

## SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh : Armi, S.Si

- Nama Pelatihan : Media Pembelajaran
- Nama Mata Diklat : Perancangan Media Pembelajaran Whiteboard Animasi Topik Pewarisan Sifat
- Tujuan pelatihan : Tujuan pelatihan ini adalah untuk membekali peserta pelatihan dengan pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan Perancangan Media Pembelajaran Whiteboard Animasi pada Topik Pewarisan Sifat.
- Indikator pelatihan : Pada akhir pelatihan, peserta diharapkan mampu
1. Menjelaskan Model Perancangan Media Pembelajaran ASSURE
  2. Membuat alur perancangan media
  3. Merancang naskah media pembelajaran
- Alokasi waktu : 10 menit

### A. PENDAHULUAN ( 2 Menit)

1. Pelatih mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam
2. Pelatih mengajak peserta berdoa bersama
3. Pelatih menyapa untuk memastikan kesiapan peserta
4. Pelatih menyampaikan topik, materi dan indikator pekatihan
5. Pelatih menyampaikan alur kegiatan
6. Pelatih melakukan brainstorming, dengan meminta beberapa peserta mengungkapkanl tentang media pembelajaran dan perancangan media pembelajaran

### B. KEGIATAN INTI ( 10 Menit)

1. Pelatih membentuk 4 kelompok , dengan cara acak dimana setiap peserta mengambil kertas berisi nama kelompoknya.
2. Pelatih menentukan sub topik materi sesuai kelompok sebagai berikut  
Kelompok A : Materi Genetik, DNA dan RNA  
Kelompok B : Hukum Pewarisan Sifat ( Monohybrid dan Dihibrid)  
Kelompok C : Pewarisan dan Kelainan Sifat pada Makhluk Hidup yang diturunkan  
Kelompok D : Penerapan Pewarisan Sifat dan Pemuliaan Makhluk Hidup
3. Pelatih meminta peserta menyimak bacaan tentang model rancangan media ASSURE pada link <https://maglearning.id/2020/07/29/model-pengembangan-media-pembelajaran-assure/>

4. Pelatih meminta peserta didik menyimak bacaan tentang perancangan media pembelajaran pada link <https://armial70ipa.mapel.xyz/2021/12/perancangan-media-pembelajaran.html>
5. Pelatih memfasilitasi peserta yang kesulitan mendapatkan sumber bacaan
6. Pelatih mengarahkan peserta untuk membuka buku guru, buku siswa dan atau sumber lainnya sesuai sub topik kelompoknya.
7. Pelatih memfasilitasi peserta secara berkelompok untuk mendiskusikan lembar kerja 1.1 tentang model rancangan media ASSURE
8. Pelatih memfasilitasi peserta secara berkelompok mendiskusikan Lembar Kerja 1.2 tentang GBIM dan JM sesuai sub materi kelompok masing masing.
9. Pelatih memfasilitasi peserta secara berkelompok mendiskusikan Lembar Kerja 1.3 tentang Naskah Media Pembelajaran sesuai sub materi kelompok masing-masing
10. Pelatih mempersilahkan setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya,
11. Pelatih mengarahkan terjadinya tanya jawab, sanggahan, penambahan informasi dan saran perbaikan selama diskusi berlangsung
12. Pelatih memberi penguatan tentang apa yang telah dihasilkan dalam diskusi kelas dan mengajak peserta untuk membuat kesimpulan berkenaan dengan topik bahasan pertemuan ini.

### C. PENUTUP ( 2 Menit)

1. Pelatih mengajak peserta untuk melakukan refleksi tentang kegiatan pertemuan saat ini dengan cara menuliskan dengan singkat refleksinya ke kertas posteed dan menempelkan di lembar refleksi.
2. Pelatih menyampaikan secara singkat rencana kegiatan pertemuan berikutnya, yaitu membuat media pembelajaran berbasis Whiteboard Animasi.
3. Pelatih mengakhiri pelatihan dengan mengajak selalu bersyukur dan optimis dan menutupnya dengan berdoa bersama

**LEMBAR KERJA 1.1**  
**Model Rancangan Media ASSURE**

Nama Kelompok :  
Sub Topik :  
Anggota Kelompok : 1.  
2.  
3.  
4.  
5.  
6.

1. Simaklah bacaan pada link <https://maglearning.id/2020/07/29/model-pengembangan-media-pembelajaran-assure/> , kemudian isi kotak yang masih kosong di bawah ini

No	ASSURE	Deskripsi Singkat
1	Analyze Learner (menganalisa peserta didik)	
2	State Performance objective (merumuskan tujuan)	
3	select methods, media and materials, (memilih metode, media dan bahan belajar)	
4	utilize materials (menggunakan media dan bahan belajar)	
5	requires learner participation (melibatkan peserta didik)	

6	evaluation and revision (penilaian dan revisi)	
---	---	--

2. Buatlah jawaban hasil diskusi dalam selembar kertas
3. Tempelkan pada tempat yang telah disediakan
4. Jangan lupa sertakan bagian saran dari kelompok lain

## LEMBAR KERJA 1.2.

### Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)

Nama Kelompok :

Sub Topik :

Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

6.

1. Simaklah bacaan pada link <https://armial70ipa.mapel.xyz/2021/12/perancangan-media-pembelajaran.html>
2. Tentukan KI, KD, dan Indikator kompetensi yang akan dicapai peserta didik
3. Analisislah pokok-pokok materi sesuai sub topik masing masing berdasarkan buku guru, buku siswa dan atau sumber lain yang relevan
4. Diskusikan aset multimedia yang akan dicantumkan untuk setiap materi pada sub topik tersebut.
5. Diskusikan instrumen evaluasi yang akan ditampilkan pada media
6. Lengkapi Format GBIM dan JM sesuai hasil diskusi kelompok

### Garis Besar Isi Media

#### Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animasi

Mata Pelajaran :

Jenjang/Kelas/Smt. :

Topik/Judul :

Penulis :

Pengkaji Materi :

Pengkaji Media :

NO.	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR KOMPETENSI	POKOK-POKOK MATERI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)



**Jabaran Materi**  
**Bahan Belajar Media Interaktif**

Mata Pelajaran :  
Jenjang/Kelas/Smt :  
Kompetensi Inti :  
Kompetensi Dasar :  
Topik/Judul :  
Penulis :  
Pengkaji Materi :  
Pengkaji Media :

**A. PENDAHULUAN**

**B. INDIKATOR KOMPETENSI**

**C. URAIAN MATERI**

**D. LATIHAN**

**E. TES**

**F. REFERENSI**

7. Presentasikan GBIM dan JM yang telah dirancang dan mintalah saran perbaikan dari peserta/kelompok lain.

**LEMBAR KERJA 1.3**  
**Naskah Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animasi**

Nama Kelompok :  
 Sub Topik :  
 Anggota Kelompok : 1.  
   2.  
   3.  
   4.  
   5.  
   6.

1. Berdasarkan GBIM dan JM yang telah dibuat, diskusikanlah untuk melengkapi naskah media pembelajaran di bawah ini.

**Naskah Media Pembelajaran berbasis Whiteboard Animasi**

JUDUL :  
 Oleh :  
 SINOPSIS/DESKRIPSI

.....  
 .....  
 .....  
 .....

CUT (Slide)	STORYLINE (ALUR CERITA)	ASET VISUAL (GAMBAR)	NARASI (Voice over) dan Musik Ilustrasi	Perkiraan Durasi
1	Opening Title			
2				

2. Presentasikan rancangan naskah media pembelajaran, dan mintalah saran perbaikan dari peserta/kelompok lain



# ALUR KEGIATAN PELATIHAN



## **BAHAN PELATIHAN**

### **Model Rancangan Media Pembelajaran ASSURE**

Model pengembangan media pembelajaran ASSURE merupakan singkatan dari tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analyze Learners; State Objectives; Select Methods, Media, and Materials; Utilize Media and Materials; Require Learner Participation; dan Evaluate and Rivise*. ASSURE yang pertama kali dikonsept oleh Robert Heinich dan timnya pada awal tahun 1980-an. Model tahapan pengembangan ini cukup familiar di kalangan pengembang karena tahapan yang sederhana dan sangat jelas setiap tahapannya. Kita akan membahas apa setiap tahapan-tahapan model pengembangan media pembelajaran ASSURE ini secara singkat.

#### **A – Analyze Learners (Analisis Peserta Didik)**

Langkah pertama dalam proses ini adalah bahwa guru harus menganalisis atribut peserta didiknya. Harus ada fokus pada analisis karakteristik peserta didik yang terkait dengan hasil belajar yang diinginkan. Walaupun kondisi dan informasi terkait peserta didik ini sangat beragam namun ada beberapa hal pokok yang penting yang biasanya relatif sama. Informasi yang dikumpulkan ini akan membantu pengembang dalam membuat keputusan yang terkait dengan langkah-langkah berikutnya dalam proses pengembangan ini. Misalnya ketika kita menentukan karakter peserta didik, itu berarti sangat terkait dengan memilih strategi dan sumber daya khusus untuk membantu proses pembelajaran.

Walaupun analisis peserta didik ini bisa sangat beragam tergantung kebutuhan pengembang dan situasi yang dihadapinya namun ada beberapa hal pokok dalam Analisis peserta didik yang dilakukan yaitu:

- *General characteristics* yaitu atribut umum peserta didik Anda, seperti usia, kemampuan akademik, jenis kelamin, minat, dll.
- *Specific entry competencies* yang merupakan Kompetensi sebelumnya
- *Learning styles* yaitu Gaya belajar, seperti pendengaran, visual, dan sentuhan

Jadi, selain ketiga hal ini bisa ditambahkan analisis lain yang terkait dengan kebutuhan yang dihadapi. Untuk fokus pada kebutuhan spesifik peserta didik, ada baiknya kita terlebih dahulu mengetahui apa saja kebutuhan itu. Kita bisa melakukan survei, membuat *focus group discussion*, wawancara, dan bila perlu menganalisis pembelajaran yang telah berlangsung di masa lalu untuk mengeksplorasi sifat dan tingkat pengalaman audiens. Kita juga bisa melakukan observasi tentang indikasi gaya belajar mereka, seperti media pembelajaran mana yang menarik bagi mereka, bagaimana mereka menyerap informasi atau menggunakan instrumen pengukuran yang lebih formal.

#### **S – State Standards and Objectives (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian)**

Setelah melakukan analisis atribut peserta didik, guru atau pengembang harus menyatakan standar dan tujuan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pernyataan ini terdiri dari spesifikasi tentang kompetensi apa yang harus dicapai oleh peserta didik sebagai hasil dari melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut. Agar lebih konkret tentang hal-hal ini, pernyataan ini akan fokus pada apa yang akan diketahui atau diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran.

Pernyataan tujuan ini dapat digunakan dalam menilai keberhasilan peserta didik, mungkin juga untuk proses penilaian. Kita juga dapat menggunakannya untuk memberi tahu peserta didik apa yang akan mereka capai setelah pembelajaran ini. Kerangka yang disarankan oleh

Heinich dkk untuk merumuskan tujuan pembelajaran adalah format ABCD, yaitu sebagai berikut:

- **Audience** (Peserta didik) – Untuk siapa tujuan itu dimaksudkan?
- **Behavior** (Perilaku) – Apa perilaku atau kinerja yang harus ditunjukkan?
- **Conditions** (Kondisi) – Bagaimana kondisi di mana perilaku atau kinerja akan diamati?
- **Degree** (Tingkat) – Sampai tingkat mana pengetahuan atau keterampilan akan dikuasai?

Pernyataan tujuan harus dirumuskan dengan kata kerja yang menunjukkan tujuan pembelajaran. Panduan bermanfaat untuk kata kerja yang tepat untuk digunakan dapat menggunakan konsep kemampuan kognitif Taksonomi Bloom edisi revisi. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa penilaian hanya dapat didasarkan pada perilaku peserta didik kita. Mereka mungkin mengetahui banyak materi yang telah disampaikan, tetapi mungkin tidak dapat menunjukkannya dalam sebuah tes.

Selain dari tujuan dan sasaran di seluruh organisasi yang telah dibuat, kita juga harus mengembangkan sasaran yang spesifik untuk peserta didik. Perilaku belajar apa yang perlu mereka perhatikan? Pengetahuan apa yang perlu mereka ketahui pada akhir pembelajaran? Apakah ada tugas khusus yang mereka butuhkan untuk dikuasai atau keahlian yang harus mereka bangun? Kita juga harus memiliki cara untuk menguji pengetahuan mereka dan menentukan apakah mereka benar-benar telah memenuhi tujuan dan sasaran yang telah kita tetapkan.

### **S – Select Strategies, Technology, Media, and Materials (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi)**

Ketika melihat apa tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dengan baik, maka penting untuk memilih strategi, teknologi, materi, dan media pembelajaran yang dianggap akan memberikan hasil yang diinginkan. Pertama, kita harus mencari tahu metode penyampaian apa yang terbaik untuk pembelajaran. Misalnya, berapa proporsi pembelajaran yang berpusat pada guru dan berapa proporsi yang berpusat pada peserta didik?. Yang pertama adalah strategi pembelajaran sinkron seperti ceramah, demonstrasi, atau video naratif disertai diskusi. Yang kedua adalah strategi seperti diskusi kelompok atau kerja kelompok kooperatif.

Strategi yang berpusat pada peserta didik tentunya disepakati lebih efektif. Belajar menjadi lebih menarik ketika ada lebih banyak partisipasi peserta didik di kelas. Pada akhirnya, pembelajarlah yang harus menguasai materi, bukan guru. Namun, akan ada sejumlah informasi penting dan teknik yang harus diberikan dan ditunjukkan oleh guru. Belajar yang terbaik adalah ketika guru hanya mengarahkan peserta didik untuk menemukan jawaban yang benar untuk masalah itu sendiri. Guru yang efektif hanyalah fasilitator untuk proses pembelajaran.

Setelah kita memilih strategi pengajaran, maka inilah saatnya untuk mencari tahu teknologi, media, dan bahan mana yang paling mendukung metode pembelajaran yang digunakan. Teknologi ini sangat terbuka luas, mulai dari alat sederhana seperti kapur dan papan tulis hingga yang lebih canggih seperti media interaktif, simulasi sampai pengalaman virtual.

Salah satu kesalahan strategi pembelajaran yang paling umum adalah menggunakan teknologi hanya demi teknologi, daripada menemukan alat yang ideal untuk audiens tertentu dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Idealnya, kita harus memilih alat yang sudah akrab dengan peserta didik daripada yang mungkin sulit dikuasai. Misalnya, jika kita sedang

mengembangkan tugas kolaborasi kelompok online yang menggunakan platform manajemen proyek, kita harus yakin bahwa peserta didik benar-benar dapat menggunakan platform online ketika saatnya untuk bekerja dengan rekan-rekan mereka. Yang harus diingat adalah bahwa guru adalah unsur penting dalam memberikan materi. Alat yang canggih berguna, tetapi pada akhirnya bermuara pada seseorang yang tahu lebih banyak dari apa yang ada di buku teks.

#### **U – Utilize Technology, Media, and Materials (Memanfaatkan Teknologi, Media, dan Material)**

Langkah selanjutnya dalam tahapan ASSURE ini berkenaan dengan membuat rencana tentang bagaimana kita akan memanfaatkan teknologi, media, dan materi yang dipilih. Seperti semua langkah instruksional/pembelajaran pada umumnya, kita harus memastikan bahwa rencana kita berkontribusi penting pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Ada sebuah tahapan yang ditawarkan Heinich dkk yang sangat menarik untuk dijadikan sebagai pedoman. Tahapan proses ini dinamai dengan “lima p”, yaitu:

- *Preview the Technology, Media, and Materials* (Pratinjau Teknologi, Media, dan Materi). Ini berarti bahwa penting untuk merencanakan sebelumnya bagaimana kita akan menggunakannya. Jadi kita sebaiknya mencoba terlebih dahulu kinerja produk yang kita kembangkan di kalangan terbatas sebelum benar-benar menggunakannya. Pastikan bahwa seluruh fiturnya berjalan dengan lancar dan mulus.
- *Prepare the Technology, Media, and Materials* (Menyiapkan Teknologi, Media, dan Materi). Kita harus mengumpulkan semua hal yang kita butuhkan untuk menjalankan seluruh proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan harapan. Setiap fitur-fitur yang disediakan harus lengkap dan bekerja dengan baik. Materi yang digunakan juga sudah tersedia dengan lengkap. Bila ada prasyarat lain yang dibutuhkan juga harus tersedia dengan baik, misalnya jaringan internet, listrik, dan sebagainya.
- *Prepare the Environment* (Menyiapkan Lingkungan). Ada beberapa persiapan minimal yang diperlukan untuk mengatur lingkungan belajar. Hal-hal sederhana seperti memastikan bahwa kita memiliki cukup meja, penerangan ruangan, suhu, tingkat kebisingan, dan hal-hal lain yang terkait.
- *Prepare the Learners* (Mempersiapkan Peserta Didik). Pertama, kita perlu memberi tahu peserta didik tentang apa tujuan pembelajaran dengan jelas. Ini akan membantu peserta didik membuat gambaran tentang apa yang perlu mereka serap. Selanjutnya, penting untuk memberi tahu peserta didik bagaimana mereka akan dinilai. Kita juga perlu memberi tahu mereka apa saja tugas yang akan kita berikan dan bagaimana sistem penilaiannya. Juga, Anda harus menjelaskan kepada siswa apa manfaat dari mempelajari materi tersebut.
- *Provide the Learning Experience* (Memberikan Pengalaman Belajar). Selanjutnya adalah benar-benar melaksanakan pembelajaran. Di sinilah semua perencanaan dilaksanakan.

Untuk memverifikasi bahwa semua fitur atau alat teknologi yang dikembangkan berfungsi dan bahwa peserta didik dapat menggunakannya secara efektif, perlu untuk menguji teknologi ini sebelum menawarkannya kepada peserta didik. Misalnya, jika kita menggunakan tablet di ruang kelas, kita harus memastikan bahwa semua perangkat berfungsi dengan baik, tidak bermasalah sambungan atau baterai yang lemah, dan dapat menjalankan aplikasi dengan lancar tanpa error minor apalagi mayor. Jika kita menggunakan tautan online, verifikasi bahwa peserta didik memiliki semua informasi yang

mereka butuhkan untuk mengakses platform online dan bahwa tidak ada masalah untuk masuk ke semua situs yang telah disiapkan.

### **R – Require Learner Participation (Menarik Partisipasi Peserta Didik)**

Langkah ini sebenarnya termasuk dalam langkah sebelumnya, yaitu mengharuskan kita untuk membuat rencana tentang bagaimana pembelajaran akan secara aktif melibatkan peserta didik dalam setiap materi yang diajarkan. Hal ini perlu perlu dibedakan baik di tingkat kelas maupun di tingkat individu. Langkah yang paling mendasar yang dapat diambil adalah partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Pendekatan yang lebih canggih akan mengharuskan siswa menyiapkan pertanyaan dan komentar di rumah untuk dibawa ke kelas. Kita dapat mencoba bahkan membiarkan setiap siswa untuk memimpin diskusi dengan gaya seminar atau sesuai dengan kebutuhan mereka.

Bila dalam pengembangan media pembelajaran, perlu direncanakan dengan tepat bagaimana mereka akan berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara umum. Bagaimana mereka akan mempelajari informasi dan teknik yang termasuk dalam materi pelajaran? Rencana ini harus lebih spesifik daripada hanya mengatakan bahwa mereka akan mendengarkan dan menyerap materi. Seperti halnya dengan semua strategi pembelajaran, penting untuk membuat peserta didik terlibat dan memastikan mereka semua bersemangat menjalankan setiap prosesnya. Mintalah tanggapan mereka sehingga kita dapat mencari tahu apa yang bekerja secara efektif dan apa yang mungkin perlu dimodifikasi untuk memperbaikinya. Libatkan mereka, sehingga mereka merasa seolah-olah mereka adalah bagian penting dari proses pembelajaran yang lebih besar.

### **E – Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi)**

Langkah terakhir dalam model pengembangan media pembelajaran ASSURE adalah mengevaluasi dampak produk yang kita kembangkan pada pembelajaran siswa. Ini termasuk evaluasi strategi pengajaran, teknologi, media, materi yang digunakan, dan setiap fitur yang kita kembangkan. Pertanyaan-pertanyaan berikut berguna untuk diajukan pada evaluasi ini:

- Apakah pembelajaran memenuhi tujuan pembelajaran yang direncanakan?
- Bagaimana menentukan apakah peserta didik mencapai tujuan?
- Apakah cara menilai peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran?
- Bisakah media pembelajaran ini diperbaiki? Bagaimana caranya?
- Apakah pilihan media dan materi bagus? Bagaimana menilai efektivitas alat-alat ini?
- Apakah mungkin ada teknologi, media, dan material lain yang lebih baik?

Langkah terakhir dalam evaluasi Anda harus fokus pada umpan balik dari siswa. Apakah pengalaman mereka positif secara keseluruhan? Apakah kinerja produk yang dibanangun efektif atau tidak? Kita harus ingat bahwa kita masih harus beradaptasi dengan perubahan kebutuhan peserta didik setiap saat. Kita harus beradaptasi dengan teknologi yang terus berkembang, sehingga kita dapat menawarkan kepada peserta didik di masa depan tentang sumber daya terbaik yang kita miliki.

Jadi, model pengembangan media pembelajaran ASSURE tetaplh sebuah tahapan yang tidak sempurna. Kita bisa memilih untuk menggunakannya atau tidak, sesuai dengan kebutuhan kita. Kita juga bisa memodifikasi tahapan ini sesuai dengan situasi dan lingkungan yang kita hadapi.

Sumber : <https://maglearning.id/2020/07/29/model-pengembangan-media-pembelajaran-assure/>