

Penerapan Model Desain Pembelajaran ASSURE dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SMA Negeri 1 Pulubala

Herinda Mardin¹, Frida Maryati Yusuf², Hartono D. Mamu³

^{1,2,3} *Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia*

Corresponding Author

Nama Penulis: Herinda Mardin

E-mail: herindamardin@ung.ac.id

Abstrak

Model desain pembelajaran assure merupakan suatu model pembelajaran yang lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Melalui pembelajaran dengan menggunakan model desain pembelajaran assure ini membuat peserta didik beradaptasi dengan baik saat proses belajar. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dan tepat penting untuk mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran karena akan berdampak pada terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Guru perlu mempelajari cara memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini meningkatkan wawasan bagi guru-guru di SMA Negeri 1 Pulubala terkait penerapan model desain pembelajaran assure dan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Melalui kegiatan ini, guru dapat merancang modul ajar dengan menggunakan model desain pembelajaran assure dan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Kata kunci - Media Pembelajaran, Model Desain Pembelajaran Assure, SMA Negeri 1 Pulubala

Abstract

The assure learning design model is a learning model that is more oriented towards the use of media and technology in creating the desired learning processes and activities. Through learning using the assure learning design model, students adapt well during the learning process. The use of good and appropriate learning media is important to get the teacher's attention in every learning activity because it will have an impact on creating a fun and meaningful learning process. Teachers need to learn how to choose and use learning media in order to effectively achieve learning objectives in the teaching and learning process. This service activity went well and smoothly. This activity increases insight for teachers at SMA Negeri 1 Pulubala regarding the application of the assure learning design model and innovative technology-based learning media. Through this activity, teachers can design teaching modules using the assure learning design model and innovative, technology-based learning media.

Keywords: Assure Learning Design Model, Instructional Media, Public High School 1 Pulubala

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era kurikulum merdeka menjadikan guru berusaha untuk mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar, profil belajar dan minat belajar peserta didik. Pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan belajar, profil dan minat belajar peserta didik sering disebut sebagai pembelajaran berdiferensiasi. Beberapa guru memilih dan menggunakan model desain pembelajaran assure sebagai alternatif untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas. Penggunaan model desain pembelajaran assure mampu membuat peserta didik menjadi aktif dan menghidupkan suasana kelas sehingga kelas tidak lagi menjadi membosankan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi tidak hanya memudahkan dalam pembelajaran tetapi juga mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Model desain pembelajaran assure merupakan suatu model pembelajaran yang lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan (Muammar, et. al., 2015). Melalui pembelajaran dengan menggunakan model desain pembelajaran assure ini membuat peserta didik beradaptasi dengan baik saat proses belajar (Kosilah, K., & Septian, S., 2020).

Dengan menerapkan model desain pembelajaran assure ini maka akan sinkron dengan penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi karena orientasi model desain assure ini menekankan pada pemanfaatan media dan teknologi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran. Media pembelajaran juga bisa berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang saat ini merupakan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi menyesuaikan dengan tuntutan zaman abad 21. Beberapa media pembelajaran berbasis teknologi sudah sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Untuk itu, media pembelajaran tersebut dapat disosialisasikan kepada guru-guru yang belum menerapkan dan menggunakannya saat proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran pun selain sebagai sarana penyampai pesan juga membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya media yang menyenangkan saat belajar dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, maka akan tercipta pengalaman belajar yang bermakna.

Landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain 1) landasan Filosofi, sebagai bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri; 2) Landasan Sosiologis, dimana kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan; 3) Landasan Psikologis, agar kegiatan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran. Guru akan dapat mengorganisir komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar atau tipe-tipe belajar, dimana hakikat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku atau kepribadian bagi orang yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap, guru juga akan dapat memilih media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Nurdyansyah, N., 2019).

Untuk itu, pentingnya menerapkan model desain pembelajaran assure dan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi maka perlu untuk melaksanakan kegiatan dalam rangka peningkatan kapasitas guru melalui kegiatan pelatihan dan workshop.

METODE

Metode dalam kegiatan ini adalah ceramah, diskusi, partisipatif aktif dan praktek langsung dan demonstrasi. Adapun gambaran metode yang digunakan dalam kegiatan pengaduan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode Ceramah: metode ini digunakan untuk memberikan materi transformasi pengetahuan kepada para peserta yang hadir dalam kegiatan. Materi diberikan berupa PPT dengan menggunakan proyektor juga dibagikan dalam bentuk file melalui link google drive. Materi pertama yang diberikan terkait model-model pembelajaran inovatif abad 21 termasuk penjelasan yang detail mengenai model desain pembelajaran ASSURE. Materi kedua yang diberikan terkait media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Beberapa materi terkait media pembelajaran inovatif berbasis teknologi adalah penggunaan Google Site, media Canva, aplikasi Classpoint, Padlet, Jamboard, dan Augmented Reality.
2. Metode Diskusi: metode ini dilaksanakan pasca pemberian materi oleh narasumber. Diskusi dipandu oleh moderator dan diskusi berlangsung secara interaktif. Peserta mengajukan pertanyaan dan narasumber langsung menjawab pertanyaan tersebut. Adapun tanggapan dan masukan diakomodir oleh moderator agar diskusi berjalan dengan baik.
3. Metode Partisipatif Aktif: pada saat sesi pemberian materi, peserta dapat secara langsung mengajukan pertanyaan terkait masalah yang dihadapi sekaitan dengan materi yang diberikan oleh narasumber. Masalah yang dialami guru-guru di kelas dapat secara langsung ditanggapi dan menjadi contoh studi kasus dalam proses penyampaian materi. Partisipatif aktif dari peserta menjadi bagian dalam studi kasus dalam hal kaitannya penerapan model-model pembelajaran inovatif serta media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Metode Praktek Langsung: metode ini digunakan pada saat membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta diajak secara langsung untuk mempraktekkan cara membuat media pembelajaran tersebut. Mulai dari menginstal aplikasi dan membuat akun media pembelajaran tersebut dan membuat tahap demi tahap sehingga media tersebut bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Selain membuat media pembelajaran, peserta juga praktek langsung dalam menerapkan model-model pembelajaran inovatif seperti PBL, PjBL, model desain pembelajaran ASSURE dan lain sebagainya di dalam modul ajar yang sudah dirancang sebelumnya dengan menyesuaikan materi dan kondisi yang ada.
5. Metode Demonstrasi: metode demonstrasi digunakan untuk mendemonstrasikan penggunaan model-model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu perwakilan dari peserta akan mendemostrasikan penggunaan model pembelajaran yang ada di dalam modul ajar yang sudah dibuat menggunakan model desain pembelajaran ASSURE serta demonstrasi penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2023 berlokasi di aula sekolah SMA Negeri 1 Pulubala Kabupaten Gorontalo. Kegiatan dimulai pukul 08.00 wita hingga selesai yang dihadiri kepala sekolah SMA Negeri 1 Pulubala, guru komite pembelajaran dan dibuka oleh bapak pengawas sekolah. Peserta yang hadir sebanyak 22 orang yang merupakan guru-guru komite pembelajaran SMA Negeri 1 Pulubala. Kegiatan diawali dengan pembukaan, pemberian materi dan penutupan. Tahapan dalam kegiatan ini meliputi 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan dengan menyiapkan segala perlengkapan dan bahan serta koordinasi dengan pihak terkait untuk keterlaksanaan kegiatan. Tahap persiapan diantaranya menyiapkan undangan narasumber dan pengawas sekolah, proyektor dan layer serta materi PPT yang akan diberikan. Selain itu, tempat disiapkan dengan menyambungkan ke jaringan internet yang dapat dijangkau oleh para peserta, mengingat materi yang diberikan membutuhkan jaringan internet yang kuat. Pada tahap pelaksanaan dengan pemberian materi oleh narasumber, tanya jawab, diskusi, praktek langsung dan demonstrasi dari peserta yang hadir di kegiatan pengabdian ini. Terakhir, tahapan evaluasi dengan melakukan refleksi kegiatan terkait dampak yang diterima oleh peserta dan terkait pelaksanaan kegiatan.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

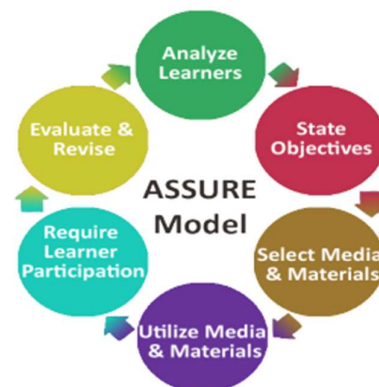
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan pada pukul 08.00 wita yang diawali dengan pembukaan. Kegiatan pengabdian ini dibuka oleh pengawas sekolah SMA Negeri 1 Pulubala Kabupaten Gorontalo yaitu bapak Joldy Kume, M.Pd. setelah kegiatan pembukaan, selanjutnya masuk kepada kegiatan inti yaitu pemberian materi oleh narasumber ibu Dr. Frida Maryati Yusuf, M.Pd., dan ibu Herinda Mardin, S.Si., M.Pd. Berikut gambaran kegiatan inti pemberian materi oleh narasumber dilihat pada gambar 1.



Gambar 1.
Pemberian Materi

Materi pertama yang diberikan oleh narasumber adalah terkait model-model pembelajaran inovatif abad 21 khususnya model desain pembelajaran ASSURE. Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell dan Michael Molenda tahun 2005 dalam buku *“Instructional Technology and Media for Learning.”* Model desain pembelajaran ini merupakan akronim dari langkah-langkah yang ada di dalamnya yaitu: A = *Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik peserta didik); S = *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran); S = *Select methods, media and materials*; U = *Utilize materials* (memilih metode, media dan bahan pelajaran); R = *Requires learner participation* (mengaktifkan keterlibatan peserta didik); E = *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi) (Kurniawan, F. H., 2017; Munandar, A., 2020; Ma’Mun, S., 2021; Maclinton, D., 2022). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan – tahapan dari model pengembangan Assure (gambar 2).



Gambar 2.
Tahapan Model Desain Pembelajaran ASSURE
(Sumber: Adlini, 2021)

1. Analyze learner (menganalisis peserta belajar)

Model ASSURE memberikan pendekatan sistematis untuk menganalisis karakteristik para peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Ada beberapa faktor yang penting untuk dipertimbangkan dalam membuat keputusan tentang penggunaan metode dan media. Faktor-faktor tersebut antara lain a) *General Characteristics* (Karakteristik Umum), karakteristik umum peserta didik dapat ditemukan melalui variabel yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan Pelajaran; B) *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan dasar spesifik pembelajar). Faktor ini dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan dasar spesifik peserta didik. Guru dapat melakukannya dengan cara informal, misalnya mengajukan pertanyaan atau melalui kegiatan pretest untuk mengetahui apakah peserta didik belum menguasai apa yang akan diajarkan; c) *Learning Style* (Gaya Belajar), Gaya belajar menentukan bagaimana seorang individual merasa, berinteraksi dengan dan merespons secara emosional terhadap lingkungan belajar. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu: 1) Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca; 2) Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius; 3) Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri (Iskandar, R., & Farida, F., 2020; Novianti, H., 2020).

2. State objectives (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)

Tujuan pembelajaran menginformasikan apakah yang sudah dipelajari peserta didik dari sebuah proses pembelajaran. Sebelum memulai proses pembelajaran, tujuan pembelajaran harus ditetapkan terlebih dahulu sehingga semua upaya pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan. Tujuan harus difokuskan kepada pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk dipelajari. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran juga perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

3. Select Strategies, Technology, Media, and Materials (Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Bahan Pembelajaran)

Metode, media dan bahan ajar harus dipilih secara sistematis. Bila metode, media dan bahan ajar yang dipilihnya tepat dan sesuai, maka akan mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dan membantu peserta didik mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

4. Utilize Technology, Media, and Materials (Memanfaatkan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)

Memanfaatkan penggunaan teknologi, media dan materi oleh peserta didik dan pendidik menjelaskan bagaimana pendidik akan menerapkan media dan materi. Untuk setiap jenis media dan materi yang tercantum di bawah dipilih, dimodifikasi, dan didesain. Pada tahap ini melibatkan perencanaan guru dalam menggunakan teknologi, media dan materi dengan proses 5P, yaitu; a) Pratinjau (preview) teknologi, media dan materi. Dalam peninjauannya harus sesuai dengan tujuan yaitu memilih yang langsung selaras dengan mata pelajaran yang akan diajarkan; b) Menyiapkan (prepare) teknologi, media dan materi. Yaitu mengumpulkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran; c) Menyiapkan (prepare), Yaitu tempat dimana saja melakukan aktivitas pembelajaran, misal di ruang kelas, laboratorium, dan lain sebagainya, semuanya harus diatur secara efektif. Seperti contoh memastikan alat yang disiapkan berfungsi dengan baik dengan daya dukung yang memadai (misalkan listrik dan ruang belajar) disesuaikan dengan kriteria teknologi yang disiapkan; d) Menyiapkan (prepare) peserta didik. Keefektifan dari apa yang dipelajari bergantung pada kesiapan para pembelajar dalam aktivitas belajar tersebut dengan beberapa hal, yaitu: 1) Pengantar tentang tinjauan luas mengenai content mata pelajaran; 2) Sebuah alasan pemikiran yang menjelaskan bagaimana pelajaran itu terkait dengan topik yang sedang dipelajari; 3) Memotivasi peserta didik, yakni dengan menyampaikan pesan terhadap pentingnya materi yang akan diajarkan sehingga akan menuntut mereka untuk mengetahui materi yang akan dipelajari dengan cara

menyimak mata pelajaran; dan 4) Isyarat-isyarat yang mengarahkan perhatian pada aspek-aspek spesifik (intisari) dari mata Pelajaran; dan terakhir e) Menyediakan (provide) pengalaman belajar. Jika pengalaman belajar berpusat pada guru, maka akan melibatkan presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik (Purwanti, B., 2015; Baharun, H., 2016; Suharni, L. T., 2019; Darllis, N., 2021).

5. Evaluate And Revise (Mengevaluasi dan Merevisi)

Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang dipilih/digunakan terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari hasil evaluasi akan diperoleh kesimpulan, apakah teknologi, media dan materi yang kita pilih sudah baik, atau harus diperbaiki lagi. Berkaitan dengan evaluasi, evaluasi dilakukan sebelum, selama dan sesudah pembelajaran. Sebagai contoh, sebelum proses pembelajaran, karakteristik siswa diukur guna memastikan apakah ada kesesuaian antara keterampilan yang dimiliki siswa dengan metode dan bahan ajar yang akan digunakan. Selama dalam proses pembelajaran, evaluasi bisa dilakukan menggunakan umpan balik, evaluasi diri atau kuis pendek siswa. Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung memiliki tujuan diagnosa yang didesain untuk mendeteksi dan mengoreksi masalah pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang ada. Sedangkan sesudah pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian siswa. Evaluasi bukanlah tujuan akhir pembelajaran, namun sebagai titik awal menuju siklus berikutnya (Umamah, N., 2016; Nurjaman, A., 2021; Romlah, S., 2023).

Model pembelajaran ASSURE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran ASSURE yaitu: 1) Lebih banyak komponennya dibandingkan dengan model materi lain. Komponen tersebut diantaranya analisis pembelajaran, rumusan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian belajar; 2) Sering diadakan pengulangan kegiatan dengan tujuan Evaluate and Review. Selain itu model ini mengedepankan pembelajar, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, kemampuan bersyarat; 3) Turut mengutamakan partisipasi pembelajar dalam Poin Require learner Participation, sehingga diadakan pengelompokan-pengelompokan kecil seperti pengelompokan pembelajar menjadi belajar mandiri dan belajar tim, dll. Serta penugasan yang bertujuan untuk memicu keaktifan peserta didik; 4) Menyiratkan untuk para guru untuk menyampaikan materi dan mengelola kegiatan kelas; 5) Pada poin Select Methods Media and materials serta Utilize Media and Materials membuat guru atau pendidik aktif untuk menemukan dan memanfaatkan bahan dan media yang tepat dan memanfaatkan secara optimal media yang telah ada; 6) Model ini dapat diterapkan sendiri oleh guru. Adapun kekurangan dari model pembelajaran ASSURE yaitu: 1) Tidak mencakup suatu mata pelajaran tertentu. 2) Walaupun komponen relative banyak, namun tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk didalamnya (Nurani, I. F., 2017; Citra, A. W., 2019; Adlini, 2021; Agung, P. H., 2023).

Materi kedua yang diberikan adalah terkait media-media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi bagi guru-guru yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang diberikan pada saat kegiatan adalah media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan google site, media Canva, Jamboard dan Padlet serta ClassPoint. Semua media tersebut sudah sering digunakan oleh guru namun masih beberapa guru belum menggunakan dan mengembangkannya lebih jauh lagi sehingga masih membutuhkan pengembangan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran secara tepat dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Penyampaian informasi dan pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari cara memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam

proses belajar mengajar (Nurdyansyah, N., 2019). Kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama dengan para peserta. Berikut gambaran sesi foto bersama pada sesi akhir kegiatan penutupan (gambar 3).



Gambar 3.
Kegiatan Penutupan

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini meningkatkan wawasan bagi guru-guru di SMA Negeri 1 Pulubala terkait penerapan model desain pembelajaran assure dan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Melalui kegiatan ini, guru dapat merancang modul ajar dengan menggunakan model desain pembelajaran assure dan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Pulubala ibu Hj. Ruflina Polinggapo, M.Pd. beserta keluarga besar SMA Negeri 1 Pulubala atas semua dukungan dan bantuannya atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N. (2021). Diktat Media Pembelajaran Biologi. http://repository.uinsu.ac.id/11553/1/Miza%20Nina%20Adlini_Diktat%20Media%20Pembelajaran%20Biologi.pdf
- Agung, P. H. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Assure Dalam Pembelajaran Teks Biografi di SMA. <https://digilib.unila.ac.id/70438/>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.
- Citra, A. W. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri I Kalianda* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). <http://repository.radenintan.ac.id/6771/1/SKRIPSI%20AYU%20WIDYA%20CITRA.pdf>
- Darllis, N., Farida, F., & Miaz, Y. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334-342.
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052-1065.
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148.

- Kurniawan, F. H. (2017). *Pengembangan Sistem Pembelajaran Berbasis Flipped Classroom dengan Media LSN Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 1 Plosoklaten Kabupaten Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Maclinton, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash dengan Desain Pembelajaran Assure. *Inovasi Matematika (Inomatika)*, 4(1), 83-97.
- Ma'mun, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA NU Juntinyuat Indramayu Melalui Penerapan Metode Assure. *Sinau: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 28-39.
- Muammar, H., Harjono, A., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Assure dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 22 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 166-172.
- Munandar, A. (2020). Design Modeling ASSURE. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 71-78.
- Noviandi, H., Neviyarni, S., & Farida, F. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Menggunakan VAK di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 977-984.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurjaman, A. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure"*. Penerbit Adab.
- Nurani, I. F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Passing Sepak Bola Menggunakan Desain Pembelajaran Assure Pada Siswa Kelas X3 SMA Muhammadiyah Imam Syuhodo Tahun Pelajaran 2016/2017. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/72022/>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan*, 3(1).
- Romlah, S. (2023). Implementasi Model ASSURE dalam Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer dan Interaktif Video di Kelas XI SMA. *Journal on Education*, 5(3), 6384-6388.
- Suharni, L. T. (2019). Pengembangan Desain Pembelajaran dengan Model Assure pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 978-982.
- Umamah, N. (2016). Pengembangan Model Blended Learning pada Pembelajaran Sejarah SMA Menggunakan ASSURE. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/76834>