi Industri 4.0, teknologi modern seperti komputasi awan, kecerdasan buatan, dan big data secara mendalam mengubah ekosistem pendidikan. Pengembangan pendidikan tidak hanya menghadapi tantangan besar tetapi juga mengandung peluang langka. Konsep-konsep baru seperti pembelajaran mendalam, pembelajaran adaptif, dan pembelajaran campuran tidak menembus hambatan inheren teori pembelajaran, dan mereka juga mempercepat pemulihan ekosistem teknologi pendidikan. (Lie, 2024)

Model yang praktis digunakan dalam menyusun rencana pembelajaran yang melibatkan teknologi adalah Model ASSURE (Smaldino et al., 2012) dalam (Batubara, 2021). Sesuai dengan akronimnya, penyusunan rencana pembelajaran dengan Model ASSURE adalah sebagai berikut. 1). *Analyze Learner* (Menganalisis Siswa). Artinya, menganalisis berarti mengumpulkan informasi tentang diri siswa, seperti latar belakang geografi, kecakapan dasar, gaya belajar, motivasi, dan fisiologis siswa, 2). *State Standar dan Objectives* (Merumuskan Standar Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran). Standar kompetensi dasar dapat diperoleh dari dokumen kurikulum yang berlaku. Sedangkan tujuan pembelajaran dapat dirumuskan berdasarkan standar kompetensi yang telah ditetapkan. Unsur-unsur tujuan pembelajaran terdiri dari komponen A=Audience, B=Behaviour, C=Condition, dan D=Degree, 3). *Select Strategy, Technology, Media, and Material* (Memilih strategi, teknologi, media dan materi). Pemilihan strategi, teknologi, media dan materi pelajaran harus mengaju pada tujuan pembelajaran (learning outcomes). Oleh karena itu, tahap ketiga ini dapat dilaksanakan jika telah merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan terukur, 4). *Utilize Technology, Media and Material* (Merancang Skenario Penggunaan Teknologi, Media dan Materi). Tahap perancangan skenario penggunaan teknologi, media dan materi pada proses pembelajaran dapat dilakukan setelah pemilihan strategi, teknologi, media dan materi. 5) *Require Learning Partisipation* (Merancang Bentuk Partisipasi Siswa). Partisipasi siswa adalah salah satu kunci keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, skenario pembelajaran yang diterapkan adalah skenario yang mendorong siswa terlibat aktif di dalam proses pembelajaran, 6). *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Setelah penyusunan rencana pembelajaran secara lengkap, maka skenario pembelajaran yang diterapkan adalah skenario yang mendorong siswa terlibat di dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, artikel ini akan berfokus pada bagaimana implementasi model ASSURE dalam perencanaan pembelajaran TIK di SMP Muallimin NU Pandan. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam mata pelajaran TIK melalui implementasi Model ASSURE sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam mata pelajaran TIK tingkat SMP.

Studi Literatur

Pada kajian yang berjudul “Media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) untuk SMP Berbasis Android” menunjukkan bahwa penelitian ini membahas teknologi informasi dan komputer. Hasilnya, sebuah media pembelajaran berbasis android yang memberikan tampilan-tampilan menarik sehingga pelajar SMP dengan mudah mempelajarinya. Hal ini sangat relevan dengan trend pendidikan global kemajuan teknologi yang mendorong Revolusi Industri 4.0. (Khotijah & Driyani, 2024)

Pada kajian yang berjudul “A Comparative Study of Information and Communication Technology (ICT)-Based and Conventional Methods of Instruction on Learners’ Academic Enthusiasm for L2 Learning” menunjukkan perbandingan antara metode pengajaran berbasis teknologi dan informasi (TIK) dan konvensional terhadap antusias akademik siswa kelas sembilan untuk pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah pertama (SMP) khusus perempuan di Teheran, Iran, pada 2019-2020. Penelitian ini merupakan penelitian terapan dengan desain kuasi-eksperimental. Ada dua kelas yang dipilih yakni kelas kelompok eksperimen dan kontrol. Masing-masing terdiri 27 siswi dengan metode pengambilan sampel acak. Alat penelitian berupa kuisioner antusias akademik (AEQ) yang terdiri dari 15 item yang berisi subskala perilaku, emosi, dan kognitif dan menggunakan skala Likert. Semua kelas awalnya menerima

pretest dan kelompok eksperimen diinstruksikan oleh pendidikan berbasis TIK. Akhirnya, semua kelompok studi menyelesaikan posttest. Hasil studi menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hal antusiasme akademis dasar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, metode pengajaran berbasis TIK menunjukkan efek yang lebih kuat pada antusiasme akademis siswa daripada yang konvensional. (Fannakhosrow et al., 2022).

Pada kajian berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” menunjukkan penerapan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran tematik di antaranya terlihat pada penerapan media TIK belum sepenuhnya terlaksana karena guru belum menguasai teknologi, penggunaan media TIK ketika AKM belum berjalan maksimal, kebanyakan masih menggunakan buku sebagai bahan ajar dengan metode ceramah dan guru hanya menayangkan materi berupa tulisan-tulisan yang hanya membuat peserta didik merasa bosan; 2) Kendala yang dialami guru yaitu guru belum bisa menguasai teknologi dengan baik, sarana dan media TIK yang terbatas dan guru kurang kreatif dalam membuat bahan ajar; 3) Solusi yang diperoleh yaitu guru dapat mengikuti pelatihan mengenai TIK seperti mengikuti seminar, workshop, lokakarya, sosialisasi dan lain sebagainya. Dari penelitian ini kita memahami akan pentingnya TIK dalam pembelajaran sehingga guru dapat lebih mengembangkan kompetensinya. (Hanannika & Sukartono, 2022).

Pada kajian yang berjudul “Penerapan Model ASSURE Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Diskusi pada Peserta Didik Kelas IX” menunjukkan bahwa Model ASSURE cocok diterapkan karena berhubungan dengan teknologi bahkan cocok diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penerapan Model ASSURE menggunakan media Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta bisa menjadi rujukan mengenai variasi model dan media pembelajaran.

Pada kajian berjudul “Implementasi Model ASSURE sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran Interaktif di Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” menunjukkan bahwa penggunaan model ASSURE ternyata mampu membawa pembelajaran Pendidikan Agama Islam efektif dalam melibatkan siswa.

Dari kajian-kajian teori terdahulu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TIK mampu menarik perhatian siswa, bahkan pembelajaran berbasis TIK mampu menunjukkan antusias akademik dalam pembelajaran dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. Namun, dalam penerapan TIK ternyata masih ditemukan kendala di antaranya, guru yang belum menguasai teknologi, kurang kreatif, sehingga guru disarankan untuk terus belajar sepanjang hayat sehingga lebih kompetensinya. Selain itu, Pembelajaran berbasis TIK dengan Model ASSURE dianggap sangat tepat karena berhubungan dengan teknologi, Penerapan Model ASSURE menunjukkan bahwa pembelajaran bisa efektif dalam melibatkan siswa.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitik karena tujuannya yaitu menggali informasi secara mendalam tentang Implementasi Model ASSURE serta tantangan dan potensi dari penggunaan Model ASSURE dalam perencanaan pembelajaran TIK di kelas VIII SMP Sw. Muallimin NU, Pandan, Tapanuli Tengah.

Adapun teknik pengambilan data yakni observasi ke kelas, melakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapat informasi serta tanggapan terkait penggunaan model ASSURE dalam pembelajaran dan studi dokumentasi untuk melihat catatan dan modul ajar terkait persiapan perencanaan pembelajaran TIK.

Tahapan ini dilakukan untuk menggali informasi dari berbagai pihak dan memperkuat hasil penelitian. Prosedur penelitian yakni persiapan sedara matang yang dibutuhkan untuk penelitian. Kemudian terjun ke lapangan dan mengumpulkan data. Selanjutnya data dikategorikan sesuai kebutuhan. Setelah itu masuk dalam tahapan koding dan reduksi. Hasil dari teknik pengambidlan data sesuai dengan kebutuhan penelitian yakni tantangan dan tantangan penggunaan model ASSURE dalam perencanaan pembelajaran TIK. Tahap akhir, menyimpulkan. Instrumen yang digunakan.

Hasil

Hasil penelitian ini mendapatkan gambaran bagaimana Implementasi Model ASSURE dalam Perencanaan Pembelajaran TIK di SMP Sw Muallimin NU Pandan, Kabupaten Tapanuli Tengah, Sumatera Utara yang dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan Model ASSURE sebagai berikut;

Analyze learners (Menganalisis Peserta Didik)

Langkah pertama yang dapat dilakukan dalam merencanakan pembelajaran adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik siswa berdasarkan hasil belajar. Adapun kondisi umum siswa yaitu secara keseluruhan siswa yang bersekolah disini adalah siswa yang berasal dari beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Pandan. Seluruh siswa di sekolah ini berjumlah 86 siswa terdiri dari laki – laki 41 siswa dan perempuan 45 siswa. Dilihat dari latar belakang kondisi ekonomi dan keluarga siswa, siswa terbagi atas anak dengan latar belakang orangtua dengan pekerjaan petani, buruh, nelayan dan pedagang, sedangkan latar agama, siswa seluruhnya beragama Islam dan sebagian besar suku Batak. Dengan latar belakang yang berbeda, siswa memiliki karakter yang berbeda juga sesuai dengan pola asuh dan didikan dari keluarga di rumah. Dalam perbedaan karakteristik ini, menjadi panduan awal untuk merancang sebuah model pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berdasarkan model ASSURE. Pada kondisi khusus siswa, Jumlah siswa kelas VIII 31 siswa terdiri dari 19 laki-laki dan 12 perempuan.

Secara khusus, siswa kelas VIII dinyatakan naik dari kelas VII, sehingga mereka sudah cukup beradaptasi dengan lingkungan dan sistem pendidikan di sekolah ini. Proses pembelajaran TIK sendiri, merupakan pembelajaran baru bagi siswa walaupun sudah belajar di kelas VII, karena pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran TIK dimunculkan kembali. Mata pelajaran ini cukup diminati siswa, karena identik dengan peralatan komputer. Untuk menganalisis kemampuan awal siswa, guru dapat mengetahuinya dengan memberikan berbagai pertanyaan-pertanyaan dia wal pembelajaran mengenai penggunaan komputer.

Dari tes awal tersebut, guru mendapat informasi, bahwa pada dasarnya siswa sudah mengenal komputer, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Siswa mengenal *hardware* dan *software* karena sudah dipelajari sebelumnya. Namun, belum seluruhnya siswa menguasai dan memahami materi dengan baik. Alasan yang dihipunk, siswa masih asing menilai sulit belajar komputer karena *userface* tampilannya menggunakan Bahasa Inggris. Akibatnya, siswa hanya sebatas mengenal tapi belum sampai tahap menguasai penggunaanya secara maksimal. Data ini menjadi ajuan dasar guru perlu untuk memikirkan dan bertindak menentukan langkah selanjutnya guna menciptakan pembelajaran efektif.

State Standards and Objectives (Menetapkan Standar Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran).

Proses pembelajaran di SMP Sw. Muallimin NU Pandan dilaksanakan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Setiap guru harus membuat rancangan program pembelajaran atau modul ajar setiap semester yang

disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang akan dinilai oleh pengawas sekolah. Standar dan tujuan pembelajaran hendaknya disampaikan dan dituliskan di awal pembelajaran, sehingga siswa mengetahui pengetahuan dan kemampuan apa yang harus mereka miliki setelah mempelajari materi pelajaran tersebut.

Guru dapat menetapkan tujuan dengan memperhatikan dengan model ABCD, yaitu A (*Audience*), siswa yang menjadi tujuan atau sasaran pembelajaran adalah siswa kelas VIII, B (*Behaviour*), perilaku yang siswa adalah memiliki keterampilan dan kemahiran menggunakan komputer dan membuat dokumen pengolah kata. Namun, belum secara optimal, C (*Condition*), kondisi ini dapat diamati selama siswa belajar menggunakan komputer untuk membuat suatu file pada pengolah kata (*microsoft word*), D (*Degree*), hasil dari pembelajaran diharapkan siswa menguasai penggunaan menu dan ikon serta mampu membuat dokumen pengolah kata dengan kreasi siswa. Penetapan tujuan umum berdasarkan model ASSURE adalah menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan sebuah informasi, dengan salah satu kompetensi dasar membuat dokumen pengolah kata sederhana. Penetapan tujuan pembelajaran khusus, siswa mampu menggunakan dan mengetahui menu – menu pada perangkat lunak pengolah kata sehingga siswa dapat menguasai Microsoft Word dengan baik dan benar.

Select strategy, technology, media and materials (memilih strategi, teknologi, media dan materi)

Dalam memilih strategi, guru dapat memilih strategi pembelajaran berpusat kepada guru (*teacher center learning*), dan pembelajaran berpusat kepada siswa (*student center learning*). Kedua strategi ini digunakan secara bergantian. Terkadang guru harus menjadi pusat informasi karena dalam mengajar komputer sifatnya prosedural, tahapan-tahapan yang dilakukan harus mengikuti prosedur, jika salah prosedur atau tahapan maka hasilnya akan gagal. Namun, untuk praktik setelah guru menjelaskan, maka digunakan strategi *student center learning* (SCL). Di sinilah guru menggunakan metode tutor sebaya. Artinya, siswa yang tingkat pemahamannya lebih akan mengajarkan siswa yang pemahaman masih kurang. Selanjutnya teknologi dan media yang dipilih dengan menggunakan teknologi dan media komputer untuk mendemonstrasikan tampilan lembar kerja dan tahapan dalam membuat sebuah karya pengolah kata sederhana. Untuk lebih optimal dan efektif, guru memanfaatkan media infocus sehingga siswa dapat melihat dengan jelas apa yang harus mereka pelajari dan lakukan. Pemilihan materi yang akan digunakan guru dengan menggabungkan beberapa materi yang relevan dari berbagai sumber, karena materi yang tersedia melalui buku paket atau buku panduan siswa belum memadai. Pemilihan materi disesuaikan dengan kemampuan siswa, karena siswa sulit menguasai menu dan ikon yang akan digunakan sehingga guru perlu memilih dan menyusun materi yang berhubungan sebaik mungkin, sehingga memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Utilize Technology, Media dan Materials (Merancang Skenario Penggunaan teknologi, media dan Materi)

Guru melakukan pratinjau untuk menyesuaikan penggunaan teknologi, media dan materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran terlebih ketersediaan komputer dan proyektor dalam keadaan baik. Setelah itu, guru menyiapkan bahan ajar yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan kondisi siswa dan lingkungan yang ada. Sebelum dimulainya pembelajaran, guru mengkondisikan kelas senyaman mungkin sehingga siswa akan merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran. Langkah terakhir, menyediakan pengalaman belajar, dengan penjelasan guru kemudian siswa mencoba mempraktikkan langsung, ini sudah

menjadi pengalaman belajar bagi siswa, siswa tidak dilarang untuk salah, namun siswa diajarkan untuk memperbaiki kesalahan.

Require leaner participation (Merancang bentuk Partisipasi siswa)

Partisipasi pembelajaran siswa berisi kegiatan siswa dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Siswa benar – benar harus terlibat langsung (aktif) untuk mengerjakannya. Karena dengan melakukan sendiri siswa memperoleh pengalaman dan mencapai tujuan belajarnya. Dengan latihan ini, sudah mengharuskan siswa untuk bekerja bergantian dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugasnya. Disini guru juga memberikan umpan balik terhadap pekerjaan siswa sehingga membantu mereka menguasai pelajaran dan memiliki keterampilan menggunakan komputer.

Evaluate and revise (Mengevaluasi dan Merevisi)

Menilai prestasi belajar dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dan keterampilan siswa sehingga kemampuan dan keterampilan apa yang diperoleh siswa yang disesuaikan dengan standar dan tujuan. Karena pembelajaran dengan melakukan praktek maka penilaian yang dilakukan adalah dengan menilai kinerja dan produk yang dihasilkan siswa secara autentik dan komprehensif. Evaluasi juga perlu dilakukan untuk menilai dan merevisi ketepatan strategi, teknologi, dan media. Merevisi hasil pembelajaran sehingga guru dapat memaparkan materi dengan baik lagi. Terakhir guru dapat menilai dan menganalisis hasil belajar siswa, karena guru dapat menilai kekurangan, strategi, pemilihan materi, teknologi, dan media. Ini bisa dilihat dari keberhasilan siswa mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Pembahasan

Pada penelitian implementasi Model ASSURE dalam Perencanaan Pembelajaran TIK di SMP Sw Muallimin Pandan, Kabupaten Tapanuli Tengah ini memberikan dampak yang cukup signifikan dalam membentuk keterampilan (hardskill) siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada pembahasan ini akan menjelaskan secara rinci bagaimana temuan di lapangan dihubungkan dengan teori ataupun hasil riset terdahulu yang relevan.

Pada tahapan *Analyze Learners* (Menganalisis Peserta Didik) didapat bagaimana guru telah mengumpulkan informasi tentang latar belakang geografis siswa, seperti usia, jenis kelamin, budaya dan tingkat ekonomi orangtua, kecakapan dasar siswa, seperti kemampuan dalam pembelajaran komputer. Hal ini sejalan dengan penelitian, (Iskandar & F, 2020) bahwa pelaksanaan Model ASSURE dengan langkah pertama guru menganalisis peserta didik terdahulu. Analisis dimaksud adalah guru sebagai pendidik harus memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik peserta didik dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik peserta didik meliputi beberapa hal penting seperti karakteristik umum, kompetensi dan gaya belajar peserta didik. Namun, dalam tahapan pertama ini masih belum dijelaskan terkait gaya belajar, motivasi, dan fisiologis. Gaya belajar siswa misalnya ciri psikologis yang menentukan kebiasaan siswa dalam belajar. Misalnya, ada siswa yang suka belajar dengan menggambar, dan siswa yang lebih suka dengan musik atau nada. Motivasi berkenaan dengan keadaan internal yang mendorong siswa untuk melakukan sesuatu. Misalnya keterkaitan, kebutuhan keyakinan dan kepuasan siswa. Sedangkan fisiologis yaitu berkaitan dengan kesehatan fisi saat melakukan aktivitas tertentu. (Suryani et al., 2019). Dari hasil observasi di kelas dan wawancara guru didapat belum optimalnya

langkah pertama *Analyze learning* karena pemahaman guru yang masih terbatas dan persiapan yang kurang sehingga mereka membutuhkan pelatihan lebih lanjut.

Pada tahapan *State Standard and Objectives* (Menetapkan Standar Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran). Pada tahap ini berdasarkan hasil observasi guru telah melaksanakan dengan baik, unsur-unsur tujuan pembelajaran terdiri dari komponen A= *Audience*, B=*Behaviour*, C=*Condition*, dan D=*Degree* dijelaskan dengan detail. Misalnya siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolahan kata (Microsoft word) untuk menyajikan sebuah informasi. Tahapan ini sejalan dengan (Nugroho et al., 2023) di mana tahapan kedua merumuskan standar dan tujuan. Peneliti mencetuskan standar dan tujuan pembelajaran lebih efektif. Jika dalam penelitian ini standar kompetensi dan tujuan pembelajaran pengolah kata untuk menyajikan sebuah informasi, dengan salah satu kompetensi dasar membuat dokumen pengolah kata sederhana. Sedangkan Nugroho dkk, kepada mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks berita. Artinya, tahapan ini dilaksanakan sesuai dengan model ASSURE tidak ada perbedaan hanya pada isi tujuan saja.

Pada tahap *select strategy, technology, media and materials* (memilih strategi, teknologi, media dan materi). Guru memilih strategi pembelajaran berpusat kepada guru (*teacher center learning*), dan pembelajaran berpusat kepada siswa (*student center learning*). Strategi *student center learning* (SCL) digunakan metode tutor sebaya. Artinya, siswa yang tingkat pemahamannya lebih akan mengajari siswa yang pemahaman masih kurang. Implementasi menegaskan, bahwa dengan menggunakan metode tutor sebaya ada peningkatan hasil belajar siswa sebagaimana penelitian (Arifin & Ekayati, 2021). Dalam penelitian ditegaskan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa adalah menggunakan metode Tutor Sebaya. Penelitian dengan PTK ini diperoleh ada peningkatan perolehan nilai 90%, dari total mahasiswa yang tingkat yang sebelumnya hanya 52,3% yang perolehan KKM. Hal ini menunjukkan bahwa metode Tutor Sebaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap *Utilize Technology, Media dan Materials* (Merancang Skenario Penggunaan teknologi, media dan Materi) guru sudah merancang bagaimana pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang diperlukan untuk memantangkan rencana pembelajar dan meminimalisir berbagai resiko yang mungkin terjadi dalam pembelajaran. (Batubara, 2021). Tahapan ini guru mengkondisikan kelas senyaman mungkin sehingga siswa akan merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran. Langkah terakhir, menyediakan pengalaman belajar, dengan penjelasan guru kemudian siswa mencoba mempraktikkan langsung, ini sudah menjadi pengalaman belajar bagi siswa, siswa tidak dilarang untuk salah, namun siswa diajarkan untuk memperbaiki kesalahan.

Pada tahap *Require learner participation* (Merancang bentuk Partisipasi siswa). Guru memahami bahwa partisipasi siswa adalah kunci keberhasilan proses pembelajaran. Pada saat observasi, penggunaan metode tutor sebaya terlihat partisipasi siswa sangat aktif seperti siswa berpartisipasi dalam menyelesaikan latihan, bekerja sama dan bergantian dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugasnya sehingga terjadi umpan balik untuk membantu menguasai pelajaran dan memiliki keterampilan menggunakan komputer. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran memberikan perasaan diakui dan menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Hal ini tidak hanya membuat siswa merasa dihargai dan diperhatikan oleh guru, tetapi mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. (Nugraha et al., 2023).

Pada *Evaluate and revise* (Mengevaluasi dan Merevisi) diketahui penelitian ini telah menyusun rencana pembelajaran secara lengkap melakukan proses evaluasi dengan memeriksa kesesuaian komponen-komponen rencana pembelajara dan dilakukan tahapan masukan dari para pakar. Pakar yang menjadi mitra dari Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Tinggi, Pascasarjana UMSU. Tahap ini, evaluasi juga dilakukan peserta didik, efektivitas penerapan penerapan model ASSURE pada perencanaan pembelajaran TIK. Tahap ini juga bagian dari tahapan evaluasi dan refleksi. Terakhir guru dapat menilai dan menganalisis hasil belajar siswa, karena guru dapat menilai kekurangan, startegi, pemilihan materi, teknologi, dan media.

Dari tahapan-tahapan implementasi Model ASSURE dalam Perencanaan Pembelajaran TIK di SMP Sw Muallimin Pandan, Tapanuli Tengah bahwa model ini sangat tepat digunakan untuk mendukung rencana pembelajarana yang sesuai, dan efektif, Tahapan Model ASSURE juga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan (Nugraha et al., 2023); (Arifin & Ekayati, 2021); Iskandar & F, (2020); As'hari, (2024). Hasil penelitian menunjukkan implementasi model ASSURE mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian ini dapat meyimpulkan beberapa hal sebagai berikut; terjadi peningkatan motivasi belajar siswa SMP Sw Muallimin Pandan, Tapanuli Tengah yang sebelumnya tidak termotivasi belajar tetapi setelah implementasi Model ASSURE dalam perencanaan pembelajaran TIK siswa menjadi lebih bersemangat, siswa yang memiliki kemampuan lebih membantu siswa yang memiliki pemahaman kurang melalui metode tutor sebaya sehingga implementasi model ASSURE terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang sudah dirumukan dalam tujuan pembelajaran yakni pengolah kata untuk menyajikan sebuah informasi, dengan salah satu kompetensi dasar membuat dokumen pengolah kata sederhana. Namun, peneliti juga menemukan belum maksimalnya guru dalam menetapkan langkah-langkah Model ASSURE seperti pada tahap *Analyze Learners* belum dijelaskan terkait gaya belajar, motivasi, dan fisiologis. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi yang lebih luas antara guru, sekolah dan perguruan tinggi dalam penerapan model-model pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada seluruh unsur di SMP Sw Muallimin NU, Pandan, Tapanuli Tengah dan Magister Manajemen Pendidikan Tinggi, Pascasarjana UMSU atas kerja samanya dan bantuan sehingga penelitian ini terselenggara dengan baik dan sesuai dengan harapan.

Referensi

- Apriyansyah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah SMP Uswatun Hasanah Cengkareng. *Jurnal Komputer Antartika*, 2, 51–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.70052/jka.v2i2.77>
- Arifin, M., & Ekayati, R. (2021). *Implementasi Metode Tutor Sebaya dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa* (N. Amalia), Medan. UMSU Press. https://books.google.co.id/books/about/Implementasi_Metode_Tutor_Sebaya_dalam_U.html?id=V CtBEAAAQBAJ&redir_esc=y

-
- Arifin, M., Syahputra, H., & Batubara, I. H. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (R Sabrina (ed.).Medan, UMSU Press. <https://umsupress.umsu.ac.id/product/media-pembelajaran-berbasis-ict/>
- Armianti, R., Yunita, S., Dharma, S., Negeri, U., Pancasila, P., & Pancasila, P. P. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 782–792. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02>.
- As'hari, H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Assure Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Hidayatul Ummah Surabaya. *Studia Religia*, 8(1), 83–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/sr.v8i1.22489>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD* (Pertama).Semarang, CV Graha Edu.
- Chikurteva, "ICT for Integrating the Project-Based Learning Method in Bulgarian Education," *2023 XXXII International Scientific Conference Electronics (ET)*, Sozopol, Bulgaria, 2023, pp. 1-5, doi: 10.1109/ET59121.2023.10278743.
- Fannakhosrow, M., Nourabadi, S., Tran, D., Huy, N., Trung, N. D., & Tashtoush, M. A. (2022). Research Article A Comparative Study of Information and Communication Technology (ICT) -Based and Conventional Methods of Instruction on Learners ' Academic Enthusiasm for L2 Learning. *Education Research International*, 2022(2022), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.1155/2022/5478088>
- Fauzan, F. A. (2022). *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21* (Pertama). Jakarta, Kencana.
- Hadiansyah, D. (2022). *Kurikulum Merdeka dan Paradigma Pembelajaran Baru* (R. Veronika (ed.); Pertama). Bandung, Penerbit Yrama Widya.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Khotijah, S., & Driyani, D. (2024). Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komputer (Tik) Untuk Smp Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*, 7(April), 174–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1279>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Buku Pengembangan Media* (3rd ed.). Jakarta, Kencana.
- Lie, G. (2024). Influence of ASSURE model in enhancing educational technology. *Interactive Learning Environments*, 32(7), 3297–3313. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2172047>
- Nugraha, M. S., Diniati, S. W., Pendidikan, P., Islam, A., Pendidikan, P., Islam, A., Pendidikan, P., & Islam, A. (2023). Implementasi Model Assure Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran Interaktif Di Mata Pelajaran Pendidikan. *Jurnar Tarbiyah Islamiyah*, 8(3), 934–943.
-

- Nugroho, S. A., Rohmawati, L., Rahayu, T., Wicaksono, T. F. W., Utomo, A. P. Y., & Prasandha, D. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.113>.
- Rahmani, A.M., Ehsani, A., Mohammadi, M., Mohammed, A.H., Karim, S.H.T. and Hosseinzadeh, M. (2022), "A new model for analyzing the role of new ICT-based technologies on the success of employees' learning programs", *Kybernetes*, Vol. 51 No. 6, pp. 2156-2171. <https://doi.org/10.1108/K-02-2021-0164>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung, Remaja Rosdakarya.