

DESAIN PEMBELAJARAN DISASSURE BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Nevia Octa Permatasari
Universitas Negeri Surabaya, nevia.19054@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the need for the ability to master 21st century skills in line with the changing times. Therefore, language learning is needed for an instructional model that adjusts to the 21st century skills. An effective and fun learning design is needed in learning Japanese to make learners more active and motivated in learning the language. This research is a literature study. The purpose of this study was to describe how to illustrate and apply the Discovery Learning and ASSURE learning models by adding 21st century skills to Japanese grammar learning. The method used was qualitative approach. This type of research is descriptive research. This study aims to describe an instructional design model for the development of a learning model that modifies Discovery Learning and ASSURE with the addition of 21st century skills, such as critical thinking, collaboration and communication. This research finding are the student centered instruction model that adjust with the 21st century skills, and the teacher as facilitators encourage learners to be responsible for the learning process they are doing so that learners can find the concept of their own sentence patterns, practice critical thinking, communication and collaboration skills.

Key Words: *discovery learning, ASSURE Model, The 21st century skills, Japanese language learning*

PENDAHULUAN

Seiring pergantian abad, pembelajaran bahasa asing mengalami banyak perubahan. Dahulu pembelajaran berpusat pada guru, sekarang ini telah berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada pemelajar. Kemudian pada abad sebelumnya pembelajar lebih banyak belajar mengenai tata bahasa. Sedangkan di abad ke-21 ini pembelajar dituntut belajar pemakaian bahasa tersebut secara langsung. Dari perubahan pola pembelajaran tersebut timbul permasalahan mengenai cara mengajarkan tata bahasa pada abad 21 ini, mengingat biasanya tata bahasa diajarkan secara detail oleh guru (*teacher centered*). Serta permasalahan yang mengharuskan pembelajar bukan hanya belajar tata bahasa saja, melainkan pemakaian bahasa itu sendiri. Di sisi lain, tata bahasa masih menjadi salah satu bagian penting saat seseorang mempelajari bahasa Jepang

karena tanpa mengetahui pola tata bahasa yang seharusnya, maka pembelajar hanya mampu memahami konteks percakapan dan meresponnya hanya dengan kemampuan berbicara yang tidak mumpuni.

Tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk membekali pemelajar dapat menguasai keterampilan berkomunikasi. Begitu juga dengan mempelajari bahasa Jepang, tujuan pemelajar adalah untuk memiliki keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Sebagai perencana dan pelaksana proses belajar mengajar, pengajar diharapkan mempunyai wawasan luas serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Oleh karena itu, pada abad ini banyak berkembang metode pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran tata bahasa. Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran tata bahasa Jepang adalah model pembelajaran *discovery learning*. Metode ini mempunyai prinsip yang sama dengan *Inquiry* dan *Problem Solving*. Namun, *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui, masalah yang dihadapkan kepada pemelajar semacam masalah yang direkayasa oleh guru (Susilowati, 2015). Selain itu, model pembelajaran ASSURE menunjang penggunaan media pada pembelajaran bahasa sehingga pemelajar dapat aktif dalam membangun pengetahuan yang diharapkan.

Dalam rangka peningkatan pembelajaran bahasa Jepang telah banyak diterapkan pendekatan, strategi, media maupun model pembelajaran. Namun, peneliti menerapkan salah satunya adalah berupaya memodifikasi *discovery learning* dan model ASSURE dengan memasukkan keterampilan abad 21 seperti *communication*, *teamwork/Collaboration*, dan *critical thinking*. Dalam penelitian ini, tata bahasa atau pola kalimat yang akan dipelajari pemelajar adalah kata tunjuk.

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan suatu model pembelajaran bahasa Jepang yang dapat digunakan untuk memahami tata bahasa Jepang diiringi dengan membekali pemelajar dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 merupakan suatu kompetensi yang harus dikuasai oleh semua warga negara. Dengan begitu upaya terciptanya manusia yang cerdas dan mampu bersaing di era globalisasi dapat terwujud dengan adanya pembelajaran yang berkualitas. Diharapkan model pembelajaran dalam

penelitian ini dapat bermanfaat bagi pemelajar untuk mempermudah mempelajari bahasa dan dapat digunakan oleh pengajar bahasa Jepang dalam mengajarkan tata bahasa.

PEMBAHASAN

Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jepang

Pembelajaran bahasa diketahui memiliki berbagai masalah dalam implementasinya. Mulai dari stimulasi pemelajar dengan perumusan masalah yang kurang menantang bagi pemelajar hingga akhirnya kurang mendorong pemelajar mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Ketika sesi pertanyaan, pemelajar tidak mengajukan pertanyaan investigatif, melainkan pertanyaan umum yang kurang membimbing mereka melakukan penyelidikan pada tahap pengumpulan. Hal ini mengakibatkan pemelajar kurang berlatih mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa keterampilan pemelajar tingkat dasar hingga tinggi masih kurang kompeten, hal ini ditandai dengan tingkat berpikir kritis, berkomunikasi dan bekerja secara tim masih minim dikembangkan. Pada saat pengumpulan data, tidak semua anggota kelompok bekerja secara optimal meskipun pemelajar telah bekerja dalam kelompok dikarenakan hanya beberapa orang pemelajar dalam kelompok yang aktif berpikir dan bekerja, sementara pemelajar lain lebih banyak menunggu dan mempercayakan hasil-hasilnya kepada temannya.

Hal yang sama juga terjadi pada saat pemelajar melakukan analisis data atau mengasosiasi, melakukan verifikasi, dan membuat generalisasi. Ketika berdiskusi tidak semua pemelajar ingin terlibat berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik. Kolaborasi dan komunikasi hanya dilakukan oleh pemelajar yang pintar. Melihat fakta pada masa ini, kemampuan pemelajar dalam komunikasi secara oral dan tertulis masih minim (Febriani & Masyitah, 2019). Semua permasalahan tersebut sesuai dengan hasil studi Trilling dan Fadel dalam (Zubaidah, 2016) yang menjelaskan faktor lulusan sekolah menengah, diploma dan perguruan tinggi masih kurang kompeten dalam hal berikut; (1) komunikasi oral maupun tertulis, (2) berpikir kritis dan mengatasi masalah, (3) etika bekerja dan profesionalisme, (4) bekerja secara tim dan berkolaborasi, (5) bekerja di dalam kelompok yang berbeda, (6) menggunakan teknologi, dan (7) manajemen proyek dan kepemimpinan.

Jika melihat berbagai referensi, keterampilan-keterampilan itu sangat dibutuhkan di abad ke-21 ini dikarenakan arus globalisasi yang semakin lama semakin mengaburkan batas negara. Dalam kondisi seperti ini, keterampilan tersebut sangat penting untuk dikuasai oleh para pelajar secara lisan maupun tulisan, tak terkecuali dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk merealisasikan pembelajaran yang berbasis keterampilan abad 21, maka hal ini tidak terlepas dari peranan pengajar dalam mengelola pembelajaran dan model pembelajaran apa yang dipakai untuk menunjang pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran tata bahasa menyangkut pola kalimat, diketahui ada beberapa kesulitan yang dialami oleh pelajar. Salah satunya pada materi kata tunjuk. Pelajar kesulitan membedakan kata tunjuk dalam bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia. Pola kalimat untuk menerangkan kata tunjuk untuk tempat dan benda juga berbeda dengan bahasa Indonesia.

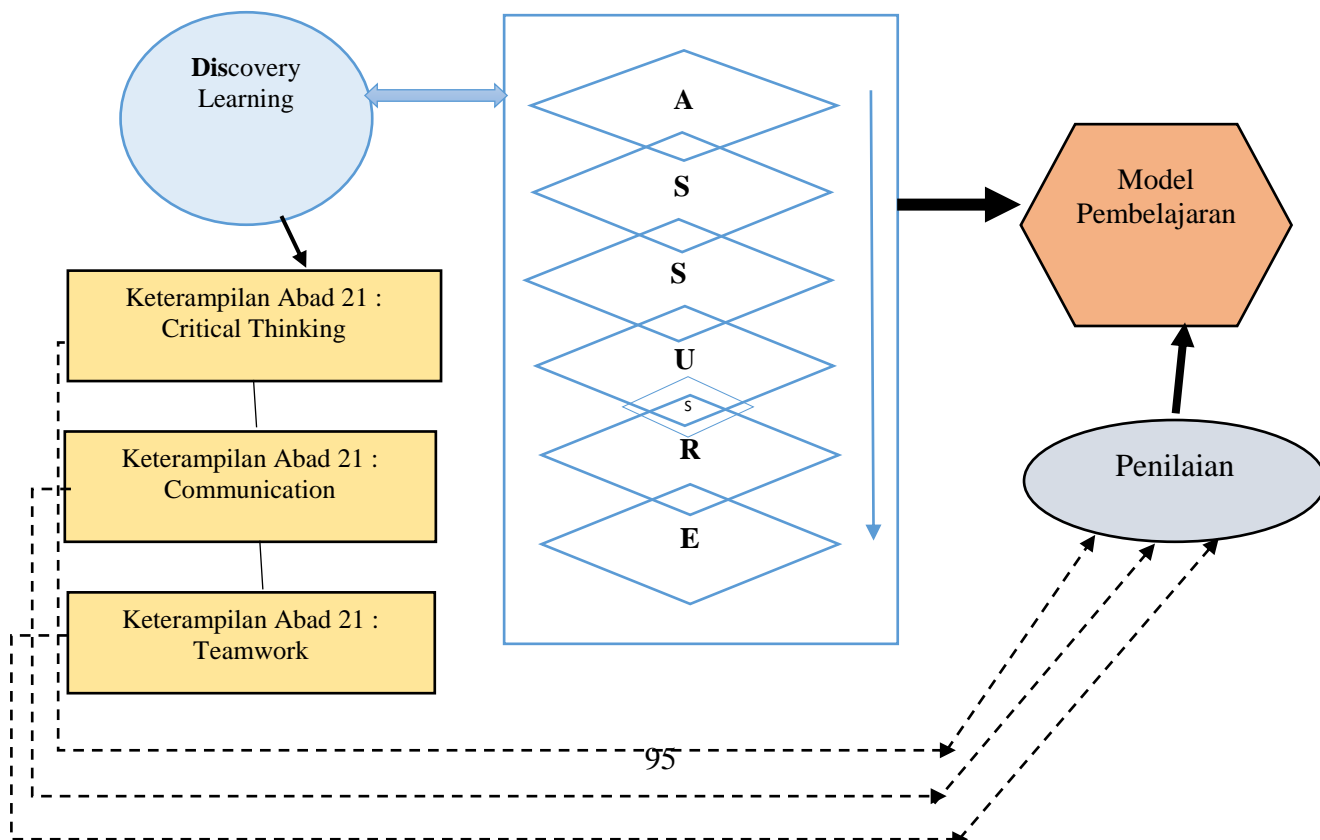
Upaya untuk Mengembangkan Pembelajaran Bahasa Jepang pada Abad 21

Pembelajaran pada abad 21 mengharapkan pelajar untuk dapat aktif dalam proses belajar sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar menjadi lebih ideal. Pembelajaran yang ideal yang bersinergi dengan keterampilan abad 21 dapat dimunculkan dengan memodifikasi model pembelajaran *discovery learning* dan model ASSURE dengan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), keterampilan komunikasi (*communication*), dan keterampilan kolaborasi (*collaboration*). Pembelajaran *discovery learning* juga sejalan dengan teori pembelajaran untuk memecahkan masalah sebagai pembelajaran penemuan, pelajar mengenali masalah, mengarakterisasi solusi apa akan terlihat seperti, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan menjalankan strategi yang dipilih (Borthick & Jones, 2000). Model ini menuntut pelajar agar aktif dalam pembelajaran untuk dapat menemukan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran yang dilakukan, sedangkan pengajar hanya bertindak sebagai fasilitator. Selain itu, sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 menurut Nichols dalam (Zubaidah, 2016) antara lain : 1) pembelajaran menggunakan pendekatan yang berpusat pada pelajar, 2) pendidikan harus berkolaborasi, 3) pembelajaran yang memiliki konteks, dan 4) sekolah terlibat dalam lingkungan sosialnya.

Hubungannya ketika model modifikasi *discovery learning* dan ASSURE ini diterapkan dalam proses pembelajaran, pemelajar diberikan rangsangan berupa permasalahan dalam lingkungan dan pemelajar memecahkan masalah dengan cara bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan jawaban tersebut sehingga memunculkan keterampilan berkolaborasi pemelajar. Selain itu, dalam penerapan model ini pengajar sebagai fasilitator yang berupaya membantu mengaitkan pengetahuan awal (prior knowledge) yang telah dimiliki pemelajar dengan informasi baru yang akan dipelajarinya,, membimbing dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang pembelajaran aktif pemelajar untuk dapat meningkatkan pola pikir yang lebih tinggi melalui keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pemecahan masalah sehingga hasil belajar akan menjadi lebih baik.

Kerangka Model Pembelajaran

Pada dasarnya kerangka yang dipakai dalam model pembelajaran ini adalah materi ajar yang disusun dengan memodifikasi model *discovery learning* dan ASSURE dinamakan *DISASSURE* lalu ditambahkan dengan keterampilan abad 21 yang terdiri dari *communication*, *critical thinking*, dan *team work/ collaboration*. Kemudian dari model pembelajaran tersebut dibuat suatu penilaian dalam bentuk publik yang dapat mengukur materi yang dipelajari serta keterampilan abad 21. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan dalam gambar berikut.



Penerapan langkah model *Disassure*

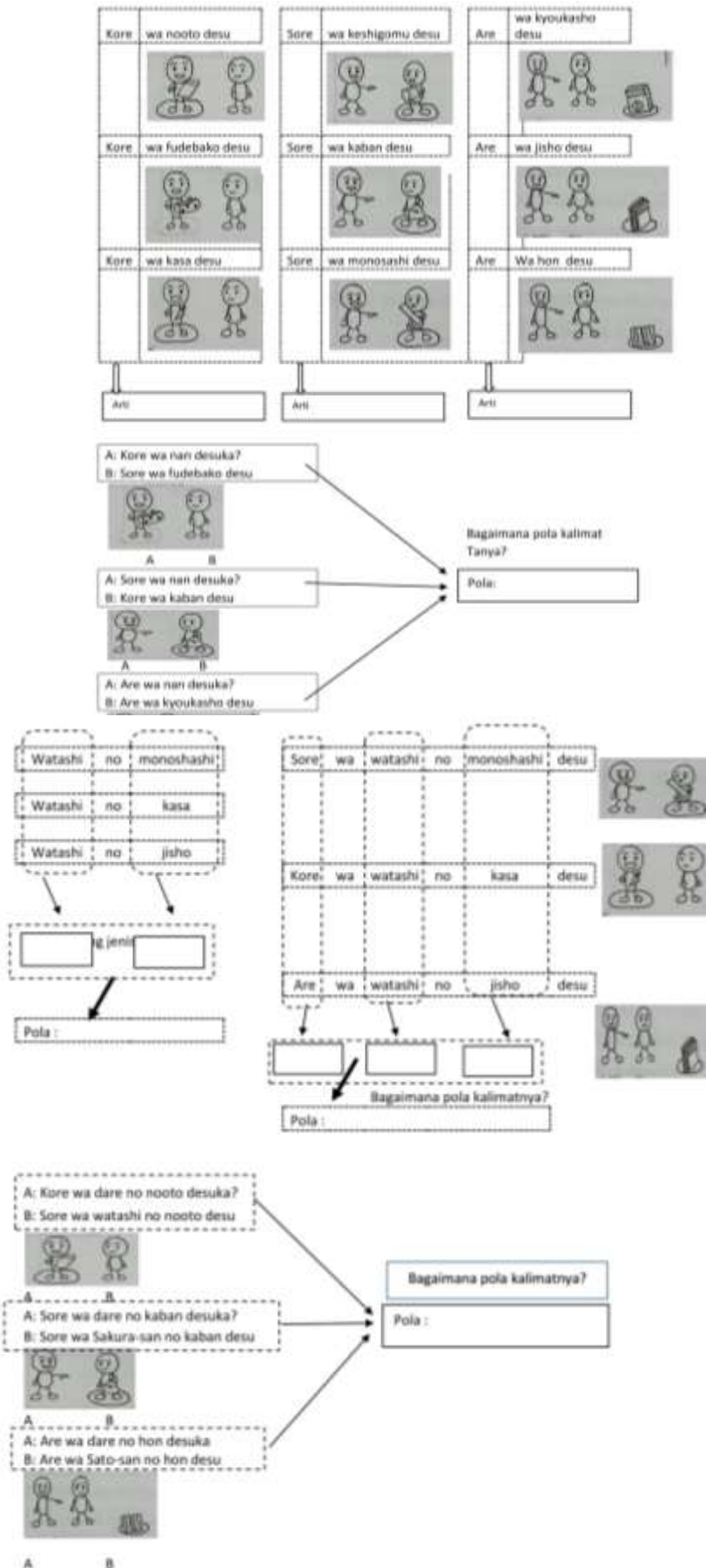
- a. Menganalisis karakteristik pemelajar sebelum memilih dan menggunakan media pembelajaran, berupa gaya belajar pemelajar.
- b) Merumuskan tujuan dan standar sesuai dengan kurikulum serta disesuaikan dengan media yang digunakan.
- c) Memilih metode, media, dan materi serta memanfaatkannya dan meminta partisipasi pemelajar dalam pembelajaran

Dengan menggunakan metode diskusi, permasalahan yang sebelumnya dibuat oleh pengajar akan diselesaikan oleh pemelajar sesuai dengan langkah pembelajaran model *Disassure*. Pembelajaran juga menggunakan media *slide power point* tentang materi kata tunjuk, yang berisi peta konsep beserta gambar untuk memperjelas materi dan media gambar. Hal yang perlu diperhatikan sebelum memulai pembelajaran adalah pengajar mempersiapkan kelas dan media dengan baik agar pemelajar merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini disusun dengan langkah sebagai berikut:

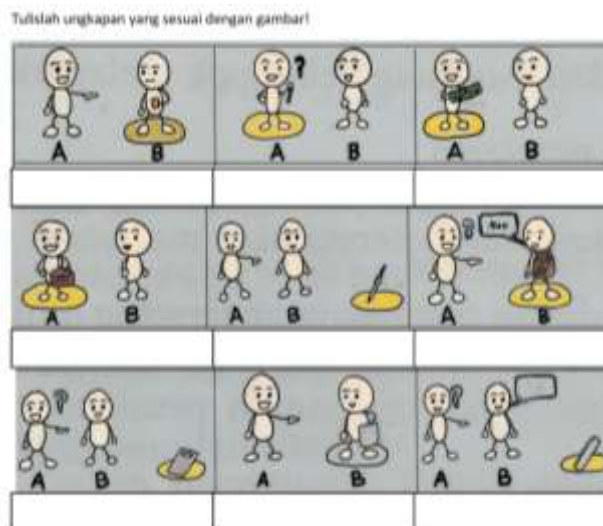
- 1) Merekayasa materi yang akan dipelajari menjadi model *Disassure*. Dalam hal ini materi disajikan secara induktif yaitu pemelajar diberi contoh-contoh kalimat, kemudian menyimpulkannya menjadi suatu pola kalimat. Untuk memudahkan pemelajar, membuat materi tersebut dalam bentuk peta konsep. Peta konsep ini dimasukkan ke dalam media *power point*. Peta konsep ini melatih pemelajar mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Agar pembelajaran tersusun secara sistematis. Materi perlu dipecah menjadi 3 bagian. Bagian 1 yang berupa kata tunjuk. Bagian 2 yang berupa kepemilikan. Sedangkan, soal latihan dan laporan presentasi, dijadikan bagian 3. Semua bagian ditambahkan pada media *power point*.

Gambar 1. Model *Disassure* direkayasa dalam bentuk peta konsep pada media power point



- 2) Setelah berhasil menyimpulkan pola kalimatnya pemelajar membuat contoh kalimat.

Gambar 2. Bentuk latihan.



- 3) Memasukkan keterampilan abad 21 yaitu *team work / collaboration* yaitu menugaskan pemelajar untuk memecahkan masalah secara kolaboratif untuk mengembangkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang. Lalu, ketika bekerja dalam tim, pemelajar perlu berbagi tugas dan peran sehingga informasi atau data yang diperoleh lengkap dan akurat. Selain itu, keterampilan berkomunikasi juga dilatihkan oleh pemelajar ketika mereka berdiskusi tentang informasi atau data yang dikumpulkan.

Gambar 3. Petunjuk Pembelajaran

Petunjuk Pembelajaran

1. Setiap kelompok (4 orang) secara bekerjasama mengerjakan isian yang ada dalam setiap slide (slide 1, slide 2, dan slide 3)
2. Kerjakan slide secara urut mulai dari slide 1, slide 2 dan slide 3
3. Bila satu slide belum selesai, tidak boleh pindah ke slide selanjutnya
4. Setelah semua selesai dikerjakan, dikembalikan kepada pengajar

- 4) Memasukkan keterampilan abad 21 yaitu *critical thinking*

Dalam hal ini pemelajar membandingkan kata tunjuk dalam bahasa Indonesia dengan kata tunjuk dalam bahasa Jepang. Pada slide ini, pemelajar juga belajar berpikir secara induktif. Terdapat slide untuk membandingkan kata tunjuk bahasa Jepang dengan kata tunjuk bahasa Indonesia. Dengan begitu, keterampilan

berpikir kritis akan terlatih serta terjadi keterampilan kolaborasi di antara pemelajar.

5) Memasukkan keterampilan abad 21 yaitu *communication*

Dalam hal ini masing-masing kelompok mengomunikasikan hasil pemecahan masalah, pemelajar dapat memanfaatkan teknologi.

6) Membuat rubrik penilaian

Selain pengetahuan dan keterampilan mengenai materi pelajaran, keterampilan abad 21 yang digunakan dalam pembelajaran tersebut dinilai dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam hal ini contoh penilaian yang digunakan adalah penilaian diri. Aspek yang dinilai adalah penguasaan materi dan tiga keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi. Penilaian keterampilan abad ke-21 berupa penilaian dalam bentuk rubrik yang harus dinilai oleh pengajar mencakup semua aktivitas yang dilakukan oleh pemelajar seperti mengajukan pertanyaan investigatif dan mengomunikasikan hasil pemecahan masalah.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Diri

Lembar Penilaian Diri

Nama:

Kelas:

No	Kemampuan	Aspek		
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
A. Materi				
1	Dapat memahami kata tunjuk dalam bahasa Jepang			
2	Dapat menunjukkan suatu benda dalam bahasa Jepang			
3	Dapat menyatakan kepemilikan benda			

4	Dapat memahami pola kalimat untuk menunjukkan kata benda			
B. Keterampilan abad 21				
Kerjasama				
5	Mampu bekerja sama dengan baik dalam team			
6	Aktif dalam kelompok			
Berpikir kritis				
7	Mampu berpikir secara deduktif			
8	Dapat membandingkan kata tunjuk dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang			
Komunikasi				
9	Dapat melakukan presentasi dengan lancar			
10	Dapat melakukan presentasi dengan percaya diri			

Isilah dengan angka:

- 1 tidak mampu
- 2 kurang mampu
- 3 cukup mampu
- 4 mampu

7) Mengevaluasi

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap pemelajar mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Setelah itu, mengevaluasi metode dan media pembelajaran bisa digunakan diskusi kelas, wawancara perorangan dan pengamatan perilaku peserta. Setelah evaluasi selesai, pengajar dapat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran, jika ada yang kurang akan dilakukan revisi untuk pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

Dengan adanya pembelajaran model *Disassure* ini diharapkan pemelajar mampu menemukan konsep mengenai kata tunjuk dan kepemilikan benda dengan saling bekerja sama dan mampu membandingkan kata tunjuk dalam bahasa Jepang dengan kata tunjuk bahasa Indonesia. Dengan adanya kerjasama dari pengajar, sebagai berikut:

- a. Saat pemelajar sedang mencoba menemukan pola kalimat, pengajar sebaiknya tidak memperbaiki kesalahan yang dilakukan pemelajar karena kesalahan adalah hal yang penting dan suatu hal pembelajaran bagi pemelajar.
- b. pengajar perlu merekayasa materi dengan penalaran induktif (khusus ke umum) kemudian menggeneralisasikannya ke dalam pola kalimat.
- c. dalam menyusun materi, sebaiknya tidak menerjemahkan kata secara langsung. menjelaskan makna kata melainkan dapat menggunakan gambar.

SIMPULAN

Pembelajaran pada abad 21 memerlukan pengembangan dari segi kurikulum, pendekatan, metode, strategi, metode, penilaian dan segala hal terkait, yang efektif dalam mempersiapkan keterampilan pemelajar. Tak terkecuali mengaitkan keterampilan abad 21 pada pembelajaran bahasa Jepang. Dengan menggunakan model *Disassure* diharapkan mampu mengurangi kesulitan yang dihadapi oleh pemelajar dalam pembelajaran tata bahasa, utamanya materi kata tunjuk. Berdasarkan penelitian ini, dapat diperoleh beberapa kesimpulan, antara lain:

- 1) Model *Disassure* dengan media *power point* adalah pembelajaran yang berpusat pada pemelajar (*student centered learning*) sehingga sesuai dengan prinsip pembelajaran masa kini yang berbasis keterampilan abad 21.
- 2) Pembelajaran tata bahasa Jepang dapat menggunakan model *Disassure*, pemelajar mampu menemukan konsep pola kalimatnya sendiri tanpa diberitahu pengajar
- 3) Dalam model pembelajaran ini, pengajar sebagai seorang fasilitator yang merekayasa masalah yang mampu mendorong pemelajar memecahkan masalah itu sendiri.

Dengan menggunakan model ini, pemelajar dapat melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi dalam sebuah diskusi kelompok. Hal ini mendukung pemelajar agar dapat menghadapi tantangan global di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, H., Suharno, & Suryani, N. (2014). Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/ 2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 35-48.
- Bavli, B., & Erisen, Y. (2015). Designing Instruction by Using Assure Instructional Design Model. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 27 - 40.
- Borthick, & Jones. (2000). The Motivation for Collaborative Discovery Learning Online and its Application in an Information Systems Assurance Course. *Issues in Accounting Education*, 2.
- Champine, S., Shawn, D., & James, P. (2009). *Jerome S. Bruner's Discovery Learning Model as the Theoretical Basis of Light Bounces Lesson*. EDT665 .
- Dimiyati, & Mudjiono. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud: Dirjen DIkti, Proyek Pembinaan Tugas Kependidikan.
- Direktorat, P. S. (2014). *Pembelajaran Bahasa Jepang melalui Pendekatan Saintifik* . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djiwandono, S. E. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Falkhi, Q. (2017, Maret Minggu). *Konsep dan Sintak Discovery Learning*. Diambil kembali dari Pembelajaran: <http://www.pembelajaran.id/2017/03/konsep-dan-sintak-discovery-learning.html>
- Febriani, S. R., & Masyitah, S. (2019). Analisis Keterampilan Abad ke-21 dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V* (hal. 1-8). Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hamalik, O. (1983). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Johnson, A. (2017). *Teaching strategies for all teachers*. Lanham, MD: Rowman and Littlefield.
- Kemendikbud. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusuma, F. F. (2019). *Penggunaan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Skripsi Diterbitkan.

- Nurwidodo, W. (2016). Developing Learning Model Assure Based Competence Improve Retention and Material Mastery Training Participants. *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology* (hal. 396 - 423). Surabaya: LPMP Provinsi Jawa Timur.
- Olayinka, T., Jumoke, T., & Oyebamiji, M. (2018). Reengineering the ASSURE Model to Curbing Problems of Technology Integration in Nigerian Learning Institutions. *Research in Learning Technology*, 1-8
<http://dx.doi.org/10.25304/rlt.v26.1999>.
- Purnomo, Y. W. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Penilaian dalam Pembelajaran Matematika. *Cakrawala Pendidikan*, 182-191.
- Redhana, W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2239-2253.
- Sari, I. P. (2018). Implementasi Model Addie dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa. *Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 83-94.
- Sari, M. W., & Susiloningsih, E. (2015). Penerapan Model Assure dengan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Inovasi Pendidikan Kimia*, 1468 - 1477.
- Suherdi. (2018). *Buku Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Profesi Guru Bahasa Inggris*. Bandung: CELTICS Press.
- Susilowati, E. (2015). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015 SMA/SMK Mata Pelajaran Bahasa Jepang*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Triling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills Learning For Life In Our Times*. USA: HB Printing.
- Wanjohi, A. (2011). Lesson plan using assure model. *KENPRO Publications*, 1-5. Diambil kembali dari <https://www.kenpro.org/papers/lesson-plan-using-assure-model.htm>
- Yaumi, M. (2018). Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI. *Seminar Nasional dan Workshop Tentang Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Millennial* (hal. 42 - 63). Makassar: Universitas Islam Makassar.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan dengan tema "Isu-isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21* (hal. 1-18). Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa .