

PENGEMBANGAN DESAIN MODEL ASSURE PADA PEMBELAJARAN IPS SD/MI

Syahril

UIN Imam Bonjol Padang

rilmpd@gmail.com

Abstract: *Learning design plays a very important role in creating quality process and learning outcomes in the classroom. The success of teachers in developing learning is largely determined by its success in designing the learning it does. The learning design reflects the teacher's decision on the subject matter, students' activities, learning scenarios, educational methods, and media, making it easier to learn for students to learn to achieve their goals and how to evaluate them. Among the design of learning models that can guide teachers systematically to plan the learning process effectively is the ASSURE model design. As the name implies the design of this model consists of six steps namely; Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate, abbreviated ASSURE. In practice, this model combines the use of technology and media in the classroom. In accordance with the material characteristics and students of SD/MI, ASSURE model can assist teachers in designing the social subject in SD / MI (the Islamic Elementary School).*

Key words: *Learning design, social subject, ASSURE model*

Abstrak: Desain pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Keberhasilan guru dalam mengembangkan pembelajaran sangat ditentukan oleh keberhasilannya dalam mendesain pembelajaran yang dilakukannya. Desain pembelajaran mencerminkan keputusan guru tentang materi pelajaran, aktivitas siswa, skenario pembelajaran, metode yang mendidik, dan media yang mempermudah siswa belajar untuk mencapai tujuan dan cara mengevaluasinya. Di antara desain model pembelajaran yang dapat menuntun guru secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif adalah desain model ASSURE. Sesuai dengan namanya desain model ini terdiri dari enam langkah yaitu; *Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*, yang disingkat dengan ASSURE. Dalam pelaksanaannya, model ini memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Sesuai dengan karakteristik materi dan siswa SD/MI, model ASSURE dapat membantu guru dalam mendesain pembelajaran IPS di SD/MI yang dari beberapa hasil penelitian telah terbukti meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran IPS di SD/MI.

Kata Kunci : *Desain Pembelajaran, IPS SD/MI, Model ASSURE,*

PENDAHULUAN

Pembangunan nasional senantiasa berorientasi pada upaya pengembangan kualitas sumber daya manusia yang ditujukan untuk mencapai keunggulan bangsa. Salah satu faktor penting yang memiliki kontribusi secara langsung terhadap pengembangan sumber daya manusia tersebut adalah sektor pendidikan. Pendidikan dapat dikatakan sebagai katalisator utama pengembangan sumber daya manusia, karena semakin terdidik seseorang akan semakin tinggi pula kesadarannya terhadap segala aspek kehidupan. Dalam Undang-Undang Sistem

Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan nasional berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, diantaranya melalui aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertujuan

untuk memberikan dan mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap, keterampilan sosial kepada siswa serta mampu merefleksikannya dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Akan tetapi menurut Susanto (2014) pembelajaran IPS di jenjang persekolahan baik pada tingkat pendidikan dasar maupun menengah perlu dilakukan pembaharuan. Kenyataannya pembelajaran IPS masih banyak bersifat konvensional. Dalam pembelajaran konvensional guru kurang mengikut sertakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih banyak bersifat hafalan tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif.

Pendekatan pembelajaran IPS di atas menjadikan pembelajaran IPS menjadi lemah dan tidak berkualitas. Sementara itu Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Ayat 1 mengemukakan bahwa: "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik". Maka untuk melakukan proses pendidikan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 di atas, sebelum melaksanakan pembelajaran guru sebagai pelaksana dan pengembang kurikulum harus melakukan analisis kebutuhan, perencanaan yang tepat, pelaksanaan, penilaian kinerja dan melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran yang telah dan akan dilakukan.

Berkaitan dengan desain atau perencanaan pembelajaran, ada banyak model desain pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan aktivitas serta kualitas pembelajaran. Di antaranya adalah desain pembelajaran model ASSURE. Desain pembelajaran Model ASSURE ini merupakan salah satu model yang dapat menuntun guru secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Dalam pelaksanaannya, model ini memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang

kelas, sehingga dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran. Karena proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan merupakan suatu sistem yang perlu dilakukan dengan pendekatan sistematis.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran model ASSURE telah berhasil meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran IPS di SD/MI. Penelitian yang dilakukan oleh Hasan Arwanto¹, Kartika Chrysti Suryandari dan Moh. Salimi, mahasiswa dan dosen PGSD FKIP UNS yang berjudul penerapan model ASSURE dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliagor Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian yang relatif sama juga dilakukan oleh Jumiati, Harun Setyo Budi, Imam Suyanto Mahasiswa dan Dosen PGSD FKIP UNS yang berjudul Penerapan Model ASSURE dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ambalresmi Tahun Ajaran 2013/2014. Selain itu Anarida Dyah Nur Likhah, A. Dakir dan Noer Hidayah juga melakukan eksperimen dengan berjudul Pengaruh Penerapan Model pembelajaran ASSURE terhadap hasil Belajar IPS Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji t, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,301 > 1,997$), sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran ASSURE terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Dabin 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Karanganyar Tahun 2013.

Artikel ini akan membahas tentang pengembangan desain pembelajaran IPS SD/MI sesuai dengan langkah-langkah desain model ASSURE serta analisis kebutuhan media yang digunakan sebelum pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pada pembelajaran IPS SD/MI.

PEMBAHASAN

Hakikat IPS SD/ MI

Menurut Sapriya (2009) Pelajaran “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “social studies” IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Sapriya (2009). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik Sapriya (2009).

Untuk jenjang SD/MI pengorganisasian mata pelajaran IPS dalam Kurikulum KTSP (2006) menganut pendekatan terpadu (*integrated*). Artinya pelajaran disusun dan dikembangkan tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu kepada kehidupan nyata (*factual/real*) siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir serta kebiasaan bersikap dan berprilakunya. Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dalam kurikulum 2006 dikemukakan bahwa tujuan mata pelajaran IPS dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang siswa dihadapkan dengan tantangan yang sangat berat, mengingat masyarakat global yang selalu mengalami perubahan secara terus menerus. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analitis terhadap kondisi sosial dalam kehidupan masyarakat yang dinamis.

Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Dengan demikian pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral serta memiliki ketrampilan dalam memahami dan memecahkan masalah sosial yang terkait dengan kehidupannya sehari-hari.

Pelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS SD/MI merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang disederhanakan sesuai dengan

karakteristik siswa SD/MI yang diarahkan untuk menjadikan siswa menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai.

Desain Pembelajaran Model ASSURE

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata *design* (Bahasa Inggris) yang berarti perencanaan atau rancangan. Ada pula yang mengartikan dengan “persiapan”. Di dalam ilmu manajemen pendidikan atau ilmu administrasi pendidikan, perencanaan disebut dengan istilah *planning* yaitu “persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu”. Dengan demikian tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi (Sanjaya, 2008)

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan.

Desain pembelajaran merupakan prinsip-prinsip penerjemahan dari pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana-rencana untuk bahan-bahan dan aktivitas-aktivitas instruksional. Desain pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem yang berisi banyak komponen yang saling berinteraksi. Komponen-komponen tersebut harus dikembangkan dan diimplementasikan untuk kelengkapan suatu instruksional. Tujuan dari desain pembelajaran yaitu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien dan mengurangi tingkat kesulitan pembelajaran (Morrison, Ross, dan Kemp, 2007).

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya

sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. sebagai proses desain pembelajaran merupakan pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Desain sebagai proses mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan (Sagala: 2005). Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik.

Ada banyak model yang dapat digunakan guru dalam mendesain pembelajarannya, di antaranya adalah Model ASSURE (*Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*). Model ini lahir berdasarkan asumsi Gagne pada tahun 1985 yang menyatakan bahwa proses belajar-mengajar itu melalui beberapa tahap yang disebut *events of instruction*. Untuk itu, pembelajaran yang telah di desain dengan baik dimulai dengan membangkitkan minat siswa, yang kemudian disusul dengan menyajikan materi baru, melibatkan umpan balik siswa (*feedback*), mengukur pemahaman mereka (*assesing*) dan diteruskan ke aktivitas berikutnya. Perkembangan selanjutnya adalah bentuk dan wujud Model ASSURE kemudian dicetuskan oleh Heinich, dkk, pada tahun 1980-an.

Karakteristik dari model ASSURE ini walaupun berorientasi kegiatan pembelajaran, model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik di kelas. Model ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media

Model ASSURE merupakan langkah merencanakan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media. Model ASSURE menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut, yaitu ASSURE. Menurut Smaldino (2007) A yang berarti (*A*) *nalyze learners*, S berarti (*S*) *tate standard and Objectives*, S yang kedua berarti (*S*) *elect strategi, technology, media, and materials*, U berarti (*U*) *tilize technology, media and materials*, R berarti (*R*) *equire learner participation* dan E berarti (*E*) *valuated and revise*, yang disingkat menjadi ASSURE. Sesuai dengan namanya, langkah-langkah dalam desain model ASSURE ini terdiri dari enam langkah, yaitu:

1. *Analyze learner characteristics* (Analisis karakter siswa)

Langkah awal dalam pembelajaran adalah menganalisis siswa, tujuannya agar guru dapat mengenali karakteristik siswa yang akan melakukan proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda – beda. Beberapa aspek karakter siswa yang harus diketahui oleh guru, yaitu karakteristik umum, kompetensi spesifik yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya, gaya belajar siswa, dan motivasi belajar siswa.

Setelah menganalisis aspek-aspek di atas, guru harus melakukan assessment atau pengukuran untuk mengetahui perilaku, tingkat perkembangan anak. Assessment ini memiliki beberapa manfaat, yaitu mendukung belajar anak, mengidentifikasi anak apakah

berkembang dengan normal atau memiliki kebutuhan khusus, mengevaluasi program pembelajaran, memonitor kebutuhan anak, sebagai wujud tanggung jawab guru. Untuk itu pengukuran sangat penting dalam analisis karakteristik siswa. Setelah guru dapat menganalisis karakter siswa, maka guru dapat menyiapkan metode, media, bahan ajar yang sesuai dengan karakter siswa.

2. *State performance objectives* (Menetapkan kompetensi)

Dalam langkah ini, guru menentukan tujuan sesuai dengan silabus atau kurikulum. Tujuan ini merupakan penjabaran dari kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Tujuan ini juga mengarah pada evaluasi dan hasil belajar siswa.

3. *Select methods, media, and materials* (Memilih metode, media, dan bahan ajar)

Dalam langkah ini, guru harus pintar untuk memilih metode, media, dan bahan ajar yang sesuai untuk siswa. Kesesuaian ini dapat dilihat dari karakteristik siswa. Kesesuaian dalam memilih dapat mempengaruhi keefektifan, efisien dan daya tarik siswa dalam belajar. Metode, media, bahan ajar sangat berpengaruh dalam aktivitas proses pembelajaran.

4. *Utilize materials* (Pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran)

Ketika guru sudah dapat memilih bahan ajar dan media yang sesuai, guru harus dapat memanfaatkannya dengan baik dengan menggunakan metode yang telah dipilih. Selain ketiga komponen tersebut, guru juga harus mempersiapkan kelas, dan sarana pendukungnya.

5. *Requires learner participation* (Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran)

Proses pembelajaran akan berlangsung efektif, efisien, dan memiliki daya tarik ketika siswa ikut berpartisipasi dalam proses ini. Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran akan memudahkan

siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

6. *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi)

Setelah melakukan proses pembelajaran, selanjutnya diadakan evaluasi dan revisi. Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisien program pembelajaran dan menilai pencapaian hasil belajar siswa. Dalam evaluasi untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yaitu terjawabnya pertanyaan apakah proses pembelajaran ini mencapai tujuan, apakah metode, media, bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran, apakah siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Untuk revisi dilakukan ketika hasil evaluasi kurang memuaskan. Dalam revisi guru memperbaiki komponen-komponen pembelajaran agar pembelajaran dapat efektif dan efisien.

Implementasi Desain Model ASSURE dalam Pembelajaran IPS SD/MI

Sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI maka desain pembelajaran Model ASSURE dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS SD/MI khususnya mulai pada siswa kelas tinggi. Berdasarkan langkah-langkah desain model ASSURE hal-hal yang dapat dilakukan guru dalam mengimplikasikan model ini pada pembelajarn IPS adalah sebagai berikut:

1. *Analyze Learners*

Pada tahap ini guru melakukan analisis karakteristik siswa. Berdasarkan ini guru harus mengetahui kebutuhan umum, gaya belajar, dan catatan kompetensi siswa. Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1971) Siswa kelas IV SD merupakan tahap operasional konkret dengan kisaran usia 9 – 12 tahun. Karakteristik anak kelas IV SD adalah senang melakukan belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (*learning by doing*). Pada tahap ini siswa melalui mengasimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada

dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada usia ini anak sudah mulai mampu berpikir logis dalam bentuk sederhana, anak sudah menyadari adanya masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, dan juga anak sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek kongkret. Dalam hal ini Keterampilan berfikir logis dan kritis serta mampu menanggapi permasalahan atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar amat diperlukan dalam pengembangan pembelajaran.

2. *States Objectives*

Tahap kedua, setelah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, guru menyatakan atau menentukan tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai. Hasil belajar apa yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Objectives adalah sebuah pernyataan tentang apa yang akan dicapai, bukan bagaimana untuk mencapai. Pernyataan tujuan harus spesifik.

3. Standar Kompetensi: Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.

4. Kompetensi Dasar: Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

5. Indikator :

a. Menjelaskan pengertian aktivitas ekonomi.

b. Menyebutkan macam-macam mata pencaharian berdasarkan kenampakan alam yang ada di daerahnya.

c. Menyebutkan hasil dari kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya.

6. Tujuan pembelajaran :

- a. Melalui tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pengertian aktivitas ekonomi dengan benar.
- b. Melalui mengidentifikasi media, siswa dapat menyebutkan macam-macam mata pencaharian dengan benar.
- c. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan macam-macam kegiatan ekonomi berdasarkan kenampakan alam dengan benar.
- d. Melalui pengamatan lingkungan, siswa dapat menuliskan hasil dari kegiatan ekonomi yang ada di daerahnya dengan benar.
- e. Melalui pengamatan lingkungan, siswa mampu membuat laporan pengamatan sederhana tempat sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar

7. Select Methods, Media, and Materials

Suatu rencana yang sistematis dalam penggunaan media dan teknologi tentu menuntut agar metode, media dan materinya dipilih secara sistematis pula. Maka dalam proses pemilihannya juga terdiri dari tiga langkah, yaitu:

a. Memilih Metode

Pemilihan metode dapat dilakukan secara beragam sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Misalnya menggabungkan metode ceramah dengan metode tanya jawab, diskusi dan pemberian tugas. Dengan metode ceramah guru memberikan uraian atau penjelasan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa. Metode Tanya jawab dilakukan dalam bentuk sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, atau pertanyaan dari siswa kepada guru. Hal ini digunakan untuk memberikan pemahaman (kognitif) siswa untuk materi yang membutuhkan pemahaman siswa. Melalui metode

siswa belajar memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Tujuan berdiskusi pada pembelajaran ini yaitu mendidik siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah secara bersama-sama sebagai bentuk dari nilai karakter yang ingin diterapkan oleh guru. Sedangkan melalui metode pemberian tugas guru memberikan sejumlah tugas kepada siswa dan adanya pertanggungjawaban terhadap hasilnya. Melalui metode ini siswa secara berkelompok ditugaskan untuk observasi langsung ke lingkungan masyarakat untuk mendapatkan kompetensi yang relevan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD adalah senang melakukan belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (*learning by doing*) selain itu guru juga mempunyai tujuan lain selain yaitu penanaman nilai karakter yang harus dimiliki oleh siswa.

b. Memilih Format Media

Secara umum media adalah alat bantu yang digunakan proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan model ASSURE, media yang digunakan berupa peta, gambar, lingkungan sekitar siswa, atau jika memungkinkan guru dapat menggunakan media audio visual atau multimedia.

c. Materi Pembelajaran

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di atas maka materi pembelajaran terdiri dari:

- 1) Aktivitas ekonomi dengan memanfaatkan kenampakan alam pada peta
- 2) Mata pencaharian masyarakat berdasarkan kenampakan alam pada peta
- 3) Kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar

8. *Utilize Media and Materials*

Tahap ke empat adalah penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru. Dengan beralihnya paradigma pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered* maka peran guru dalam pembelajaran ini lebih banyak sebagai motivator, fasilitator dalam pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengkondisikan kelas sehingga siswa akan merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran. Langkah kedua yaitu guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu Peta dan Gambar atau infocus untuk pemutaran film. Peta di pajang di depan kelas agar semua siswa bisa melihat dan mengamati dengan jelas. Media gambar selain dipajang di depan kelas juga ada beberapa yang dibagikan kepada tiap kelompok untuk diidentifikasi.

Setelah menyiapkan media guru menyiapkan bahan ajar yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan kondisi siswa dan lingkungan yang ada. Bahan ajar yang disiapkan sebelumnya antara lain materi pembelajaran, RPP dan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.

9. *Require Learner Participation*

Partisipasi berisi kegiatan siswa dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sebelum masuk kedalam kelas siswa dibiasakan (disiplin) berbaris rapi di depan kelas lalu secara bergiliran masuk ke dalam kelas dengan terlebih dahulu menghormati guru yang ada di depan pintu dengan mencium tangan (santun). Guru mengkondisikan kelas sampai siswa siap dalam belajar

(nyaman). Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan menanyakan keadaan siswa serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

Pada kegiatan inti siswa dan guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan pengertian kegiatan ekonomi dimaksudkan untuk menumbuhkan sikap afektif dan kognitif siswa. Selanjutnya siswa dibentuk kelompok heterogen maksimal 4 anak untuk mengerjakan tugas kelompok dengan mengidentifikasi media gambar dan peta selanjutnya mengasimilasi yaitu menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran dan akomodasi yaitu proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek selain itu guru bertujuan untuk membentuk nilai karakter demokratis, menghargai prestasi dan bersahabat antar siswa. Selanjutnya perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain berkewajiban menanggapi. Nilai karakter yang ingin dimunculkan pada persentasi kelompok yaitu nilai toleransi, komunikatif dan tanggung jawab. Selanjutnya siswa dan guru menyamakan persepsi.

Tahap akhir siswa bersama guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan kompetensi yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran. Selanjutnya siswa diberikan tugas pengamatan secara kelompok ke lingkungan sekitar sehubungan dengan materi yang telah dipelajari untuk dikumpulkan dan dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya. Pada kegiatan pengamatan ini guru bertujuan untuk siswa mampu mengkonstruksi konsep sehingga mampu mengkaitkan dengan kehidupan nyata selain itu guru bertujuan untuk siswa 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.

10. Evaluate and Revise

Setiap pembelajaran selalu harus dievaluasi, termasuk pembelajaran yang menggunakan media tertentu. Dalam pembelajaran ini, guru mengevaluasi hasil belajar siswa dan pelaksanaan pembelajaran hari ini. Untuk hasil belajar, guru menggunakan lembar pengamat dan rubric untuk diskusi. Penilaian dilakukan secara individual dan kelompok. Secara individual, skor didapatkan dari tugas individu yang telah dikerjakan, dan partisipasi serta kontribusi individu dalam kelompok. Sedangkan penilaian kelompok diberikan melalui penghargaan (*reward*). Untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, guru mencocokkan kembali dengan

rencana yang telah dibuat, apakah sesuai dengan alokasi waktu, strategi yang digunakan sudah tepat atau apakah media yang digunakan telah sesuai. Dengan evaluasi ini, guru bisa merevisi RPP yang telah dijalankan sebagai referensi untuk pembelajaran yang akan datang. Penilaian terhadap siswa dilakukan oleh guru mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

a. Mengukur prestasi siswa

Penilaian terhadap siswa dilakukan oleh guru mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Format penilaian aktivitas siswa dapat dilakukan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 1. Lembar Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai Diamati												Jumlah Skor	Nilai				
		Kerjasama				Ide				Keaktifan						Komunikatif			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

Keterangan:

- 1: Kurang
- 2: Cukup
- 3: Baik
- 4: Baik Sekali

b. Mengevaluasi media dan metode.

Untuk mengevaluasi metode dan media pembelajaran bisa digunakan diskusi kelas, wawancara perorangan dan pengamatan perilaku siswa. Mengevaluasi media dilakukan pada akhir pembelajaran untuk melihat ketercapaian pesan untuk memantapkan pengetahuan siswa. Sebagai media haruslah menarik siswa untuk memiliki rasa ingin tahu sebagai salah satu nilai karakter yang ingin dimunculkan oleh guru. Media peta dimungkinkan untuk siswa berpartisipasi aktif dalam mengidentifikasi. Apabila siswa

kurang memahami maksud dari media maka harus merubah atau memperbaiki media pembelajaran sehingga mampu menyampaikan pesan isi media.

Mengevaluasi metode guru bisa melakukan pada saat akhir pembelajaran dengan melakukan umpan balik. Selain itu guru juga dapat mengevaluasi metode yang diterapkan maka guru bisa mengidentifikasinya dengan suasana saat pembelajaran berlangsung dengan sikap siswa pada saat belajar apakah kondisi siswa jenuh, senang atau diam selain itu dari evaluasi yang dikerjakan oleh siswa. Apabila

sebagian besar siswa menjawab dengan benar maka metode yang digunakan berhasil dan apabila banyak siswa yang kurang paham berarti ada yang tidak berhasil dari pembelajaran apakah media, model, materi atau permasalahan yang lain.

Penilaian terhadap guru bisa dilakukan dengan merekam menggunakan video untuk dievaluasi oleh guru sendiri atau juga meminta partisipasi guru lain untuk melihat dan mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Setelah semua evaluasi selesai dilakukan maka guru 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, guru terlebih dahulu perlu membuat desain atau perancangan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat diwujudkan dengan memanfaatkan berbagai teknologi dan media yang mendukung pembelajaran. Pemanfaatan media dan teknologi ini akan membantu guru dan siswa lebih mempermudah komunikasi terutama dalam menyampaikan dan menangkap pesan pembelajaran. Desain pembelajaran model ASSURE merupakan salah satu model yang memanfaatkan media dan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Model Assure ini merupakan suatu pendekatan sistematis untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dengan langkah: menganalisis siswa, menentukan tujuan, memilih teknologi dan media, menggunakan teknologi media, melibatkan keaktifan siswa dan melakukan evaluasi dan revisi. Sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran IPS. Dari beberapa hasil penelitian model ini terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan

kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

REFERENSI

- Mulyasa, 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja RosdaKarya
- Munir, 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: ALFABETA
- Prayitno. 2009. *Pendidikan: Dasar Teori dan Praktis Jilid I*. Padang: UNP Press
- , 2009. *Pendidikan: Dasar Teori dan Praktis Jilid II*. Padang: UNP Press
- Pribadi, Benny A, 2011, *Model Pembelajaran Assure*, Jakarta: Dian Rakyat.
- Ratna Wilis Dahar, 2011, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga
- , 2011. *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Sapriya, 2009, *Pendidikan IPS, Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2007. *Instructional Technology And Media For Learning Ninth edition*. New Jersey Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall
- Snelbecker E. Glen, 1974, *Learning Theory Instructional Theory*. USA: McGraw-Hill, inc
- Supardan, Dadang, 2015, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Soaial, Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, Jakarta: Bumi Aksara
- Susanto, Ahmad, 2014, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: kencana

Wina Sanjaya, 2008, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group