

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGUNAKAN MODEL ASSURE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Agus Purwanto¹⁾ Anggun Nugroho²⁾ Erlinda Mandasari³⁾

Sistem Komputer - Institut Teknologi Dan Bisnis STIKOM Bali^{1), 2)}

Sistem Informasi - Institut Sains dan Teknologi Nahdlatul Ulama Bali³⁾

purwanto@stikom-bali.ac.id, anggun@stikom-bali.ac.id, linda.mandasari08@gmail.com

ABSTRACT

This study, which was designed to determine the effect of units prepared according to the ASSURE model on critical thinking, technological literacy level, academic achievement and participants' opinions about the units, used a single-group pretest-posttest design among quasi-experimental designs. Quantitative and qualitative data collection techniques were used together in data collection. The "Critical Thinking Tendency Scale" and "Technological Literacy Scale" were applied to pre- and post-teaching learners to collect quantitative data. For the qualitative part, focus group interviews and teacher journals were used. Descriptive statistics and Wilcoxon's Signed Rank Test were applied to analyze the quantitative data. The findings of the study indicate that the units prepared according to the ASSURE model have a statistically significant positive effect on the technological literacy of learners while the units do not have a positive effect on the level of critical thinking. In line with these results, it is suggested that teachers can design learning according to the ASSURE model to improve students' technological literacy.

Keywords: ASSURE Model, Indonesian language subjects, critical thinking, technological literacy

ABSTRAK

Penelitian ini, yang dirancang untuk menentukan pengaruh unit yang disiapkan sesuai dengan model ASSURE pada pemikiran kritis, tingkat melek teknologi, prestasi akademik dan pendapat peserta tentang unit, menggunakan desain pretest-posttest kelompok tunggal di antara desain quasi-eksperimental. Teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif digunakan bersama-sama dalam pengumpulan data. "Skala Kecenderungan Berpikir Kritis" dan "Skala Literasi Teknologi" diterapkan pada pembelajar sebelum dan sesudah mengajar untuk mengumpulkan data kuantitatif. Untuk bagian kualitatif, digunakan wawancara kelompok terarah dan jurnal pengajar. Statistik deskriptif dan Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon diterapkan untuk menganalisis data kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa unit yang disiapkan sesuai dengan model ASSURE memiliki efek positif yang signifikan secara statistik terhadap literasi teknologi pembelajar sedangkan unit tidak memiliki efek positif pada tingkat berpikir kritis. Sejalan dengan hasil tersebut, disarankan agar pengajar dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan model ASSURE untuk meningkatkan literasi teknologi pembelajar.

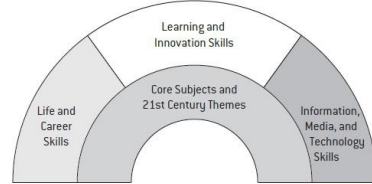
Kata kunci : ASSURE Model, mata pelajaran bahasa indonesia, berpikir kritis, literasi teknologi

LATAR BELAKANG

Saat ini teknologi yang berkembang pesat, diproduksi, dan dikonsumsi dengan kecepatan yang sama membuat individu dan masyarakat berubah. Tidak seperti periode lainnya, era RI 4.0 telah dimulai dengan penyebaran teknologi dan menjadikan literasi digital sebagai keterampilan dasar bagi masyarakat. Sejalan dengan literasi digital, masyarakat juga diharapkan memiliki

berbagai keterampilan yang cukup. Tuntutan ini juga mempengaruhi keputusan dan tindakan pada dunia pendidikan. Banyak diskusi dilakukan tentang tujuan, isi, metode pembelajaran, dan evaluasi, serta perubahan profil pembelajar dalam lingkungan pendidikan. Sebagai hasil dari diskusi ini, seperangkat keterampilan kompleks yang disebut sebagai keterampilan pada era digital didefinisikan, dan berdasarkan keterampilan ini,

negara-negara merevisi dan mengembangkan sistem pendidikan dan rencana aksi pendidikan mereka (Chu et al., 2017).



Gambar 1. Knowledge and Skills Rainbow (Trilling & Fadel, 2009).

Keterampilan era digital terdiri dari tiga kelompok keterampilan seperti terlihat pada gambar 1, yaitu (1) keterampilan belajar dan inovasi, (2) keterampilan informasi, media, dan teknologi, (3) keterampilan hidup dan karir. Setiap keterampilan juga berisi topik dan sub-keterampilan yang berbeda. Keterampilan belajar dan inovasi meliputi berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Keterampilan informasi, media, dan teknologi; termasuk literasi teknologi informasi dan komunikasi. Dalam kelompok keterampilan ini literasi digital ditekankan sebagai hal penting untuk mengakses dan menggunakan informasi (Trilling & Fadel, 2009; Chu et al., 2017).

Teknologi, sebagai usaha manusia, dipengaruhi oleh keterampilan masyarakat, nilai-nilai budaya, kebijakan publik, dan keterbatasan lingkungan. Para pembelajar perlu menyadari efek ini dan memahami bagaimana elemen-elemen ini memiliki efek total pada perkembangan teknologi. Banyak negara, termasuk negara-negara yang tidak menyediakan pembelajaran terpisah untuk pendidikan teknologi seperti Jerman dan Finlandia, memperhatikan fakta bahwa pelajaran di sekolah memberikan keterampilan untuk mengenali dan menggunakan konsep dan sistem teknologi. Sistem teknologi diintegrasikan ke dalam pelajaran dan pengajar diberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan terkait dengan teknologi dengan minat dan kompetensi mereka (Yiğit, 2011). Dalam konteks ini, literasi teknologi merupakan keterampilan penting bagi pembelajar dan pengajar.

Seiring dengan literasi teknologi, keterampilan berpikir kritis juga dianggap penting dalam konteks abad ke-21. Berpikir kritis yang memiliki aspek multidimensi dikonseptualisasikan oleh pemikiran reflektif

dan rasional dengan tujuan mengevaluasi ekspresi tertulis dan lisan dalam aturan logis (Ennis, 1993). Menurut definisi ini, berpikir, khususnya berpikir reflektif, dapat diakui sebagai keterampilan prasyarat untuk berpikir kritis. Ditekankan bahwa berpikir kritis bukanlah produk tetapi proses (Semerci, 1999). Berpikir kritis penting dalam kehidupan publik dan pribadi individu. Pada titik ini, kegiatan pendidikan dan kualitas pendidikan ikut bermain. Diperkirakan bahwa desain pembelajaran yang efektif diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

LANDASAN TEORI

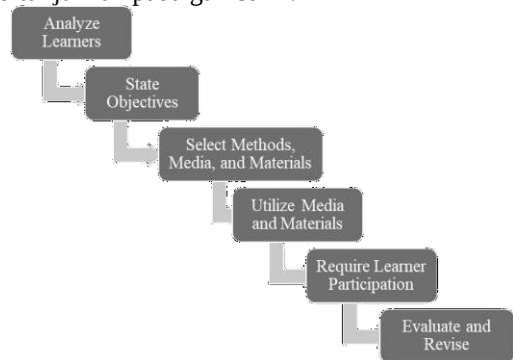
Model ASSURE

Mengajar adalah usaha untuk membangun lingkungan belajar bagi pembelajar untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu. Tujuan pengajaran adalah untuk mendukung pembelajaran. Mendukung pengajaran adalah membuat pembelajaran menjadi efisien, efektif, dan interaktif. Belajar terjadi, meskipun secara kebetulan, dan tidak selalu merupakan kegiatan yang direncanakan. Terwujudnya pembelajaran sebagai kegiatan yang direncanakan berada dalam ruang lingkup pengajaran. Pengajaran perlu dirancang dengan cara yang baik untuk mendukung pembelajaran (Merrill, 2013).

Desain instruksional adalah perencanaan kegiatan belajar-mengajar berdasarkan landasan teoritis ilmu pendidikan dengan tujuan memfasilitasi pembelajaran yang efektif (Fer, 2015). Tujuan dari desain instruksional adalah menciptakan lingkungan belajar yang efisien, efektif, dan interaktif. Desain pembelajaran yang baik meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era di mana teknologi telah mempercepat dan memfasilitasi akses ke informasi, kebutuhan akan desain pembelajaran yang efektif telah meningkat. Beberapa konten pendidikan tersedia melalui pembelajaran online, game edukasi, dan media. Namun, konten ini umumnya berfungsi untuk transfer pengetahuan dan kurang aspek interaksional dan motivasi. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pengajaran harus dilakukan secara terarah dan terencana (Merrill, 2013).

Model desain instruksional menyediakan peta jalan untuk merancang instruksi. Ada banyak model yang digunakan dalam desain

pembelajaran. Salah satu model tersebut adalah model ASSURE. Tahapan model ASSURE ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. ASSURE Model (Heinich, Molenda, Russell and Smaldino, 2002)

Model ASSURE dibuat oleh Heinich et al. (2002). Teknologi pendidikan berada di pusat model ini. Ini terdiri dari enam tahap: analisis peserta didik, penetapan tujuan, metode, pemilihan media dan bahan, penggunaan media dan bahan, memastikan partisipasi peserta didik, dan evaluasi dan revisi. Dalam analisis peserta didik, karakteristik umum, perilaku masukan khusus dan gaya belajar pembelajar ditentukan. Kebiasaan memproses informasi, kemampuan persepsi, preferensi persepsi, dan faktor motivasi juga merupakan karakteristik lainnya. Disarankan bahwa tujuan pengajaran harus sedetail mungkin. Tujuan mapan juga penting untuk desain instruksional secara keseluruhan. Untuk metode, media dan bahan, harus diperhatikan keselarasan dengan tujuan pengajaran dan gaya belajar pembelajar. Dalam penggunaan media dan bahan ada empat tahapan, yaitu (1) mereview bahan, (2) menyiapkan bahan, (3) menyiapkan lingkungan dan pembelajar, dan (4) memulai pengalaman belajar. Partisipasi aktif harus dipastikan melalui umpan balik dan pengalaman belajar pada fase keterlibatan pembelajaran model. Tujuan utama dari tahap evaluasi dan revisi adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Evaluasi bukanlah produk akhir, tetapi juga berfungsi sebagai tahap awal untuk tahap pengajaran selanjutnya. Pada evaluasi dan revisi, pencapaian tujuan dan keterampilan transfer dievaluasi, serta efektivitas metode dan media yang digunakan selama pengajaran (Heinich et al., 2002).

Model ASSURE berfokus pada melibatkan peserta didik melalui penyertaan media dan teknologi dalam proses pengajaran. Namun, media dan penggunaan teknologi tidak secara

otomatis menjamin lingkungan belajar yang kaya. Bahkan tidak menutup kemungkinan penggunaan teknologi dapat memperumit dan mengganggu proses pembelajaran. Penggunaan teknologi harus difokuskan pada pembelajaran dengan meningkatkan kualitas pengajaran. Sebuah instruksi yang dirancang dengan baik mencakup pendekatan pembelajaran yang berpusat pada masalah, interaksi teman sebaya dan penggunaan media (Merrill, 2013). Elemen-elemen ini termasuk dalam tahapan model ASSURE untuk memastikan pembelajaran yang bermakna. Model ASSURE sebagian besar digunakan di bidang teknologi informasi dan instruksional, serta pelajaran ESL dan matematika (Durak, 2009; Baran, 2010, Eren et al., 2010; Karakış, 2014; Karaduman et al., 2019). Beberapa studi berfokus pada desain instruksional yang dikembangkan dengan model ASSURE dalam berbagai disiplin ilmu. Oleh karena itu, dalam studi saat ini kami merancang pembelajaran literasi dan media untuk pembelajar sesuai dengan model ASSURE untuk berkontribusi pada literatur yang relevan.

Dalam hal ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan dampak pembelajaran Sastra dan Media Anak yang dirancang menggunakan model ASSURE pada keterampilan era digital, literasi teknologi, dan prestasi akademik pembelajar. Pertanyaan penelitiannya adalah:

- Apakah literasi dan media untuk pembelajar yang dirancang menggunakan model ASSURE memiliki dampak signifikan secara statistik terhadap skor berpikir kritis mahapembelajar sarjana?
- Apakah pembelajaran Sastra dan Media Anak yang dirancang menggunakan model ASSURE memiliki dampak signifikan secara statistik terhadap skor literasi teknologi mahapembelajar sarjana?
- Apakah pembelajaran Sastra dan Media Anak yang dirancang menggunakan model ASSURE memiliki dampak signifikan secara statistik terhadap nilai ujian tengah semester dan ujian akhir?
- Apa pandangan pembelajar tentang desain pembelajaran?
- Bagaimana pandangan pengajar, yang melakukan implementasi, tentang desain pembelajaran?

METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini, yang bertujuan untuk menyelidiki dampak pembelajaran yang dirancang sesuai dengan model ASSURE pada keterampilan abad ke-21 pembelajar, pemikiran kritis dan literasi teknologi dan prestasi akademik, dirancang dalam kuasi pre-test dan post-test kelompok tunggal. desain eksperimental. Ini adalah penelitian kuantitatif, di mana sebagian besar data yang dikumpulkan adalah kuantitatif (Creswell, 2014). Single group pre-test-post-test design adalah quasi-experimental design dimana peneliti mengumpulkan data sebelum dan sesudah intervensi eksperimental (Fraenkel & Wallen, 2012; Robson, 2015;).

Peserta

Rombongan penelitian terdiri dari 26 mahapembelajar program sarjana yang melanjutkan pendidikan di salah satu universitas swasta di Istanbul. Usia 26 pembelajar perempuan bervariasi antara 20-42. Pengajar yang berpartisipasi dalam penelitian ini berusia 29 tahun, perempuan dan memiliki pengalaman mengajar selama 7 tahun. Pengajar menekankan pentingnya sikap demokratis dalam lingkungan belajar. Dia terbuka untuk inovasi dan memiliki pengetahuan tentang desain instruksional.

Tabel 1. Model ASSURE RPL Pekan ke-1

Judul Pelajaran: Literasi dan Media pembelajaran

Nama pendidik: Agus Purwanto

Kelas: Reguler

Waktu: 90 menit.

Analisis Peserta

1. Tersedia: 32
2. 12 perempuan, 20 laki-laki
3. Rentang usia: 20-32
4. Keadaan kognitif, sosial, fisik dan emosional dicatat
 - Tidak ada pembelajar yang tidak kompeten secara sosial.
 - Keterampilan sosial 2 orang pembelajar lemah.
 - Sedikit perbedaan latar belakang pendidikan. Sebagian besar kelompok membutuhkan latihan dalam proses pembelajaran.

5. Nilai rata-rata dari ujian tengah semester: 64,53.

Nilai rata-rata dari Skala Motivasi: 120 (sikap positif)

- Gaya belajar
- Visual - 14,28%
- Pendengaran - 4,76%
- Kinestetik - 14,28%
- Audiovisual - 9,52%
- Visual dan kinestetik - 52,38%
- Auditorial dan kinestetik - 4,76%

Menentukan Tujuan Pembelajaran

H - Mahapembelajar S1 ProDi Sistem Komputer
D -

- Tahu literasi dalam dan media pembelajaran.
- Menjelaskan karakteristik literasi dan media.
- Memeriksa dan membandingkan contoh literasi.
- Mengetahui dan menjelaskan topik khusus dalam literasi dan media.
- Menemukan literasi dan media tertentu.

K - Menyiapkan peta konsep tentang literasi secara individual di akhir pembelajaran.

D - Menyiapkan peta konsep yang berkaitan dengan literasi dan media minimal 75% secara akurat.

Tabel 1. Model ASSURE RPL Pekan ke-2

Pemilihan Metode, Media dan Bahan

1. Instruksi Langsung
2. Komputer, akses internet nirkabel, Program Microsoft Powerpoint, proyektor, speaker, video Youtube genre sastra, situs web Bubbl.us
3. Contoh teks, buku puisi, buku cerita, buku dongeng, buku teka-teki, antologi puisi

Menggunakan Media, Bahan dan Metode

1. Pengajar melakukan peninjauan presentasi dan mengirimkannya kepada pembelajar beberapa hari sebelum pelajaran. Mengontrol proyektor dan speaker. Menyimpan video yang akan ditayangkan di komputer.
2. Pengajar menghubungkan komputer ke proyektor. Memasang input mikrofon

speaker ke komputer. Ini mencerminkan presentasi.

3. Pembelajaran akan berlangsung di ruang B203. Para pembelajar duduk sesuai dengan preferensi mereka dan di mana mereka dapat melihat presentasi. Pengajar menyesuaikan pencahayaan lingkungan menjadi semi-terang selama presentasi dan sepenuhnya terang setelah presentasi. Ini mengontrol suhu lingkungan sebelum dan selama mengajar. Ini memastikan bahwa lingkungan berada pada tingkat suhu rata-rata.
4. Pengajar memulai proses dengan mengajukan pertanyaan kepada pembelajar yang dapat mereka kaitkan dengan genre sastra dari kehidupan sehari-hari. Dengan menuliskan jawaban yang diberikan atas pertanyaan di papan tulis, pembelajaran mulai membentuk bagan dengan genre sastra yang akan dipelajari. Ini mempersempit ruang lingkup melalui pertanyaan untuk beralih ke genre sastra di periode pra-sekolah.
5. Menyajikan konten secara interaktif.

Melibatkan Pembelajar

Pengajar menggunakan instruksi langsung. Pembelajaran ini membutuhkan 15 menit pengenalan-keterlibatan, 20 menit presentasi, 10 menit presentasi video, 20 menit analisis teks, dan 25 menit pemetaan konsep. Pengajar memastikan partisipasi aktif pembelajar dengan pertanyaan dan jawaban pra-kelas. Pengajar mengambil prediksi pembelajar tentang subjek sebelum menyajikan konten. Mengidentifikasi pra-pengetahuan dengan menyiapkan skema. Dengan melakukan presentasi secara interaktif, mengambil pendapat pembelajar selama presentasi. Lalu mengizinkan mereka melihat sampel genre tertentu dengan menonton video. Dengan menunjukkan contoh dongeng, cerita, puisi, permainan jari dan teka-teki, membaca sampel dari setiap

genre memungkinkan pembelajar untuk mendengarkan dan memeriksa sampel. Kemudian, dengan memberikan teks anonim, ia meminta pembelajar untuk menemukan jenis teks dan karakteristiknya. Pembelajar melakukan kerja kelompok dalam proses ini. Kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Pengajar memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok yang telah disiapkan.

Evaluasi & Revisi

1. Pengajar meminta pembelajar secara individu menyiapkan peta konsep genre sastra pada periode prasekolah. Pembelajar bekerja di situs web Bubbl.us untuk menyiapkan peta konsep.
2. Pengajar menggunakan peta konsep pembelajar yang disiapkan dengan Bubbl.us dan pandangan mereka untuk evaluasi kursus. Pengajar memungkinkan pembelajar untuk mendiskusikan efektivitas media yang digunakan. Pembelajar menyatakan bahwa presentasi dan video berpengaruh positif terhadap proses belajar mereka.
3. Pengajar melakukan evaluasi individu, kelompok dan pengajar di akhir pembelajaran. Pembelajar menyatakan bahwa motivasi mengajar pengajar berpengaruh positif terhadap lingkungan belajar. Mereka menyatakan bahwa memeriksa teks dan meninjau contoh memfasilitasi pembelajaran mereka. Dalam penampilan individu dan kelompok, pembelajar memilih pilihan kelompok untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Alat Pengumpul Data

Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan dalam penelitian ini. Untuk mengumpulkan data kuantitatif 'Skala Kecenderungan Berpikir Kritis' dan 'Skala Literasi Teknologi' diterapkan sebelum dan sesudah implementasi. Nilai ujian tengah semester dan ujian akhir digunakan sebagai indikator prestasi akademik. Data dari wawancara

kelompok terarah dan jurnal observasi pengajar merupakan data kualitatif.

Skala Tendensi Berpikir Kritis: Skala Tendensi Berpikir Kritis adalah skala Likert 5 poin (sangat setuju-sangat tidak setuju) yang terdiri dari 49 item dan dikembangkan oleh Semerci (2016). Skala ini memiliki lima sub-dimensi positif: fleksibilitas, sistematis, ketekunan-sabar, dan pikiran terbuka. Koefisien reliabilitas alpha Cronbach untuk tes ini ditemukan 0,93. Nilai Cronbach alpha 0,93 menunjukkan skala yang sangat andal. Enam item dengan nilai alpha Cronbach rendah dikeluarkan dari skala. Beberapa contoh pertanyaan dari skala tersebut adalah “Saya mengumpulkan data yang cukup sebelum saya membuat keputusan.”, “Saya dapat berperilaku dengan cara yang fleksibel saat dibutuhkan.” dan “Saya dapat memahami perasaan orang lain ketika berdiskusi dengan mereka.”

Skala Literasi Teknologi: Skala Literasi Teknologi adalah skala Likert 3 poin yang terdiri dari 33 item dan dikembangkan oleh Yiğit (2011). Skala ini memiliki 5 subdimensi: Kecakapan hidup teknologi, sifat teknologi, dunia rancangan, desain, teknologi, dan masyarakat. Koefisien reliabilitas alpha Cronbach sebesar 0,65 menunjukkan skala yang dapat diandalkan. Dua item dengan nilai alpha Cronbach rendah dikeluarkan dari skala.

Wawancara Kelompok Terfokus: Diskusi kelompok terfokus didefinisikan sebagai serangkaian diskusi terencana dengan peserta tertentu untuk mengungkapkan persepsi, ide, dan perasaan orang tentang topik tertentu (Yıldırım & imşek, 2016). Protokol wawancara kelompok terarah dikembangkan oleh peneliti dan pakar pendidikan pengajar. Ada enam pertanyaan dalam protokol wawancara untuk mempelajari tentang pandangan peserta tentang desain instruksional, dibuat dan diimplementasikan menurut model ASSURE. Wawancara

kelompok terfokus diadakan dengan sembilan pembelajar peserta, yang secara sukarela mengambil bagian dalam proses wawancara. Wawancara diulang satu minggu terpisah untuk melakukan pemeriksaan anggota. Wawancara direkam, dan peneliti membuat catatan lapangan selama wawancara.

Jurnal Observasi Pengajar: Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang paling banyak digunakan dalam penelitian kualitatif. Observasi didefinisikan sebagai metode untuk menggambarkan perilaku yang terjadi di lingkungan atau institusi manapun secara detail (Yıldırım & imşek, 2016). Jurnal observasi pengajar diisi pada akhir setiap pelajaran untuk melaporkan pengamatannya. Pengajar mencatat catatannya tentang partisipasi pembelajar, rentang perhatian mereka, dan interaksi mereka selama kegiatan.

Nilai Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester: Dalam penelitian ini, nilai ujian tengah semester dan ujian akhir pembelajar juga digunakan sebagai sumber data prestasi akademik pembelajar.

Analisis data

Dalam analisis data kuantitatif digunakan statistik deskriptif dan uji peringkat bertanda Wilcoxon. Tes peringkat bertanda Wilcoxon dipilih sebagai tes non-parametrik, karena jumlah peserta ($N = 26$) kurang dari 30. Data kualitatif dianalisis melalui analisis isi. Analisis isi melibatkan pemeriksaan dan klasifikasi pesan terbuka dan laten dari data yang ditranskripsi dan membuat kesimpulan (Bilgin, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Permasalahan

Temuan skor kecenderungan berpikir kritis pembelajar dari pelaksanaan pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Skor Berpikir Kritis

PostTest - PreTest	N	Mean Rank	Some of Ranks	Z	p
Rank Negatif	11	12.2	134.5	-	0.30
Rank Positif	15	14.4	216.5	1.04	
Tidak ada perbedaan	0	3	0		
*Berdasar pada rank negatif					

Menurut hasil uji Wilcoxon Signed Rank test tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor rata-rata berpikir kritis pre-test dan post-test kelompok belajar ($z = -1,04$, $p > 0,05$).

Temuan Skor Literasi Teknologi

Temuan skor literasi teknologi kritis pembelajar dari pelaksanaan pre-test dan post-test seperti pada Tabel 3.

PostTest - PreTest	N	Mean Rank	Some of Ranks	Z	p
Rank Negatif	6	10.5	63.00	-	0.02*
Rank Positif	17	12.5	213.0	2.28	*
Tidak ada perbedaan	3	3	0		
*Berdasar pada rank negative					
** $p < 0.05$					

Menurut hasil uji Wilcoxon Signed Ranks, perbedaan yang signifikan secara statistik diamati pada nilai pra-tes dan pasca-tes literasi teknologi pembelajar ($z = -2,28$, $p < .05$)I Fakta bahwa skor perbedaan berperingkat positif (post-test) menunjukkan

bahwa model ASSURE berpengaruh signifikan terhadap literasi teknologi.

Temuan Prestasi Akademik

Temuan prestasi akademik pembelajar dari pelaksanaan pre-test dan post-test disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Prestasi Akademik Pembelajar

PostTest- PreTest	N	Mean Rank	Some of Ranks	Z	p
Rank Negatif	11	13.32	146.50	-	0.66
Rank Positif	14	12.75	178.50	0.43	
Tidak ada perbedaan	0				
*Berdasar pada rank negatif					

Menurut hasil uji Wilcoxon Signed Rank test tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor rata-rata prestasi akademik pre-test dan post-test dari kelompok belajar ($z = -.43$, $p > .05$).

Temuan Terkait Evaluasi Model ASSURE Menurut Pendapat Pembelajar

Pembelajar menyatakan bahwa pelajaran yang dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan model ASSURE memiliki aspek yang memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada pembelajar dan penggunaan teknologi. Meskipun pembelajar menunjukkan aspek menantang dari proses mereka juga melaporkan tentang peningkatan mereka setelah program (lihat Tabel 5).

Tabel 5. Kode, Kategori, Tema dan Contoh Kutipan Pada Tampilan Pembelajaran

Tema	Kategori	Kode	Contoh kutipan
Proses Belajar Student Centered	Peserta aktif	Kelompok Kerja Belajar Mandiri	"Saya merasa harus berpartisipasi. Saya juga bisa bereksresi seperti ini. Jadi lebih aktif seperti itu".
	Belajar sambil mengerjakan	Aplikasi Menarik perhatian	"Karena lebih nyaman saat mengaplikasikannya dan kita sedikit banyak bisa memprediksi bagaimana perasaan anak-anak saat menerapkannya."
	Kemampuan komunikasi	Kontak Interaksi	"Saya melihatnya kuat secara sosial. Ini adalah kurikulum yang efisien di mana kita berinteraksi satu sama lain".

Teknologi	Teknologi Instruksional	Video pendidikan	"Saya percaya itu lebih berkesan karena kita belajar dengan hidup. Ada proses partisipasi aktif. Dengan visual dan video, itu lebih baik"	Teknologi	Kesulitan	Rekaman suara	kehidupan kita mungkin tidak realistis tetapi menggunakannya untuk tujuan pendidikan dapat merevolusi lingkungan pendidikan."
		Rekaman suara	"Saya pikir ada sedikit masalah terkait media dalam membuat cerita. Misalnya, jika kita mengajar di kelas yang lebih besar atau membentuk kelompok di bengkel, suaranya akan kurang membingungkan, dan kami bisa lebih berkonsentrasi."				
		Rekaman video	Saya mengalami kesulitan membaca sebuah cerita. Saya dapat mengatakan bahwa Saya telah mengatasi ketakutan itu."				
		Lingkungan Pribadi					
Proses	Kesulitan	Mengenali diri sendiri	Rasa pencapaian	Saran	Kesadaran diri	Lingkungan Pribadi	"Kelas perlu ditingkatkan dalam hal peralatan teknologi dan akustik. Sistem penyerap suara dapat dipasang. Kelas atau laboratorium yang lebih besar dapat dirancang." "Beberapa pembelajar saya yang merekam voice mengatakan mereka mendengarkan suara mereka untuk pertama kalinya dan saya memiliki pembelajar yang menyadari bakat mereka."
Pengembangan Diri	Kesadaran diri	Mengenali diri sendiri	Rasa pencapaian	Mendukung penemuan Diri	Mengenali diri sendiri	Penemuan bakat	

Temuan Terkait Evaluasi Model ASSURE Menurut Pendapat Pengajar

Pengajar menyatakan bahwa pelajaran yang dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan model ASSURE memiliki fitur positif dalam hal partisipasi aktif, perhatian, rasa ingin tahu, teknologi pengajaran dan kesadaran diri. Namun, mereka menyatakan bahwa ada beberapa kesulitan dalam penerapan model ASSURE. Mereka menyatakan bahwa kesulitan berasal dari karakteristik lingkungan pendidikan dan kurangnya pendidikan berorientasi teknologi pembelajar (lihat Tabel 6).

Tabel 6. Kode, Kategori, Tema dan Contoh Kutipan Pada Pandangan Pengajar

Tema	Kategori	Kode	Contoh Data
Proses Belajar	Motivasi	Perhatian Motivasi	" Mencapai partisipasi aktif dan menarik perhatian pembelajar berdampak positif pada motivasi saya."
	Menarik perhatian	Merangsang Minat	"Dalam proses ini, saya melihat bahwa semua orang tertarik dengan pelajaran ini. Perhatian murni adalah hal pengalaman yg hebat "
	Fasilitasi	Memfasilitasi proses belajar	"Sebuah proses eksplorasi yang membuat belajar lebih mudah."
	Teknologi Instruksional	Video pendidikan	"Teknologi membantu pembelajar belajar. Menghapus ponsel dari

SIMPULAN

Sejalan dengan hasil ini, pengajar dapat merancang pembelajaran menggunakan model ASSURE untuk meningkatkan literasi teknologi pembelajar, dan lingkungan belajar dapat diatur untuk menanggapi peralatan teknis dan teknologi yang diperlukan untuk penerapan model ASSURE. Tingkat pelaksanaan dan ukuran sampel merupakan keterbatasan penelitian ini. Untuk studi lebih lanjut, desain eksperimental dengan kelompok kontrol direkomendasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Yamamoto, Y., Holloway, S., & Suzuki, S. (2016). Parental Engagement in Children's Education: Motivating Factors in Japan and the U.S. *School Community Journal*, 26(1), 45–66.
- [2.] Baran, B. 2010. Experiences form the Process of Designing Lessons with Interactive Whiteboard: ASSURE as a Road Map, *Comtemporany Educational Technology*, 1(4), 367-380.
- [3.] Chu, S. K.W, R.B Reynolds, N.J. Tavares, and M. Notari. 2017. *21st Century Skills Development through Inquiry- Based Learning*. Singapore: Springer.

- [4.] Creswell, J. 2014. *Educational Research Quantitative, Qualitative and Mixed Approaches* (Translation from 4th Edition). Ankara: Educating Book.
- [5.] Durak, G. 2009. *Algoritma Konusunda Geliştirilen "Programlama Mantığı Öğretici-P.M.Ö" Yazılımının Öğrenci Başarısına Etkisi.*[The Effect of "Programming Logic Tutorial" Software Developed on Algorithm on Student Achievement] (Unpublished Master's Thesis). Balıkesir University / Institute of Science, Balıkesir.
- [6.] Eren, F., A.O. Aktürk, V. Demirer, and İ. Şahin. 2010. *Bilişim Teknolojileri Dersinde Assure Modeline Göre Hazırlanmış Ders Materyalinin Akademik Başarı, Derse Karşı Tutum ve Bilgisayar Öz-Yeterliğine Etkisi* [The Effect of the Course Material Prepared According to the Assure Model in the Information Technologies Course on Academic Achievement, Attitude towards the Course and Computer Self-Efficacy.] 4th International Computer and Instructional Technologies Symposium Proceedings, Konya. (ISBN: 978-605-61434-2-7)
- [7.] Fer, S. 2015. *Öğretim Tasarımı [Instructional Design]* (3rd Edition). Ankara: Anı Yayınları.
- [8.] Fraenkel, J. R., N. E. Wallen, and H.H. Hyun. 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education* (Eighth Edition). New York: Mc Graw-Hill.
- [9.] Heinich, R., M. Molenda, J. D. Russell, and S.E. Smaldino. 2001. *Instructional Media and Technologies for Learning* (Seventh Edition). New Jersey, Ohio: Merrill Prentice Hall.
- [10.] Huitt, W., M. Huitt, D. Monetti, and J. Hummel. 2009. A systems-based synthesis of research related to improving students' academic performance. Paper presented at the 3rd International City Break Conference sponsored by the Athens Institute for Education and Research (ATINER), October 16-19, Athens, Greece. Retrieved [date] from <http://www.edpsycinteractive.org/papers/improving-school-achievement.pdf>
- [11.] Merrill, D. 2013. *First Principles of Instruction*. San Francisco: Pfeiffer
- [12.] Rahman, H. 2017. Authentic Tasks for Vocational EFL Learners in Suburb: ASSURE Model Using Computer-Assisted Audiovisual. International Seminar on Language, Education, and Culture Proceedings (October 2017), Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang (UM).
- [13.] Robson, C. 2015. Bilimsel Araştırma Yöntemleri Gerçek Dünya Araştırması [Scientific Research Methods Real World Research]. Ankara: Anı Yayınları.
- [14.] Sundayana, R., T. Herman, J.A. Dahlan, and R.C.I. Prahmana. 2017. Using ASSURE learning design to develop students' mathematical communication ability, *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 15 (3).
- [15.] Wilson, T. D., M. Damiani, and Shelton, N. 2002. "Improving the Academic Performance of college Students with Attributional Interventions". In *Improving Academic Achievement*, edited by J. Aronson, 89-108, California: Elsevier Science.
- [16.] Brief Attributional Interventions". In *Improving Academic Achievement*, edited by J. Aronson, 89-108, California: Elsevier Science.