

DEVELOPING LEARNING MODEL ASSURE BASED COMPETENCE FOR IMPROVE RETENTION AND MATERIAL MASTERY TRAINING PARTICIPANTS

WRS Nurwidodo
LPMP Provinsi Jawa Timur
wrs.nurwidodo@gmail.com

ABSTRACT

ASSURE instructional design models suitable for use in a micro-scale learning activities such as learning that takes place in the classroom and training programs. Therefore, as a prospective instructor is very important to know the different models of instructional design. This study addresses the issue of how an illustration, the components, and the development of a competency-based learning models ASSURE improve the mastery of the material trainees. The purpose of this study was to describe the model of instructional design ASSURE, to explain the components in the model of instructional design ASSURE, to explain the development of learning models ASSURE competency-based retention of trainees, and to explain the development of learning models ASSURE competency-based increase mastery of the material the trainee. Based on the research objectives that have been formulated, this research can be classified as research and development or Research and Development (R & D) to produce a model of the development of a competency-based learning ASSURE models to improve retention and mastery of the material the trainee. , Based on the data on observations, pretest and posttest can be seen with the model ASSURE study on the development of learning ASSURE Model (prototype 1) and 2 can be produced Model ASSURE development of effective learning.

Keywords: ASSURE, competency, retention, mastery of the material

A. PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi tersebut instruktur dituntut untuk dapat mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan jarak dalam proses belajar, selain itu teknologi informasi dapat digunakan sebagai salah satu bagian dari teknologi pendidikan yang mendukung proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran. Pengguna media pembelajaran yang sesuai perkembangan akan memungkinkan peserta untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantuan (pengajaran konvensional).

Sebagaimana teori penggunaan media dalam proses belajar mengajarkan yang dikemukakan oleh Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale) bahwa

pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh peserta. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (kongret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal/ abstrak (Arsyad, 2009: 10). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

Pemanfaatan media merupakan hal yang tak terpisahkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media merupakan upaya kreatif dan sistematis dari seorang instruktur untuk menciptakan pengalaman belajar kepada peserta. Sudarsono (2004: 6-7) mengungkapkan peran pokok media dalam dunia pendidikan yaitu pertama, berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta; kedua, berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta dengan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Manfaat pemakaian media dalam pembelajaran disampaikan Kemp (1985: 3) beberapa hasil yang menunjukkan dampak positif terhadap pemakaian media antara lain: penyampaian pelajaran mejadi lebih baku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, efisien waktu, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapanpun, dimanapun mengembangkan sikap positif peserta dan peran instruktur dapat berubah kearah yang lebih positif.

Media pembelajaran, menurut Kemp (1985: 28) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media dipakai untuk perorangan, kelompok, kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi memotivasi media dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan.

Aktivitas pembelajaran perlu dirancang sebelumnya agar dapat memeberikan output atau hasil sebagaimana yang diharapkan. Upaya untuk merancang aktivitas pembelajaran disebut dengan istilah desain pembelajaran. Menurut Gagnon dan Collay dalam Benny (2011:24) istilah desain mempunyai makna adanya suatu keseluruhan, struktur, kerangka, atau *outline*, dan urutan atau sistematika kegiatan.Mendesain aktivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya untuk membuat aktivitas pembelajaran menjadi terstruktur dan sistematis.

Dalam merancang aktivitas pembelajaran kita perlu mengetahui tujuan yang akan

dicapai, kompetensi yang perlu dimiliki oleh individu yang belajar atau *learner*. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran kita memerlukan sebuah kendaraan. Dalam konteks pembelajaran, kendaraan yang digunakan adalah metode, media, dan materi pembelajaran yang diperlukan untuk membantu peserta dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

Beberapa model desain pembelajaran telah banyak dikemukakan oleh sejumlah pakar. Namun dalam makalah ini kami mengambil model desain pembelajaran ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Rusell dan Michael Molenda (2011) dalam buku "*Instructional Technology and Media for Learning*". Adapun alasan penulis memilih model ASSURE, karena ASSURE merupakan satu desain model pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah pembelajaran sukses.

Model desain pembelajaran ASSURE sesuai untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran yang berskala mikro seperti pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dan program pelatihan. Oleh karena itu, sebagai calon instruktur sangat penting untuk mengetahui berbagai model desain pembelajaran, diantaranya yang akan penulis paparkan dalam proposal ini yaitu Pengembangan Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Kompetensi untuk Meningkatkan Retensi dan Penguasaan Materi Peserta.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran model desain pembelajaran ASSURE?
2. Apa saja komponen-komponen dalam model desain pembelajaran ASSURE?
3. Bagaimana pengembangan pembelajaran model ASSURE berbasis kompetensi meningkatkan retensi peserta pelatihan?
4. Bagaimana pengembangan pembelajaran model ASSURE berbasis kompetensi meningkatkan penguasaan materi peserta pelatihan?

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan peneliti adalah :

1. Untuk mendeskripsikan gambaran model desain pembelajaran ASSURE
2. Untuk menjelaskan komponen-komponen dalam model desain pembelajaran ASSURE

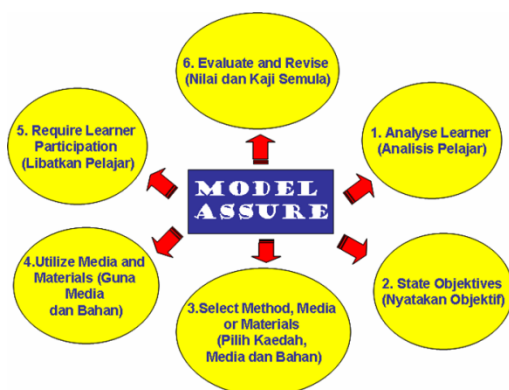
3. Untuk menjelaskan pengembangan pembelajaran model ASSURE berbasis kompetensi meningkatkan retensi peserta pelatihan
4. Untuk menjelaskan pengembangan pembelajaran model ASSURE berbasis kompetensi meningkatkan penguasaan materi peserta pelatihan.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan pembelajaran model ASSURE diharapkan peserta dapat memiliki kompetensi dalam menerapkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pembelajaran sukses lebih meningkatkan retensi dan penguasaan materi
2. Peserta pelatihan dan instruktur dapat memanfaatkan pengembangan model ini sebagai salah satu metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah atau lembaga pelatihan.
3. Peneliti, bahwa hasil penelitian dan pengembangan pembelajaran model ini dapat dijadikan sarana belajar dan latihan dalam memberikan kontribusi kepada dunia pendidikan dengan melakukan inivasi terhadap dunia pendidikan.

B. MODEL ASSURE

Desain pembelajaran pada dasarnya memanfaatkan landasan teori dan empiris untuk digunakan dalam menciptakan hasil belajar seperti yang diinginkan. Desain pembelajaran memanfaatkan teori belajar, teori komunikasi, teori sistem, dan teori pembelajaran yang digunakan dalam proses yang sistematis dan sistemik untuk menjamin bahwa program pembelajaran yang dirancang mampu memfasilitasi peserta pelatihan mencapai kompetensi yang telah ditentukan.



Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Rusell dan Michael Molenda (2005) dalam buku "Instructional Technology and Media for

Learning”. Model pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu: menganalisis karakteristik peserta (analyse learner characteristics), menetapkan tujuan pembelajaran (state performance objectives), memilih metode, media, dan bahan pelajaran (select methods, media and materials, utilize materials), mengaktifkan keterlibatan peserta (requires learner participation), evaluasi dan revisi (evaluation and revision).

Model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model desain pembelajaran ASSURE perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaran sukses.

Model desain pembelajaran ASSURE menekankan pada faktor pemanfaatan media dan bahan ajar yang direncanakan dengan baik, yang membuat peserta pelatihan belajar secara aktif. Model desain pembelajaran ini merupakan model yang bersifat prosedural yang dibangun untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Dalam model ini pemanfaatan media dan teknologi menjadi suatu keharusan karena digunakan untuk membantu peserta dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang sejalan dengan metode dan strategi pembelajaran akan mampu melibatkan peserta secara intensif dalam aktivitas pembelajaran.

Keterlibatan mental peserta dalam aktivitas pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran sukses. Program pembelajaran perlu dirancang agar mampu melibatkan peserta dalam aktivitas pembelajaran, menarik perhatian, dan minat belajar peserta.

1. Komponen-komponen model desain pembelajaran ASSURE

Untuk lebih memahami model desain pembelajaran ASSURE, berikut ini dikemukakan deskripsi dari setiap komponen yang terdapat dalam model tersebut.

a. Analyse learner characteristics

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik peserta yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Pemahaman yang baik tentang karakteristik peserta akan sangat membantu instruktur dalam upaya memfasilitasi peserta untuk mencapai tujuan pembelajaran (Keller, 2010).

Analisis terhadap karakteristik peserta meliputi beberapa aspek penting, yaitu: (1) karakteristik umum; (2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta sebelumnya; (3) gaya belajar atau learning style peserta; dan (4) motivasi.

b. State performance objectives

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau melalui proses penilaian kebutuhan belajar (*learning need assessment*). Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh peserta setelah menempuh proses pembelajaran.

Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta, rumusan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi evaluasi yang diperlukan oleh peserta untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai. Tujuan pembelajaran juga berisi uraian tentang tingkat penguasaan peserta atau *degree* terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dipelajari.

c. Select methods, media, and materials

Langkah berikutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan sangat penting untuk digunakan dalam membantu peserta dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah digariskan.

Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan dapat membantu instruktur dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta. Penggunaan ketiga subsistem ini secara tepat pada akhirnya akan membantu peserta dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan ada beberapa alternatif pilihan yang dapat dilakukan yaitu: (1) membeli media dan bahan ajar yang ada; (2) memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia; dan (3) memproduksi bahan ajar baru.

d. Utilize materials

Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau *setting* yang sebenarnya.

Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang telah dipilih. Setelah semuanya siap, lalu ketiga komponen tersebut dapat digunakan.

e. Requires learner participation

Agar berlangsung efektif dan efisien proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental peserta secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental peserta dengan materi yang sedang dipelajari.

Peserta yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi peserta untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

f. Evaluate and revise

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dan revisi dalam model desain pembelajaran ASSURE ini dilakukan untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran.

Contoh pertanyaan evaluasi yang perlu dilakukan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran adalah: (1) apakah peserta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan? (2) apakah metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan

dapat membantu berlangsungnya proses belajar peserta? dan (3) apakah peserta terlibat aktif dengan isi/materi pembelajaran yang sedang dipelajari?

Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang perlu diperbaiki untuk mencapai pembelajaran sukses.

2. Teori belajar

Pemahaman tentang teori belajar yang menjelaskan tentang bagaimana individu melakukan proses belajar akan sangat membantu dalam mendesain program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Teori belajar dapat digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Teori belajar berisi studi atau kajian yang komprehensif tentang bagaimana individu melakukan proses belajar. Saat ini ada tiga teori belajar yang digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana berlangsungnya proses belajar, yaitu: (1) teori belajar behavioristik; (2) teori belajar kognitif; dan (3) teori belajar humanistik. Ketiga teori belajar ini merupakan teori belajar yang dominan dalam mempelajari proses belajar dalam diri seseorang.

Teori belajar behavioristik menjelaskan tentang peranan faktor eksternal dan dampaknya terhadap perubahan perilaku seseorang. Menurut penganut teori belajar behavioristik, belajar adalah pemberian tanggapan atau respons terhadap stimulus yang dihadirkan. Belajar dapat dianggap efektif apabila individu mampu memperlihatkan sebuah perilaku baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil dari proses belajar menurut penganut teori belajar behavioristik yaitu berupa perilaku yang dapat diukur (*measurable*) dan diamati (*observable*). Proses belajar dilaksanakan dengan cara menciptakan kondisi yang dapat memberi kemungkinan bagi individu untuk mendemonstrasikan sebuah perilaku dalam jangka waktu yang relatif lama.

Teori belajar kognitif berpandangan bahwa belajar merupakan proses mental aktif untuk memperoleh, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Teori belajar kognitif mempelajari model dan proses mental seperti berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Woolfolk (2004:236) yang mengemukakan bahwa teori belajar kognitif sebagai pendekatan umum yang memandang belajar sebagai proses mental yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh, mengingat, dan menggunakan informasi dan pengetahuan.

Dalam pandangan teori belajar kognitif, peserta adalah individu yang aktif mempelajari ilmu pengetahuan. Dalam menempuh proses pembelajaran peserta tidak hanya sekedar bersifat pasif dalam menerima pengetahuan. Peserta mencari informasi untuk mengatasi masalah yang dihadapi dan menyusun pengetahuan tersebut untuk memperoleh sebuah pemahaman baru (*new insight*) terhadap masalah yang dihadapi. Konsep penting yang dikemukakan dalam teori belajar kognitif adalah adanya pemrosesan informasi (*information processing*) yang menjelaskan tentang aktivitas pikiran individu dalam menerima, menyimpan dan menggunakan informasi yang dipelajari.

Teori belajar humanistik menggunakan pendekatan motivasi yang menekankan pada kebebasan personal, penentuan pilihan, determinasi diri, dan pertumbuhan individu. Teori belajar humanistik berpandangan bahwa peristiwa belajar yang ada saat ini lebih banyak ditekankan pada aspek kognitif semata, semenstara itu aspek afektif menjadi sangat terabaikan.

Menurut penganut teori belajar humanistic, peserta merupakan individu yang unik yang memiliki perasaan dan gagasan yang bersifat orisinal. Tugas utama dari seorang pendidik adalah membantu individu agar berkembang secara sehat dan sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Cruickchank, 2006:82).

3. Prinsip belajar

Untuk dapat mencapai pembelajaran sukses selain teori belajar, ada beberapa prinsip belajar yang juga perlu diperhatikan oleh instruktur atau pengembang program pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar tersebut antara lain:

- a. Perhatikan kepada peserta tentang pengetahuan yang telah dipelajari dan juga pengetahuan yang akan dipelajari dan juga pengetahuan yang akan dipelajari. Hal ini akan membuat peserta mampu mengaitkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dan yang akan dipelajari. Upaya ini pada akhirnya akan memfasilitasi peserta dalam menguasai secara utuh pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
- b. Instruktur perlu menyederhanakan konsep, prinsip, aturan, dan hukum yang kompleks dan rumit untuk dipelajari oleh peserta. Isi atau materi yang kompleks tersebut perlu diajarkan secara bertahap (*gradual*).
- c. Instruktur perlu mengasosiasikan teori yang dipelajari dengan kenyataan yang dihadapi oleh peserta. Hal ini akan membantu peserta untuk memiliki makna terhadap isi atau materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- d. Berilah pujian atau penghargaan apabila peserta telah berhasil mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pujian dan penghargaan yang tulus dari instruktur terhadap prestasi belajar yang dicapai oleh peserta akan menambah motivasi mereka untuk tetap berprestasi dalam menempuh proses pembelajaran.
- e. Pelajari imbalan atau bentuk penghargaan yang disukai oleh peserta. Setiap peserta adalah individu yang unik yang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Penghargaan yang diberikan tidak perlu mahal namun memiliki arti tertentu bagi peserta. penghargaan dapat digunakan untuk mengukuhkan perilaku yang diharapkan.
- f. Berikan pengukuhan atau penghargaan sesuai dengan keperluan. Pengukuhan dan penghargaan yang diberikan terlalu sering akan mengurangi makna dari pengukuhan dan penghargaan tersebut.
- g. Beri perhatian khusus terhadap peserta pemalu yang sulit berinteraksi dan memberi respons terhadap aktivitas pembelajaran. Dorongan dan bantuan instruktur akan membangkitkan rasa percaya diri dan memotivasi peserta yang pemalu untuk dapat berprestasi secara optimal.
- h. Ciptakan kesempatan yang sama bagi peserta untuk melakukan unjuk prestasi (*performance*) dalam menempuh proses pembelajaran. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi diri yang perlu digali atau dieksplorasi secara optimal. Oleh karena

itu, pemahaman yang baik terhadap karakteristik peserta menjadi sangat perlu sebelum menempuh aktivitas pembelajaran.

- i. Berikan contoh perilaku berprestasi yang dapat dijadikan model oleh peserta. Misalnya instruktur perlu memperlihatkan sikap antusias dan memberi penghargaan secara adil terhadap peserta. Instruktur selalu menjadi model perilaku atau panutan yang nyata bagi peserta.
- j. Berikan hukuman yang wajar terhadap perilaku peserta yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Tujuan pemberian hukuman bukan untuk menghukum peserta, tetapi lebih ditekankan kepada upaya untuk menghentikan perilaku yang tidak diinginkan yang diperlihatkan oleh peserta.

4. Pengembangan

Menurut Borg & Gall (1983: 772), *research and development is a process used to develop and validate education product*. Sejalan dengan Gay (1996: 10), penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif yang berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah bukan untuk menguji teori. Sedangkan, untuk kawasan pengembangannya menurut AECT (Arif S. Sadiman, 1990: 19) ialah membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktek suatu proses dan sumber belajar dikembangkan dengan baik dalam teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer maupun teknologi terpadu.

Pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dari serangkaian uji coba, misalnya melalui perorangan, kelompok kecil, kelompok sedang, dan uji lapangan kemudian dilakukan direvisi dan seterusnya untuk mendapatkan hasil atau produk yang memadai atau layak pakai.

Uraian di atas dapat kita pahami bahwa pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

B. Kompetensi

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Instruktur dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa “kompetensi instruktur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”.

Standar kompetensi instruktur mencakup kompetensi inti instruktur yang dikembangkan menjadi kompetensi instruktur PAUD/TK/RA, instruktur kelas SD/MI, dan instruktur mata pelajaran pada SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK.

1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi Pedagogik adalah kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Sub kompetensi dalam kompetensi Pedagogik adalah :

- a. Memahami peserta didik secara mendalam yang meliputi memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif, prinsip-prinsip kepribadian, dan mengidentifikasi bekal ajar awal peserta didik.
- b. Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran yang meliputi memahami landasan pendidikan, menerapkan teori belajar dan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar, serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.
- c. Melaksanakan pembelajaran yang meliputi menata latar (setting) pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.
- d. Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang meliputi merancang dan melaksanakan evaluasi (assessment) proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode, menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar (mastery level), dan memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran secara umum.

- e. Mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensinya meliputi memfasilitasi peserta didik untuk pengembangan berbagai potensi akademik, dan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi nonakademik.

2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Sub kompetensi dalam kompetensi kepribadian meliputi :

- a. Kepribadian yang mantap dan stabil meliputi bertindak sesuai dengan norma sosial, bangga menjadi instruktur, dan memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma.
- b. Kepribadian yang dewasa yaitu menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai pendidik dan memiliki etos kerja sebagai instruktur.
- c. Kepribadian yang arif adalah menampilkan tindakan yang didasarkan pada kemamfaatan peserta didik, sekolah dan masyarakat dan menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan bertindak.
- d. Kepribadian yang berwibawa meliputi memiliki perilaku yang berpengaruh positif terhadap peserta didik dan memiliki perilaku yang dihormati.
- e. Berakhlak mulia dan dapat menjadi teladan meliputi bertindak sesuai dengan norma religius (imtaq, jujur, ikhlas, suka menolong) dan memiliki perilaku yang diteladani peserta didik.

3. Kompetensi Profesional

Kompetensi Profesional adalah penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya.

- a. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung pelajaran yang dimampu

- b. Mengusai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang dimampu
- c. Mengembangkan materi pembelajaran yang dimampu secara kreatif.
- d. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif
- e. Memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

4. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan instruktur untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

- a. Bersikap inklusif, bertindak obyektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras/kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial keluarga.
- b. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat.
- c. Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah RI yang memiliki keragaman sosial budaya.
- d. Berkomunikasi dengan lisan maupun tulisan

C. Retensi

Daya ingat merupakan hasil dari perwujudan belajar (Kintsch, 1970). Retensi atau daya ingat sebagai salah satu aspek belajar sangatlah penting sebagai syarat terjadinya proses belajar, peserta yang telah mengalami proses belajar ditandai dengan bertambahnya simpanan informasi (pengetahuan dan pengertian) dalam memori atau terjadinya peningkatan retensi (Sawrey dan Telford, 1988). Belajar dikatakan bermanfaat jika seseorang tersebut dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajarnya dalam situasi baru (Ibrahim, 2002).

Hasil dan masalah belajar tidak terlepas dari masalah memori. Memori dan konsep belajar saling berkaitan erat karena keduanya menghasilkan keluaran yang berupa hasil belajar. Hasil belajar tersimpan dan terpelihara dalam memori agar kelak dapat digunakan

kembali (Hulse et al, 1975). Ellis (1978) mengemukakan bahwa memori mengacu pada penyimpanan informasi dan mengakses informasi yang pernah diterima. Pada dasarnya, memori mencakup proses encoding (penyandian), storage (penyimpanan), dan retrieval (memanggil kembali) (Ellis, 1978). Dengan kata lain, memori berkaitan dengan penerimaan informasi, penyimpanan informasi, sampai pemanggilan kembali informasi yang disimpan. Salah satu model memori yang ada adalah model memori dari Atkinson dan Shiffrin (dalam Solso, 1998) yang membagi memori menjadi menjadi 3 tempat penyimpanan, yaitu sensory memory (memori sensori), memori jangka pendek atau short term memory (STM), dan memory jangka panjang atau long term memory (LTM). Ketiga macam memori tersebut saling berkaitan erat. Suatu informasi akan diteruskan ke dalam memori jangka pendek dan sebagian informasi akan hilang. Kemudian, melalui suatu proses seleksi informasi diteruskan ke dalam memori jangka panjang dan yang tidak diteruskan akan dilupakan (Irwanto et al, 1994). Informasi yang disimpan dalam memori jangka panjang dapat berpindah kembali ke memori jangka pendek sehingga kelupaan dapat terjadi di setiap tahap model memori tersebut. Kapasitas untuk mengingat stimulus yang masuk secara visual, seperti gambar-gambar dan semcamnya dengan kejelasan yang luar biasa dikenal sebagai photographic memory atau eidetic imagery. Baik dalam ingatan audio maupun visual, rangsangan-rangsangan yang masuk diproses secara asimetri di otak. Menurut Baddeley (1976) dalam Solso (1998) menunjukkan bahwa telinga kiri yang diproses oleh belahan otak kanan, bersifat melodi music sedangkan telinga kanan yang diproses oleh belahan otak kiri lebih peka dalam menangkap rangsangan-rangsangan seperti kata-kata angka dan konsonan.

D. Penguasaan Materi

Menurut Undang-Undang RI No.14 tahun 2005 seorang instruktur harus memiliki kompetensi yang berkaitan dengan tugasnya antara lain: (1) kompetensi pedagogic, maksudnya adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. (2) kompetensi kepribadian, maksudnya adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. (3) kompetensi profesional, maksudnya adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. (4) kompetensi sosial, maksudnya adalah kemampuan instruktur untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama instruktur, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Instruktur profesional tidak akan bisa terus bertahan (survive), bila ia tidak terus menerus memperdalam pengetahuannya, mengasah keterampilannya, dan memperkaya wawasan dan pengalamannya. Untuk itulah para profesional membutuhkan proses belajar (termasuk praktek) yang berkesinambungan (continual), dengan bermacam-macam cara. Mulai dari membaca buku, menganalisa pengalaman orang lain, mengikuti seminar atau diskusi (bukan untuk mencari sertifikat tapi cari ilmu), kerja praktek hingga mengikuti program reduksi (retraining) mungkin juga melanjutkan studi kejenjang yang lebih tinggi.

Kemampuan mengajar instruktur yang sesuai dengan tuntutan standar tugas yang diemban memberikan efek positif bagi hasil yang ingin dicapai seperti perubahan hasil akademik peserta, sikap peserta, keterampilan peserta, dan perubahan pola kerja instruktur yang makin meningkat, sebaliknya jika kemampuan mengajar yang dimiliki instruktur sangat sedikit akan berakibat bukan saja menurunkan prestasi belajar peserta tetapi juga menurunkan tingkat kinerja instruktur itu sendiri. Untuk itu kemampuan mengajar instruktur menjadi sangat penting dan menjadi keharusan bagi instruktur untuk dimiliki dalam menjalankan tugas dan fungsinya, tanpa kemampuan mengajar yang baik sangat tidak mungkin instruktur mampu melakukan inovasi atau kreasi dari materi yang ada dalam kurikulum yang pada gilirannya memberikan rasa bosan bagi instruktur maupun peserta untuk menjalankan tugas dan fungsi masing-masing.

Menurut Wina Sanjaya (2007) kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan bidang studi yang diajarkan adalah salah satu tingkat keprofesionalan seorang instruktur. Kemampuan penguasaan materi memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi.

Menurut Muhammad Ali (1996:44) “kehadiran seorang instruktur haruslah seorang yang memang profesional dalam arti memiliki ketrampilan dasar mengajar yang baik, memahami atau menguasai bahan dan memiliki loyalitas terhadap tugasnya sebagai instruktur”. Dengan demikian instruktur dituntut harus memiliki kompetensi. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang instruktur adalah kompetensi profesional. Kompetensi profesional yang dimaksud disini adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing para peserta didik.

Penguasaan materi memungkinkan instruktur mengidentifikasi dan memilahkan materi-materi pelajaran ke dalam bagian-bagian, dari yang termudah ke yang tersulit dengan beragam pilihan cara, media dan tahapan yang lebih baik. Instruktur yang gagal mengantarkan peserta mencapai KKM/SKM hampir selalu berawal dari kurang menguasai materi atau bahan ajar.

Penguasaan bahan materi ajar berarti pemahaman terhadap keseluruhan aspek dari materi atau bahan pembelajaran. Instruktur yang menguasai bahan ajar berarti paham benar terhadap struktur pengetahuan (*body of knowledge*) yang diajarkan; dapat memilahkan anatomi materi ajar, termasuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan, serta bagian-bagian termudah dan tersulit.

Penguasaan materi memungkinkan instruktur memilih materi mana yang harus didahulukan dan mana yang disampaikan belakangan. Instruktur tahu betul mana konsep prasyarat, inti dan yang hanya bersifat pengembangan. Instruktur dapat membedakan fakta, konsep dan generalisasi dari materi yang diajarkan. Penguasaan materi juga memungkinkan instruktur memilih metode, tahapan dan media yang tepat untuk mengajarkan bagian demi bagian materi pelajaran.

Ibarat menyuapkan makanan pada anak, instruktur dapat membedakan mana lauk, sayur, sambal, nasi dan piringnya. Instruktur yang kurang paham terhadap bagian-bagian makanan (materi ajar) yang disuapkan pada anak, sangat boleh jadi akan menyuapkan sambal terlebih dahulu. Akibatnya, instruktur bukan membuat anak makan dengan lahap sampai habis, tetapi malah enggan makan (belajar) sejak suapan pertama.

Bahkan tidak jarang ada instruktur yang tidak mampu membedakan antara piring (media) dan nasi (materi). Misalnya, instruktur mengajarkan materi tentang "peta" dengan media kertas *strimin*. Instruktur yang tidak menguasai materi kadang bukan mengantarkan anak pada bagaimana membaca peta, serta mengenali dan memanfaatkan unsur-unsur peta. Tidak jarang instruktur hanya membuat anak asyik menggambar, sementara materi pokoknya tidak dikuasai anak. Ini sama halnya anak didik bukan disuapi nasi, tetapi disuruh makan piringnya.

Problematika semacam ini sering terjadi di sekolah, tanpa banyak disadari oleh pengelola sekolah dan instruktur. Kebanyakan pengelola sekolah percaya begitu saja pada

instruktur hanya karena sudah sarjana, apalagi kalau lulusan dari jurusan/program studi keinstrukturan.

Padahal kesarjanaan seseorang sering kali tidak dapat dijadikan jaminan bahwa seorang instruktur benar-benar menguasai materi yang diajarkan. Apalagi materi pelajaran akhir-akhir ini mengalami peningkatan bobot materi yang lebih berat dari sebelumnya.

Banyak materi pelajaran di tingkat dasar (SD/MI) misalnya, sebagian merupakan materi pelajaran yang pada beberapa tahun yang lalu baru diajarkan di tingkat sekolah lanjutan (SLTP). Banyak orang tua murid, yang sudah bergelar sarjana sekalipun kesulitan memahami pelajaran kelas IV atau V SD.

Itu sebabnya, penguasaan materi ajar oleh instruktur perlu selalu dijajagi kembali untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut. Setidaknya, sekolah perlu melakukan *sharing* penguasaan bahan ajar oleh setiap instruktur agar pembelajaran berlangsung efektif. Setiap instruktur perlu memaparkan peta konsep materi dan instrumen pembelajarannya di hadapan instruktur lain atau pakar tertentu untuk mendapatkan masukan.

Selain berdasarkan pemaparan peta konsep, indikator sederhana yang dapat dipakai untuk mengetahui sejauh mana penguasaan instruktur terhadap materi yang diajarkan adalah kesesuaian metode dan media yang digunakan untuk mengajarkan suatu materi. Bilamana instruktur memilih metode dan media yang tidak relevan, dapat dipastikan bahwa dia perlu diragukan penguasaannya terhadap materi pelajaran.

E. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) untuk menghasilkan model pengembangan pembelajaran model ASSURE berbasis kompetensi untuk meningkatkan retensi dan penguasaan materi peserta pelatihan. Desain penelitian yang akan digunakan sebagai berikut:

TAHAPAN	Studi Pendahuluan	Pengembangan Model Konseptual	Validasi Model + Revisi	Uji Coba Model + Revisi
METODE	Observasi Studi literature Wawancara	Studi literature Kerja individu	Peer Review Kerja individu	Observasi Pre Test Pos Test
HASIL	Data Awal Pembelajaran Model ASSURE	Pengembangan Pembelajaran Model ASSURE (prototype 1)	Pengembangan Pembelajaran Model ASSURE (prototype 2)	Pengembangan Pembelajaran Model ASSURE yang efektif

F. Ujicoba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk multimedia yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan software multimedia yang merupakan produk penelitian ini. Dengan uji coba kualitas produk software multi media yang dibuat benar-benar telah teruji secara empiris.

1. Desain Uji coba

Desain uji coba yang dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum dilakukannya ujicoba, produk divalidasikan melakukan revisi tahap satu, kemudian produk divalidasikan lagi kepada ahli materi dan ahli media dalam validasi tahap dua.

Langkah berikutnya yaitu mengujicobakan produk dalam ujicoba satu lawan satu, ujicoba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi untuk mendapatkan produk yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Subjek Ujicoba

Penelitian dilakukan pada peserta pelatihan di LPMP Provinsi Jawa Timur.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan diubah menjadi data kualitatif. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas isi/ materi pembelajaran, kualitas strategi pembelajaran dan kualitas teknik tampilan produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuesioner. Instrumen berupa kuesioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas software multimedia pembelajaran dan instrumen berupa pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan peserta terkait dengan saran, kritik, dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi perbaikan kualitas produk sehingga dihasilkan produk yang berkualitas. Kuesioner yang digunakan mengadopsi kuesioner yang validasi oleh Nur Rohmah Muktiadi (2008) yang digunakan dalam penelitian “pengembangan pembelajaran model ASSURE berbasis kompetensi untuk meningkatkan retensi dan penguasaan materi peserta pelatihan”.

5. Teknis Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi dan mahapeserta kemudian dihimpun untuk perbaikan multimedia pembelajaran ini. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, yang berupa pernyataan yang sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik. Pernyataan tersebut diubah menjadi data kuantitatif dengan skala lima yaitu dengan penskoran dari angka satu sampai dengan lima, sehingga nilai Sangat Baik (1), Baik (2), Sedang (3), Kurang Baik (4), dan Sangat Kurang Baik (5). Langkah-langkah dalam analisis data antara lain : a). Mengumpulkan data kasar, b). Pemberian skor, c). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan acuan konversi Saifuddin Azwar (2010: 108) seperti yang tersaji dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Konversi Skor ke Nilai Pada Skala 5

Nilai	Kriteria	Interval Skor
1	Sangat Baik	$X > M + 1,5 SD$
2	Baik	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$
3	Sedang	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$
4	Kurang Baik	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$
5	Sangat Kurang Baik	$X \leq M - 1,5 SD$

Keterangan:

Skor maksimal ideal = \sum butir penilaian \times skor tertinggi
 Skor minimal ideal = \sum butir penilaian \times skor terendah
 X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal

$$= \frac{1}{2} \times (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

SD : Standar Deviasi

$$= \frac{1}{2} \times (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Dalam desain eksperimen murni, pengontrolan variabel dilakukan secara ekstra dan penuh, agar memenuhi validitas internal dan biasanya dilakukan pada sebuah laboratorium yang telah disiapkan. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Ibrahim (2001), bahwa praktik eksperimen murni dengan melakukan kontrol sedemikian ketat hanya mungkin bisa dilakukan dalam laboratorium. Sedangkan praktik pendidikan yang memerlukan terjadinya interaksi di dalam kelas baik antara peserta dengan peserta atau instruktur maupun peserta dengan lingkungan akan sangat sulit melakukan pengontrolan yang sedemikian ketat. Demikian pula pemberian perlakuan dalam eksperimen secara teratur, melakukan pembagian kelompok secara acak, dan pengukuran variabel juga tidak selalu dapat dilaksanakan secara ketat. Bahkan lebih lanjut Sudjana dan Ibrahim mengatakan bahwa situasi kelas sebagai tempat mengkondisikan perlakuan tidak memungkinkan melakukan pengontrolan yang sedemikian ketat seperti apa yang dikehendaki dalam penelitian eksperimen murni.

Variabel penelitian adalah kondisi-kondisi yang oleh peneliti dimanipulasi, dikontrol dan diobservasi dalam suatu penelitian (Achmad dan Narbuka, 2005). Dari variabel tersebut, akan menjelaskan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Berdasarkan pengertian di atas, variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran model ASSURE, sedangkan variabel terikatnya adalah retensi dan penguasaan materi.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dirancang, maka variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut:

1. Karakteristik Pembelajaran Model ASSURE
2. Kompetensi
3. Retensi atau daya ingat peserta pelatihan
4. Penguasaan Materi peserta pelatihan

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta pelatihan di Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Provinsi Jawa Timur pada saat ada kegiatan pelatihan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Provinsi Jawa Timur, Jalan Ketintang Wiyata Nomor 15 Surabaya. Waktu penelitian adalah pada kegiatan pelatihan tahun anggaran 2017.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Select Methods, Media, and Materials (Pemilihan Metode, Media dan Bahan)

Suatu rencana yang sistematis dalam penggunaan media dan teknologi tentu menuntut agar metode, media dan materinya dipilih secara sistematis pula. Proses pemilihannya melibatkan tiga langkah.

a. Memilih Metode

Metode ceramah adalah metode memberikan uraian atau penjelasan kepada peserta untuk menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada peserta.

Metode Tanya jawab dilakukan dalam bentuk sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta, terutama oleh peserta dari instruktur, tetapi ada pula dari peserta kepada instruktur. Hal ini digunakan untuk memberikan pemahaman (kognitif) peserta untuk materi yang membutuhkan pemahaman peserta.

Metode diskusi adalah suatu cara mengajar dengan cara memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Tujuan berdiskusi pada pembelajaran ini yaitu mendidik peserta untuk berfikir dan memecahkan masalah secara bersama-sama sebagai bentuk dari nilai karakter yang ingin diterapkan oleh instruktur. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta kelas VIII yaitu sudah mampu berpikir logis untuk semua jenis masalah hipotesis, masalah verbal, dan ia dapat menggunakan penalaran ilmiah dan dapat menerima pandangan orang lain.

Metode pemberian tugas merupakan suatu cara mengajar dengan cara memberikan sejumlah tugas yang diberikan instruktur kepada peserta dan adanya pertanggungjawaban terhadap hasilnya. dalam pembelajaran ini peserta secara berkelompok ditugaskan untuk observasi langsung ke lingkungan masyarakat untuk mendapatkan kompetensi yang relevan. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta kelas VIII adalah senang melakukan belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (learning by doing) selain itu instruktur juga mempunyai tujuan lain selain yaitu penanaman nilai karakter yang harus di miliki oleh peserta.

Metode simulasi dilakukan dalam bentuk peserta didik mensimulasikan ataupun mendemonstrasikan contoh-contoh yang terdapat dalam materi. Metode simulasi ini sangat baik untuk memudahkan para peserta menggunakan memori jangka panjangnya (LTM) dalam memahami suatu konsep ataupun contoh-contoh kongkret sebuah materi sehingga dari simulasi tersebut para peserta bisa mengambil sebuah kesimpulan dari materi yang ada.

b. Memilih Format Media

Pada kegiatan pembelajaran menggunakan model ASSURE, media yang digunakan berupa:

- 1) Slide Power Point tentang materi Kebutuhan dan Alat pemuas kebutuhan, yang berisi :
 - a. Poin-poin materi dan penjelasan singkat
 - b. Gambar ilustrasi sebagai penjelasan materi
- 2) Gambar daftar keinginan
- 3) Lingkungan sekitar
 - a. Definisi kebutuhan
 - b. Penggolongan kebutuhan
 - c. Alat pemuas kebutuhan (sumber daya)

c. Utilize Media and Materials (Penggunaan Media dan bahan)

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

Sebelum dimulainya pembelajaran instruktur mengkondisikan kelas senyaman mungkin sehingga peserta akan merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran. Langkah kedua yaitu instruktur mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu tampilan materi dalam format Power Poin dengan menggunakan media LCD. LCD proyektor dinyalakan dan layar di tempatkan di depan kelas agar semua peserta bisa melihat dan mengamati dengan jelas. Tahap selanjutnya adalah dengan membagikan media gambar “Daftar Keinginan” yang dibagikan kepada masing-masing peserta.

Langkah selanjutnya yaitu instruktur menyiapkan bahan ajar yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan kondisi peserta dan lingkungan yang ada. Bahan ajar yang disiapkan sebelumnya antara lain materi pembelajaran, RPP dan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh instruktur.

d. Require Learner Participation (Partisipasi Pelajar di dalam kelas)

Partisipasi berisi kegiatan peserta dalam pembelajaran di dalam kelas diawali dengan kesiapan peserta untuk belajar yaitu peserta duduk dengan rapi di bangku masing-masing, memberikan penghormatan dan mengucapkan salam kepada instruktur. Instruktur mengkondisikan kelas sampai peserta siap dalam belajar (nyaman). Pada kegiatan awal instruktur memberikan salam, motivasi, melakukan apersepsi dengan menanyakan keadaan peserta serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

e. Pada kegiatan inti peserta dan instruktur melakukan tanya jawab sehubungan dengan pengertian kebutuhan serta jenis-jenis kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan yang dimaksudkan untuk menumbuhkan sikap afektif dan kognitif peserta. Selanjutnya peserta mengerjakan lembaran tugas kelompok dengan mengidentifikasi dan menentukan objek serta menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran dan akomodasi yaitu proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan dan menentukan objek selain itu instruktur bertujuan untuk membentuk nilai karakter demokratis, menghargai prestasi dan bersahabat antar peserta. Selanjutnya peserta ditunjuk secara acak untuk mempresentasikan hasil pekerjaan tugas dan peserta yang lain berkewajiban untuk mengomentari dan memberikan tanggapan. Nilai karakter yang ingin dimunculkan pada persentasi tugas yaitu nilai toleransi, komunikatif dan tanggung jawab.

f. Selanjutnya peserta dan instruktur menyamakan persepsi.

Tahap akhir peserta bersama instruktur melakukan tanya jawab sehubungan dengan kompetensi yang diperoleh peserta pada saat pembelajaran. Selanjutnya peserta diberikan tugas pengamatan secara kelompok ataupun individu ke lingkungan sekitar sehubungan dengan materi yang telah dipelajari untuk dikumpulkan dan dipersentasikan pada pertemuan selanjutnya. Pada kegiatan pengamatan ini bertujuan agar peserta mampu mengkonstruksi konsep sehingga mampu mengkaitkan dengan kehidupan nyata selain itu instruktur memiliki tujuan agar peserta bisa menumbuhkan nilai karakter antara lain jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

g. Evaluate and Revise (Penilaian dan Revisi)

Komponen terakhir model ASSURE untuk pembelajaran yang efektif adalah evaluasi dan revisi.

1) Mengukur prestasi peserta

Penilaian terhadap peserta dilakukan oleh instruktur mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

2) Mengevaluasi media dan metode.

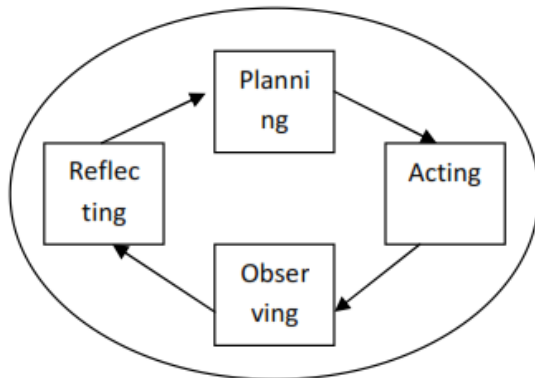
Untuk mengevaluasi metode dan media pembelajaran bisa digunakan diskusi kelas, wawancara perorangan dan pengamatan perilaku peserta. Mengevaluasi media dilakukan pada akhir pembelajaran untuk melihat ketercapaian pesan untuk memantapkan pengetahuan peserta. Sebagai media haruslah menarik peserta untuk memiliki rasa ingin tahu sebagai salah satu nilai karakter yang ingin dimunculkan oleh instruktur. Media peta dimungkinkan untuk peserta berpartisipasi aktif dalam mengidentifikasi. Apabila peserta kurang memahami maksud dari media maka harus merubah atau memperbaiki media pembelajaran sehingga mampu menyampaikan pesan isi media.

Mengevaluasi metode instruktur bisa melakukan pada saat akhir pembelajaran dengan melakukan umpan balik. Selain itu instruktur juga dapat mengevaluasi metode yang diterapkan maka instruktur bisa mengidentifikasinya dengan suasana saat pembelajaran berlangsung dengan sikap peserta pada saat belajar apakah kondisi peserta jenuh, senang atau diam selain itu dari evaluasi yang dikerjakan oleh peserta. Apabila sebagian besar peserta menjawab dengan benar maka metode yang digunakan berhasil dan apabila banyak peserta yang kurang paham berarti ada yang tidak berhasil dari pembelajaran apakah media, model, materi atau permasalahan yang lain. Penilaian terhadap instruktur bisa dilakukan dengan merekam menggunakan video untuk dievaluasi oleh instruktur sendiri atau juga meminta partisipasi instruktur lain untuk melihat dan mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh instruktur. Setelah semua evaluasi selesai dilakukan maka instruktur bisa mengambil keputusan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan,

seandainya kurang berhasil maka perlu diadakannya revisi pada kesalahan yang telah teridentifikasi untuk pelaksanaan siklus pembelajaran selanjutnya.

G. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah yang membentuk spiral. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu: Planning, Acting, Observing, reflecting.



Selanjutnya, berdasarkan hasil data pada observasi, pretes dan postes dapat dilihat pembelajaran dengan model ASSURE pada pengembangan pembelajaran Model ASSURE (prototype 1) dan prototype 2 dapat dihasilkan pengembangan pembelajaran Model ASSURE yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sudrajat. (2008). *Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arif S. Sadiman, dkk. (1990). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Auda Teda Ena. (2001). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta : Indonesian Language and Culture Intensive Course) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. (1983). *Educational Research*. New York : Longman.
- Djamarah, Drs. Syaiful Bahri; Zain, Drs. Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. III. Jakarta: Rineka Cipta.
- DIKNAS. 2007. Rambu-rambu Penyelenggaraan Pendidikan Profesional Instruktur Sekolah Dasar
- Gay, L.R. (1996). *Educational Research: Competencies for Analysis and Application Fifth Edition*. New York: Merrill.
- Gerlach, V. G. dan Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/24/download-pengembangan-bahan-ajar/Slide>

- Sosialisasi KTSP, Depdiknas, 2009.
- Kemp, J. E & Deane K.D. (1985). *Planning and producing instruksional media* , New York: Herper & Row Publisher Cambridge.
- Majid, Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mc. Taggart, Robin. 1991. *Action Resarch: Ashort modern Technology*. Victoria:Deakin University Press.
- Nana Sudjana. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pribadi, Benny A. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat
- Rooijakkers, AD. (1990). *Mengajar dengan sukses*. Cet. VII. Jakarta: Gramedia.
- Tim Pustaka Yustia. (2007). *Panduan Penyusunan KTSP Lengkap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD, SMP dan SMA*. Jakarta: PT. Buku Kita.