

Penerapan Model ASSURE Menggunakan Aplikasi Buku Saku Digital Melalui Website dalam Pembelajaran Teks Berita pada Peserta Didik Kelas VII SMP

Annisa Wahyu Palupi¹, Istiqbalul Fitriya², Khatim Laela³, Virda Eka Pratiwi⁴, Yun Nur Aeni⁵, Asep Purwo Yudi Utomo⁶, Diyamon Prasandha⁷

^{1,2,3,4,5}PPG Prajabatan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

^{6,7}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

¹annisa.wahyu.palupi@gmail.com, ²istiqbalul.fitriya17@gmail.com, ³khatimlaela10@gmail.com, ⁴virdaekapратиwi@gmail.com, ⁵yunnuraeni8@gmail.com,
⁶asepppyu@mail.unnes.ac.id, ⁷diyamonprasandha@mail.unnes.ac.id

Abstract

Learning Indonesian contains material regarding news texts that students need to master. Based on observations at SMP N 19 Semarang, especially in class VII F, it shows that learning carried out on news text material has not been carried out effectively, and the material has not been fully conveyed properly in the learning process resulting in learning that cannot be said according to learning outcomes. Educators need to carry out activities to improve learning and deal with problems in the classroom, one of which is by designing learning media that can help facilitate the learning process. This model needs to be integrated with something that is currently closely related to students so that it can provide an imprinted and memorable learning experience for students. One model that is relevant to the characteristics of students is the ASSURE model. Based on the research that was conducted on 32 students at SMP N 19 Semarang, in the first cycle the average student assessment score was below the average score of 69.53, while in the second cycle there was an increase in student assessment scores with an average score. -class average 81.25. This proves that the application of the ASSURE model for digital pocket book learning media to news texts for class VII SMP can be said to be effective.

Keywords: ASSURE, learning media, websites, digital pocket books, news texts

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi mengenai teks berita yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Berdasarkan observasi di SMP N 19 Semarang khususnya pada kelas VII F menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada materi teks berita belum terlaksana secara efektif, serta materi belum sepenuhnya tersampaikan dengan baik pada proses belajar sehingga menghasilkan pembelajaran yang belum dapat dikatakan sesuai capaian pembelajaran. Pendidik perlu melakukan kegiatan untuk meningkatkan pembelajaran dan menangani persoalan yang ada di kelas, yaitu salah satunya dengan membuat rancangan media pembelajaran yang mampu membantu memudahkan dalam proses belajar. Model tersebut perlu diintegrasikan oleh suatu hal yang saat ini erat kaitannya dengan peserta didik sehingga dapat memberi pengalaman belajar yang membekas dan berkesan bagi peserta didik. Salah satu model yang relevan dengan karakteristik peserta didik adalah model ASSURE. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 32 peserta didik di SMP N 19 Semarang, pada siklus I

rata-rata perolehan nilai asesmen peserta didik dibawah nilai rata-rata yaitu 69,53, sedangkan pada siklus II terjadi kenaikan nilai asesmen peserta didik dengan perolehan nilai rata-rata kelas 81,25. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model ASSURE untuk media pembelajaran buku saku digital pada teks berita kelas VII SMP dapat dikatakan efektif.

Kata Kunci: ASSURE, media pembelajaran, website, buku saku digital, teks berita

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sendiri adalah pembelajaran yang di dalamnya memuat literasi. Literasi dalam hal ini memiliki tujuan dalam cakupan komunikasi pada konteks sosial dan budaya Indonesia. Literasi terbagi menjadi berbagai kemampuan berbahasa yang di dalamnya mencakup kemampuan berbicara, menulis, menyimak, membaca, memirsas, dan mempresentasikan dengan tujuan sesuai untuk kebutuhan dalam aspek penggunaan bahasa Indonesia di keseharian dan kehidupan. Pada kurikulum Merdeka didalamnya memuat Profil Pelajar Pancasila yang terangkum mengenai nilai-nilai luhur yang perlu ditanamkan kepada peserta didik, salah satu langkah untuk menanamkannya yaitu melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah ini dapat berdampak positif pada peserta didik dalam

hal penggunaan bahasa yang baik. Ketika peserta didik memiliki kemampuan berbahasa yang memadai, maka untuk berkomunikasi dalam keseharian akan berjalan dengan baik. Hal tersebut akan sangat berguna untuk menunjang aspek kehidupan dan menjadi modal untuk berkarya dan berkarir, karena dalam dua hal tersebut tidak akan lepas dari kebutuhan kemampuan literasi serta berpikir tinggi.

Berbagai faktor dalam pembelajaran dapat berpengaruh pada proses berlangsungnya pembelajaran. Faktor yang kerap memengaruhi yaitu terkait dengan perangkat pembelajaran yang didalamnya mencakup metode, media, dan asesmen. Faktor lain yang juga dapat memengaruhi pembelajaran adalah lingkungan, peserta didik, maupun pendidik itu sendiri. Belajar mengajar merupakan proses komunikasi atau transfer ilmu antar satu individu ke individu yang lain, dalam konteks pembelajaran yaitu proses komunikasi atau transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik atau peserta didik. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi mengenai teks berita yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Berdasarkan observasi di SMP N 19 Semarang khususnya pada kelas VII yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada materi teks berita belum terlaksana secara efektif serta materi belum sepenuhnya tersampaikan dengan baik pada proses belajar sehingga menghasilkan pembelajaran yang belum dapat dikatakan sesuai capaian pembelajaran.

Teks berita sendiri merupakan sebuah teks yang wajib untuk dikuasai oleh peserta didik. Berita adalah suatu penyampaian informasi secara benar dan akurat tentang suatu kejadian peristiwa yang secara nyata. Berita merupakan peristiwa yang telah terjadi berdasarkan kejadian faktual yang diceritakan dikembali dalam bentuk teks. Definisi teks berita adalah informasi dari suatu peristiwa yang diutarakan pada orang lain. Manfaat yang diperoleh dari mempelajari teks berita yaitu peserta didik mampu memahami peristiwa yang terjadi sesuai dengan inti kejadian peristiwa yang dikemas berupa ADIKSIMBA. Menurut hasil wawancara guru mata pelajaran terkait di SMP N 19 Semarang, materi di dalam buku teks pada kurikulum terbaru tersebut dinilai kurang dan perlu adanya tambahan materi agar peserta didik paham, hal ini membuat peserta didik perlu mencari sumber belajar lain. Usaha dan inisiatif peserta didik untuk mencari sumber belajar juga tergolong masih kurang, hal ini juga menimbulkan

keresahan baru dalam pendidikan. Sebagai seorang pendidik perlu merefleksikan hal tersebut dan mencari berbagai solusi yang efektif dan relevan untuk mencoba menangani masalah tersebut sesuai dengan teori pendidikan dan zaman. Opsi penyelesaian yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan media untuk pembelajaran yang tidak sebatas alat bantu belajar, namun juga dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik.

Pada lingkungan belajar abad 21 yang erat dengan penggunaan alat digital, pendidik perlu merencanakan hal baru untuk menciptakan atmosfer belajar yang sesuai karakter peserta didik. Setiap zaman memiliki generasi dengan karakter yang berbeda, hal tersebut menjadi salah satu PR bagi pendidik untuk menyiasati perbedaan karakter di setiap era. Pendidik diharuskan dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai wujud usaha pengembangan diri karena di era ini peserta didik lebih dekat dengan teknologi digital. Pendidik perlu melakukan kegiatan untuk meningkatkan pembelajaran dan menangani persoalan yang ada di kelas, yaitu salah satunya melalui usaha menerapkan model dan merancang media belajar dalam pembelajaran. Model tersebut perlu diintegrasikan oleh suatu hal yang saat ini erat kaitannya dengan peserta didik sehingga dapat memberi pengalaman dan suasana belajar yang membekas dan berkesan bagi peserta didik. Dalam penerapan model tersebut perlu dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran. Kegiatan transfer ilmu dalam pembelajaran akan berjalan baik ketika dihadirkan media sebagai sarana bantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat fisik yang memuat konten berupa muatan materi pelajaran yang perlu disampaikan. Agar proses belajar mengajar berlangsung optimal perlu dihadirkan sebuah media dalam pembelajaran yang memiliki peranan memudahkan pemahaman materi kepada peserta didik. Pada dasarnya sebuah media pembelajaran hadir karena dalam pembelajaran dibutuhkan perangkat atau alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik agar dalam proses belajar menjadi efisien dan efektif. Adanya media dalam pembelajaran juga diharapkan dapat menjadi solusi agar pembelajaran yang terlaksana di kelas menjadi lebih bervariasi sehingga memantik semangat peserta didik dalam belajar. Media juga dapat menjadi stimulus bagi peserta didik untuk menarik fokus belajarnya sehingga peserta didik merasa antusias dalam pembelajaran. Ketika suasana belajar menyenangkan maka peserta didik akan lebih mudah dalam memahami esensi dari materi pembelajaran. Hadirnya media dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang berkesan bagi peserta didik sehingga konsep dari materi pelajaran dapat dikuasai. Media pembelajaran dapat dikatakan baik bila penggunaannya mampu memantik motivasi belajar peserta didik, mempermudah proses pemahaman materi, dan membantu agar belajar jadi sistematis.

Abad 21 ini peserta didik cenderung lebih erat berhubungan dengan segala hal yang berkaitan erat pada teknologi, hal ini membuat bentuk sebuah media mulai bergeser untuk mengikuti perkembangan yang ada. Berbagai model pembelajaran telah banyak ditemukan, salah satu model pembelajaran tersebut yang dapat diintegrasikan dengan teknologi abad 21 adalah model ASSURE. Model ASSURE sendiri adalah sebuah model dalam pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi abad 21 masa kini. Model ASSURE merupakan salah satu panduan model rancangan yang dapat membantu dalam merencanakan pembelajaran, mengidentifikasi proses pembelajaran, menentukan tujuan dari pembelajaran, memilih metode dan bahan yang tepat guna, serta evaluasi. Model ini dapat digunakan oleh pendidik untuk memadukan teknologi serta media sehingga menciptakan pembelajaran lebih efektif dan bermakna untuk peserta didik. ASSURE memiliki beberapa tahapan, yaitu (1) mengidentifikasi karakteristik peserta didik (visual, auditory, dan kinestetik), (2) merumuskan pembelajaran, (3) memilih perangkat pembelajaran yang diperlukan berupa metode, media, dan materi yang sesuai, (4) memanfaatkan media serta materi, (5) menentukan partisipan

pembelajaran, dan (6) tahap menilai atau evaluasi. Evaluasi dan revisi yaitu komponen terpenting sebagai pengembangan kualitas pembelajaran.

Berbagai penelitian juga telah dilakukan terkait dengan pengembangan teknologi digital sebagai media, perangkat asesmen, dan sebagainya dalam dunia pendidikan. Beberapa penelitian yang dirujuk diantaranya yaitu yang pertama penelitian (Susanto, 2020) tentang media pembelajaran berbasis web. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada 20 peserta tersebut diperoleh hasil kelayakan 88,75% dari ahli media, 85% dari ahli materi, dan 79,3% dari peserta didik. (Utomo et al., 2023) melakukan penelitian tentang pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran untuk materi teks eksplanasi dengan memperoleh hasil sangat baik dengan perolehan persentase dari 12 aspek 93,75%, sumber data dari penelitian tersebut adalah 33 peserta didik dan guru bahasa Indonesia. (Widyawati et al., 2023) melakukan penelitian pemanfaatan google form untuk asesmen formatif dengan hasil penelitian bahwa peserta didik lebih maksimal mengerjakan dengan memanfaatkan google form dengan peningkatan 46,46%. (Fadlyani et al., 2023) melakukan penelitian mengenai implementasi aplikasi afresto *browser* berbasis android untuk asesmen dengan hasil yang diperoleh memuaskan bagi pendidik dan peserta didik. (Wahyuni et al., 2023) melakukan penelitian mengenai implementasi media edulastic sebagai asesmen teks eksplanasi dengan hasil ketuntasan capaian dari asesmen 78,8%.

Hasil penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan tersebut mendapatkan hasil bahwa teknologi digital sukses membantu dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Teknologi digital dapat digunakan dalam berbagai aspek pada pelaksanaan pendidikan, salah satunya sebagai media. Melalui adanya media pembelajaran digital membantu untuk memahami pada peserta didik terkait materi pembelajaran yang diajarkan. Tidak hanya sebagai media pembelajaran. Studi pustaka yang telah penulis himpun tersebut digunakan sebagai salah satu landasan indentifikasi masalah dan manfaat dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, diketahui bahwa belum ada penelitian terkait penerapan model ASSURE dalam aplikasi buku saku digital melalui website untuk materi teks berita di kelas VII SMP. Temuan tersebut membuat peneliti melakukan penerapan model ASSURE menggunakan aplikasi buku saku digital melalui website untuk pembelajaran teks berita khususnya pada peserta didik kelas VII SMP.

Website saat ini mungkin sudah dianggap hal yang biasa atau bahkan dipandang sebelah mata karena website sudah menjadi hal yang biasa digunakan di internet sebagai media menyampaikan informasi, berita, dan sebagainya. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan website sebagai sarana untuk menempatkan aplikasi buku saku digital. Website dapat dijadikan sebagai alternatif platform untuk mendistribusikan aplikasi yang telah dibuat. Selain itu sebuah aplikasi buku saku digital yang dapat diakses melalui website ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mengaksesnya. Peserta didik tidak perlu khawatir jika perangkat atau gadget yang digunakan tidak kompatibel karena media buku saku digital ini tetap dapat diakses melalui laman web tanpa perlu memasang aplikasi ini terlebih dahulu di gawai mereka. Media ini tidak perlu terikat oleh spesifikasi gadget yang digunakan serta sistem operasi android atau IOS. Penulis termotivasi untuk melakukan penelitian karena berdasarkan observasi dan wawancara dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP N 19 Semarang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang berkaitan dengan ponsel kerap kali terjadi kendala, salah satunya adalah gadget peserta didik tidak dapat mengaksesnya karena keterbatasan pada spesifikasi. Website yang penulis gunakan untuk membuat media aplikasi berbasis website adalah Swiftspeed Appcreator. Web tersebut dapat digunakan untuk membuat aplikasi tanpa coding, sehingga siapapun dapat membuat aplikasi ponsel dengan mudah tanpa harus menguasai coding.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah sebuah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dapat pula disebut *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah pendekatan serta prosedur yang dapat menciptakan efek langsung berupa wujud perbaikan dan peningkatan pada profesionalisme pendidik pada pengelolaan proses belajar mengajar di kelas. (Tisno, 1998) mengungkapkan PTK merupakan kajian reflektif yang dilakukan dalam rangka usaha meningkatkan kemampuan untuk membenahi kondisi pembelajaran. (Kemmis et al., 2014) serta (I. Iskandar, n.d.) mengungkapkan siklus yang dibutuhkan untuk PTK ada empat langkah yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini juga memiliki patokan atau acuan yang harus diperhatikan agar penelitian ini berjalan dengan semestinya. Peneliti menggunakan langkah penelitian tindakan kelas yang telah disebutkan sebagai rujukan serta pedoman pelaksanaan. Sama halnya dengan metode penelitian yang lain, penelitian tindakan kelas juga memiliki tujuan. Tujuan yang perlu dicapai pendidik dari penelitian tindakan kelas yang diungkapkan oleh (E. Mulyasa, 2009) dan (Daryanto, 2011) yaitu, (1) terjadi proses latihan dalam penelitian, (2) terbiasa mengembangkan diri dalam pembelajaran, dan (3) peluang improvisasi tindakan pembelajaran.

Objek pada penelitian merupakan peserta didik kelas VII di SMP N 19 Semarang sejumlah 32 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada 8 Februari 2023 di kelas VII F pada materi teks berita. Data yang diperoleh dari penelitian adalah studi pustaka, wawancara, tes tertulis, serta dokumentasi. Studi pustaka pada penelitian ini digunakan sebagai data sekunder. Studi pustaka ini dilakukan melalui proses mencari dan mengumpulkan penelitian terdahulu yang masih memiliki korelasi dengan penelitian penerapan model ASSURE dalam aplikasi buku saku digital melalui website. Untuk data primer diperoleh dari hasil wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi.

Sebelum mempersiapkan media, peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan menyebarkan angket kepada peserta didik sebagai landasan perolehan data primer. Berdasarkan data tersebut akan diperoleh hasil sebagai gambaran pembelajaran yang diharapkan di kelas sesuai dengan kebutuhan pendidikan pada abad 21. Berikutnya dilaksanakan pembelajaran dengan model ASSURE dengan media buku saku digital melalui website pada materi teks berita yang telah dirancang. Pembelajaran menggunakan media aplikasi tersebut dilaksanakan dalam satu siklus pembelajaran hingga asesmen. Tolok ukur keberhasilan penerapan model ASSURE pada media buku saku digital melalui website pada materi teks berita, khususnya pada materi ADIKSIMBA yang telah dirancang ini dapat diketahui dari hasil asesmen peserta didik. Dokumentasi juga dilakukan selama pembelajaran sebagai salah satu bukti validitas penelitian dan memperkuat data penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil data penelitian tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. (Moleong, 2014) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif dapat dideskripsikan melalui uraian. Data yang diperoleh dideskripsikan berdasarkan hasil perhitungan persentase sebagai berikut.

$$NP = \frac{NK}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase data hasil tes
NK : Nilai kumulatif tes
R : Jumlah responden

Melalui data yang telah dikonversi dalam persentase dapat diketahui perolehan keberhasilannya yang dinilai berdasarkan rentang persentase kriteria kualitatif. Rentang kriteria kualitatif yang telah ditentukan tersebut dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman Rentang Persentase Kriteria Hasil

Persentase	Kriteria
≤ 60%	Sangat kurang
61 % - 70%	Kurang
71 % - 80%	Cukup
81 % - 90%	Baik
91 % - 100%	Sangat baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam empat tahapan dalam dua siklus. Urutan hal-hal yang perlu dipaparkan pada hasil penelitian ini yaitu (1) penerapan model ASSURE dalam media aplikasi buku saku digital melalui website, (2) peningkatan kualitas proses belajar mengajar, dan (3) perubahan kerangka kerja pendidik dalam mengajar. Pada siklus satu tahap yang telah dilakukan yaitu merencanakan perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan asesmen. Tahap dua merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan berupa penjelasan singkat terkait tugas yang perlu dikerjakan, pada tahap ini belum terjadi penerapan model ASSURE dalam pembelajaran. Berikutnya merupakan tahap observasi yang dilakukan bersamaan dengan tahap tindakan, tindakan yang telah dilaksanakan pada tahap ini berupa pengamatan pada peserta didik selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dicatat pada catatan lapangan. Tahap keempat yang merupakan akhir siklus berupa refleksi yang berupa kegiatan pemberian tes kepada peserta didik yang dijadikan dasar perbaikan pada siklus dua.

Berdasarkan kegiatan penelitian pada tahap siklus satu didapatkan bahwa kondisi awal peserta didik di kelas VII F di SMP N 19 Semarang khususnya materi teks berita dapat dikatakan rendah. Bukan hanya nilai hasil asesmen yang tergolong rendah, namun juga minat peserta didik dalam belajar relatif rendah. Pada tahap observasi juga dibutuhkan wawancara dan penyebaran angket kepada pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 19 Semarang dan peserta didik kelas VII. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa pembelajar bahasa Indonesia di kelas yang berlangsung selama ini kurang efektif, ditambah dengan pergantian kurikulum baru yang membuat pendidik masih merapa-raba terkait realisasi kurikulum dalam pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian siklus satu ini disasikan sebagai landasan perbaikan untuk siklus berikutnya. Hasil asesmen dari siklus satu dan hasil angket disajikan sebagai berikut.

Bagan 3.1 Hasil Asesmen Siklus I

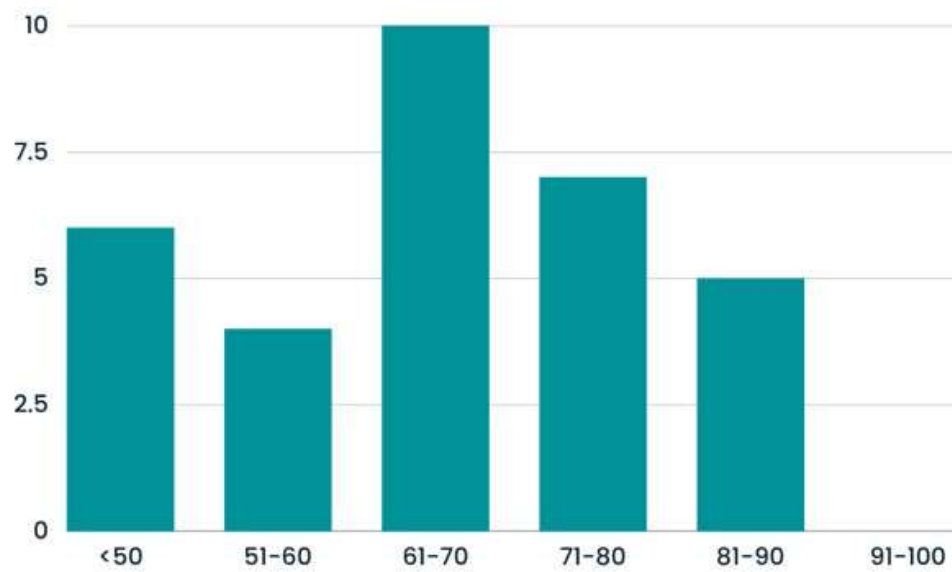


Diagram 3.1 Kebutuhan Media



Diagram 3.2 Kemampuan Awal

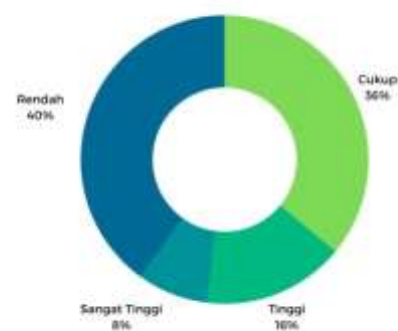
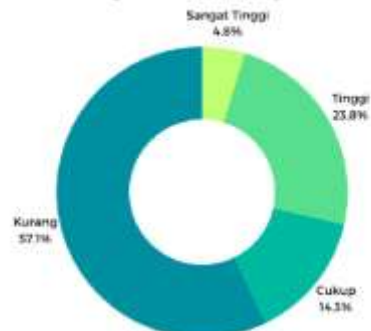


Diagram 3.3 Motivasi Belajar

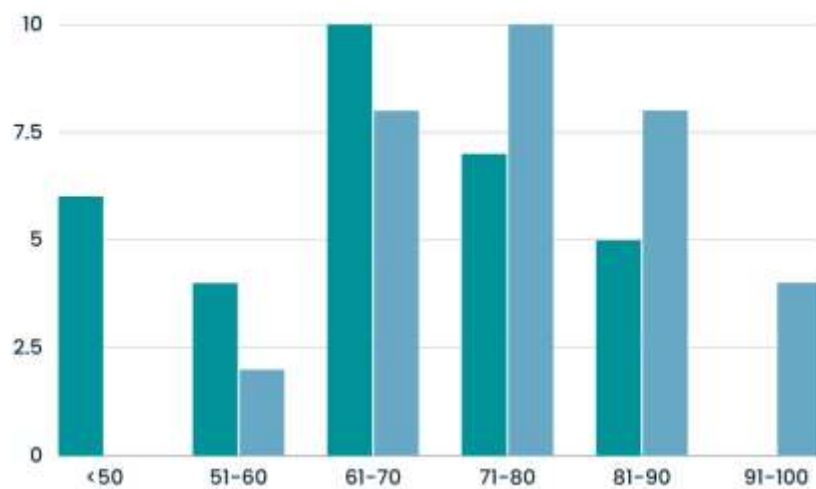


Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus satu dapat diketahui bahwa 57,9% merasa perlu adanya media dalam pembelajaran. Untuk hasil perolehan nilai asesmen peserta didik yaitu sejumlah enam peserta didik memperoleh nilai <50, rentang nilai 51-60 sejumlah empat peserta didik, rentang nilai 61-70 sejumlah sepuluh peserta didik, rentang nilai 71-80 sejumlah tujuh peserta didik, dan rentang nilai 81-90 sejumlah lima peserta didik. Untuk hasil angket kebutuhan media didapatkan hasil 57,9% membutuhkan adanya media. Untuk hasil angket kemampuan awal didapatkan hasil 40% peserta didik memiliki kemampuan rendah, 36% memiliki kemampuan cukup, 16% memiliki kemampuan tinggi, dan 8% memiliki kemampuan sangat tinggi. Sedangkan untuk motivasi belajar mendapat hasil 57,1% kurang, 14,3% cukup, 23,8% tinggi, dan 4,8% sangat tinggi. Berdasarkan data yang didapat tersebut mampu diketahui bahwa hasil belajar berdasarkan indikator keberhasilan masih belum tercapai, hal tersebut terbukti dari perolehan nilai peserta didik yang sebagian besar di bawah rata-rata, yaitu lebih dari 50% peserta didik. Hasil tersebut membuktikan bahwa perlu adanya tindakan perbaikan agar mengalami peningkatan pembelajaran pada siklus lanjutan.

Pada siklus II, untuk tahap yang dilaksanakan merancang perangkat pembelajaran beserta media berupa buku saku digital berbasis website. Persiapan pertama yang dilakukan adalah membuat aplikasi buku saku digital mengenai teks berita melalui Swiftspeed Appcreator. Muatan yang terdapat dalam aplikasi tersebut diantaranya adalah materi mengenai teks berita, contoh teks berita, dan asesmen. Berikutnya adalah tahap pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model ASSURE dalam pembelajaran. Peserta didik mengakses aplikasi buku saku digital yang telah diunggah melalui google drive, lalu memasang aplikasi ke gawai masing-masing. Sebagai alternatif lain, peserta didik juga dipersilakan untuk mengakses tautan aplikasi media buku saku digital yang telah dibagikan sehingga tidak perlu memasang aplikasi ke gawai. Alternatif tersebut sebagai pilihan jika gawai peserta didik tidak kompatibel dengan media buku saku digital. Berikutnya peserta didik mengerjakan penugasan yang juga telah disajikan dalam media buku saku digital. Selama proses tindakan juga dilaksanakan observasi selama pembelajaran berlangsung. Informasi yang diperoleh dari refleksi tersebut dijadikan pula sebagai bahan untuk refleksi. Pada tahap refleksi ini peserta didik diminta untuk memberi refleksi dari pembelajaran yang dituliskan dalam *sticky note* sebagai bahan refleksi dari partisipan pembelajaran.

Hasil dari pelaksanaan siklus II yaitu peserta didik mengalami peningkatan dalam beberapa aspek dalam pembelajaran teks berita. Aspek yang mengalami peningkatan tersebut yaitu pada hasil asesmen, peningkatan kualitas proses belajar mengajar, dan perubahan kerangka kerja pendidik dalam mengajar. Perbandingan hasil asesmen antara siklus I dan siklus II mengalami lompatan peningkatan yang cukup baik, proses belajar mengajar juga lebih efektif dan efisien karena dalam satu media buku saku digital tersebut sudah memuat perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, yaitu materi, contoh teks, dan asesmen. Dalam proses belajar mengajar juga mengalami perubahan karena menggunakan model pembelajaran ASSURE yang terintegrasi dengan teknologi. Hasil wawancara terhadap pendidik dan peserta didik juga menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Hasil skor keseluruhan dari pendidik yaitu 85% yang dapat memberi keterangan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan. Dari hasil observasi kepada peserta didik memperoleh skor 83,6% yang membuktikan bahwa mengalami peningkatan pada efektivitas pembelajaran yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi hingga asesmen setelah penerapan model ASSURE dalam media buku saku digital berbasis website. Berikut merupakan sajian dari perbandingan hasil asesmen pada siklus I dan II.

Bagan 3.1 Perbandingan Asesmen Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan perolehan data tersebut, pada siklus II mengalami kenaikan pada hasil asesmen peserta didik. Peserta didik yang memperoleh nilai >50 pada siklus II adalah nol, nilai 51-60 sejumlah dua peserta didik, nilai 61-70 sejumlah delapan peserta didik, 71-80 sejumlah sepuluh peserta didik, 81-90 sejumlah delapan peserta didik, dan 91-100 sejumlah empat peserta didik. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari hasil asesmen peserta didik. Untuk siklus I rata-rata perolehan nilai asesmen peserta didik dibawah nilai rata-rata yaitu 69,53, sedangkan pada siklus II mengalami kenaikan nilai pada asesmen peserta didik dengan perolehan nilai rata-rata kelas 81,25. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model ASSURE dalam media pembelajaran berupa buku saku digital pada teks berita untuk kelas VII SMP dapat dikatakan efektif. Manfaat dan dampak positif setelah adanya penerapan model ASSURE dalam pembelajaran yaitu mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan mengubah proses belajar mengajar terintegrasi dengan teknologi.

Dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan temuan bahwa model ASSURE yang terintegrasi oleh teknologi dapat dipadukan penggunaannya dalam pendidikan serta menghasilkan pembelajaran yang relevan dengan zaman yang serba terhubung dengan penggunaan teknologi. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil dari berbagai penelitian rujukan yang telah dilakukan oleh (Achmadi, 2014), (R. Iskandar & Farida, 2020), (Kosilah & Septian, 2020), (Faqih, 2020), (Hidayati, 2021), (Fidya et al., 2021), (Muzakki et al., 2021), (Fitriani et al., 2022), (Aprilliani et al., 2023), dan (Hadana et al., 2023). Sebagai penelitian tersebut telah memberikan hasil yang valid terkait model ASSURE yang mampu terintegrasi dengan teknologi serta membuktikan bahwa peran model tersebut dapat dikombinasikan dengan berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi digital yang nyatanya efektif diterapkan dalam pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

4. SIMPULAN

Saat ini karakteristik peserta didik telah berubah karena pengaruh dari perkembangan teknologi yang semakin maju. Maka dari itu sebagai seorang pendidik perlu melakukan

perubahan dalam berjalannya proses belajar mengajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini. Salah satu model untuk pembelajaran yang dapat diintegrasikan oleh teknologi masa kini yaitu model ASSURE. Media pembelajaran yang mampu terintegrasi dengan teknologi salah satunya adalah aplikasi buku saku digital. Penerapan model ASSURE dalam buku saku digital melalui website terbukti memiliki dampak positif dalam pembelajaran teks berita kelas VII F di SMP N 19 Semarang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada siklus I rata-rata perolehan nilai asesmen peserta didik masih dibawah rata-rata yaitu 69,53, sedangkan pada siklus II terjadi kenaikan nilai asesmen peserta didik dengan perolehan nilai rata-rata kelas 81,25. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model ASSURE dalam media pembelajaran buku saku digital pada teks berita untuk kelas VII SMP dapat dikatakan efektif.

Ucapan Terima Kasih

Rasa syukur dan ucapan terima kasih kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan ridhonya penulis mampu merampungkan penelitian ini. Tak lupa untuk berterima kasih kepada orang tua yang tidak pernah putus mendoakan yang terbaik untuk kehidupan penulis dan melakukan segalanya untuk membesarkan dan mendidik hingga menjadi sosok yang sekarang. Penulis juga berterima kasih kepada Asep Purwo Yudi Utomo, M.Pd. dan Diyamon Prasandha, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Teknologi Baru dalam Pembelajaran. Ucapan terima kasih kepada Nunik Iswati, S. Pd. sebagai guru pamong di SMP N 19 Semarang yang bersedia membimbing dan memberi kesempatan untuk melakukan penelitian, serta terima kasih kepada rekan PPG Prajabatan yang sama-sama berjuang untuk menjadi guru yang baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, H. (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*, 2(1).
- Aprilliani, F. N., Utomo, A. P. Y., Rahmawati, W., & Malikah, M. (2023). Penerapan Media Shorby dalam Teks Artikel pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA 1 Semarang. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(2), 31–44.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Gava Media.
- E. Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Rosdakarya.
- Fadlyani, K., Utomo, A. P. Y., Syaifullah, B., & Bustomi, F. (2023). Implementasi Aplikasi Afresto Browser Berbasis Android Dalam Pelaksanaan Penilaian Akhir Semester Di SMA Negeri 9 Semarang. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(2), 60–78.
- Faqih, M. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27–34.
- Fidya, I., Romdani, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–227.
- Fitriani, U. D., Rahayuningtyas, W., & Gusanti, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran tari remo trisnawati berbasis game based learning baamboozle di MTSN 1 Kota Malang. *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 10(4).

- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(1), 126–142.
- Hidayati, R. N. (2021). IMPLEMENTASI MODEL ASSURE DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI MI NURUL HIDAYAH. PARAMUROBI: *JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 4(1), 131–148.
- Iskandar, I. (n.d.). MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU MELALUI PENERAPAN SUPERVISI PENDIDIKAN DI SDN 004 TELUK BINJAI. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(6), 1889–1895.
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1148.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149–162.
- Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver pada SMAN 1 Kapoiala. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 5(2), 9–18.
- Tisno, T. . J. &. (1998). *Kosep Dasar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah Depdikbud.
- Utomo, A. P. Y., Safitri, A. N., & Mubarak, S. (2023). Pemanfaatan YouTube untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi di SMP. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(2), 45–59.
- Wahyuni, T., Utomo, A. P. Y., Fitrianingrum, I., & Ambarwati, H. (2023). Implementasi Media Edulastic sebagai Instrumen Asesmen dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi di SMP Negeri 2 Semarang. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(1), 107–114.
- Widyawati, T. K., Utomo, A. P. Y., Dewi, F. F., & Rohman, D. (2023). Pemanfaatan Google Form sebagai Media dalam Asesmen Formatif di Kelas XII IPS SMA Negeri 9 Semarang. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(1), 143–154.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati, dkk. (2020). Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Matematika dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 75–87.
- Rahayu, S. L. dan Fujiati. (2018). Penerapan *Game Design Document* dalam Perancangan *Game* Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(3), 341–346.
- Sadiman, A. S., dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Uti, H. Y., dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Game* pada Pembelajaran Bahasa Inggris secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 10–17.