

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ASSURE UNTUK MATA KULIAH BAHASA INGGRIS DI UNIVERSITAS

Zaldi Harfal*, Novitri, Mirza Hardian

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia
*zaldi.harfal@lecturer.unri.ac.id

Received: February 20th, 2022

Revised: February 25th, 2022

Accepted: February 28th, 2022

ABSTRACT

Instructional design has a strong influence on the success of university-level learning. Learning in higher education is effective if it is designed properly by the course unit tutor because the instructional design helps the preparation of a good lesson plan that contains objectives, materials, methods, media, class activities, evaluations, and so on. There are various instructional design models and one of the popular designs for media application is ASSURE. Some experts use the acronym ASSURE differently. In this article, ASSURE consists of Analyze learners, State objectives, Select method-media-materials, Utilize media-materials, Require learner participation, Evaluate and revise. The ASSURE model can be applied to various fields of study and levels, but has never been published in English language learning at university. Therefore, this article will explain the application of the ASSURE model in general English courses in universities.

Keywords: ASSURE model; English university; instructional design

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sangat penting untuk pembangunan negara, agar lulusan kampus mampu bersaing dalam dunia internasional, baik untuk mendapatkan pekerjaan maupun dalam menjalankan pekerjaan tersebut. Oleh karena itu, Bahasa Inggris perlu masuk ke dalam kurikulum perguruan tinggi. Dalam Peraturan Rektor Universitas Riau No 4 Tahun 2021, Bahasa Inggris menjadi salah satu mata kuliah wajib yang dinamakan sebagai Mata Kuliah Universitas (MKU) bersama dengan mata kuliah lainnya, yaitu Ilmu Lingkungan dan Mitigasi Bencana, Budaya Melayu, Kewirausahaan, Literasi Digital dan Kukerta. Ini berarti mata kuliah tersebut wajib diambil oleh mahasiswa dari seluruh program studi di lingkungan Universitas Riau.

Untuk mendukung kesuksesan perkuliahan, Perangkat Pembelajaran MKU telah disusun oleh tim satuan tugas MKU. Perangkat pembelajaran ini terdiri dari kontrak perkuliahan, rencana pembelajaran semester, rencana pembelajaran, rancangan evaluasi, dan lainnya. Perangkat ini sangat membantu dosen dalam mengelola perkuliahan, termasuk dosen mata kuliah Bahasa Inggris. Menurut Faizah dan Suryawati, perangkat pembelajaran mata kuliah universitas (MKU) Bahasa Inggris di Universitas Riau menggunakan model ADDIE, yang merupakan akronim dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Faizah & Suryawati, 2021). Akan tetapi, perangkat tersebut disusun untuk diterapkan pada seluruh program studi yang mungkin saja tidak cocok dengan karakteristik mahasiswa yang berbeda – beda dan belum ada petunjuk mengenai pengintegrasian media dan metode ke dalam proses pembelajaran.

Kemudian, sejak akhir Maret 2020, pandemi terjadi secara luas di dunia dan moda pembelajaran mendadak harus dilakukan dalam jarak jauh. Para pengajar di perguruan tinggi Indonesia terus mencari cara agar pembelajaran tetap efektif. Berbagai pihak telah mengadakan seminar online mengenai media pembelajaran yang bisa diterapkan dosen agar perkuliahan tetap efektif di masa pandemi ini. Akan tetapi, pembahasan media pembelajaran tersebut hanya bersifat umum, tanpa diintegrasikan dengan metode dan bahan ajar dalam kegiatan perkuliahan. Alhasil, dosen merasa sudah melakukan upaya terbaiknya dengan belajar tentang media, menghabiskan waktu untuk persiapan media, tetapi pembelajaran masih belum juga efektif.

Jadi, diperlukan desain pembelajaran yang bisa menjadi panduan untuk penggunaan media dan metode ke dalam proses pembelajaran secara spesifik pada satu kelas di setiap pertemuan. Model ASSURE akan lebih membantu para dosen pengampu MKU Bahasa Inggris dalam mengajar karena itu desain pembelajaran model ASSURE sangat mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). ASSURE merupakan akronim dari langkah – langkah penerapan desain pembelajaran, yaitu *analyze learners; state objectives; select media, methods and materials; utilize media and materials; require learner participation; dan evaluate and revise*. Telah banyak penelitian dilakukan mengenai pengaruh positif model ASSURE dalam hasil

pembelajaran (Maulina, Kamaruddin, & Harun, 2016; Murdiwardaya, 2018; Ningrum, 2014; A. Pransisca, 2018; M. A. Pransisca & Zaidah, 2020; Semerty, Meter, & Kristiantari, 2013; Wismawan, Sugihartini, & Kesiman, 2019). Beberapa penelitian juga telah dilakukan mengenai rancangan desain pembelajaran menggunakan model ASSURE (Fahriansyah, 2021; Iskandar & F, 2020; Muzakki, Zainiyati, Rahayu, & Khotimah, 2021; Pribadi, 2011; Syahril, 2018). Model pembelajaran ASSURE bisa diaplikasikan untuk semua bidang studi dan tingkatan pendidikan, tetapi belum ada penelitian dan publikasi untuk bidang bahasa Inggris di perguruan tinggi.

Artikel ini berisi tentang pengembangan desain pembelajaran pada Mata Kuliah Bahasa Inggris dengan mengikuti langkah – langkah model ASSURE untuk membantu perkuliahan yang lebih efektif, baik dalam jaringan (online) maupun diluar jaringan (offline).

PEMBAHASAN

Bahasa Inggris sebagai Mata Kuliah Universitas (MKU)

Di perguruan tinggi, mata kuliah yang ditawarkan pada program perkuliahan merupakan komposisi dari mata kuliah prodi, mata kuliah fakultas, mata kuliah universitas (MKU) dan mata kuliah wajib umum (MKWU). Mata kuliah tentang bahasa Inggris adalah komponen pertama dan ketiga. Bahasa Inggris sebagai mata kuliah universitas (MKU) mempunyai fungsi dan tujuan yang berbeda dengan mata kuliah pada program studi. Pada program studi, mata kuliah yang ditawarkan lebih spesifik kepada pembelajaran skill dan komponen bahasa seperti Mata Kuliah Listening, Speaking, Reading, Writing, Vocabulary, Grammar, dan sebagainya. Sementara itu MKU Bahasa Inggris, sesuai namanya lebih umum dan tidak terlalu mendalam karena disediakan sebagai mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa se- lingkungan universitas.

Dalam kurikulum pendidikan tinggi terbaru yang mengusung *Outcome-Based Education* (OBE), tujuan pembelajaran disebut sebagai capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) (Junaidi et al., 2020). Berdasarkan perangkat pembelajaran universitas, CPMK MKU Bahasa Inggris berfokus kepada memahami dan mengidentifikasi kalimat, paragraf dan artikel akademik yang baik, kemudian

menulis kalimat, paragraf dan artikel yang terstruktur dengan penggunaan kosakata dan tata bahasa yang baik (Novitri, Harfal, & Eliwarti, 2021).

Bahasa Inggris diberikan sebagai mata kuliah wajib tingkat universitas dengan tujuan untuk membekali mahasiswa untuk memahami teks berbahasa Inggris pada mata kuliah program studi mereka masing – masing. Selain itu, mahasiswa juga perlu diajarkan untuk menulis sesuai kaidah akademik, yaitu dengan konten terstruktur, kosakata yang tepat dan tata bahasa yang sesuai. Oleh karena itu, MKU ini diambil mahasiswa pada tahun pertama, baik semester 1 atau semester 2, sehingga diharapkan membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas – tugas dengan baik pada tingkatan selanjutnya. Kemudian, perlu juga dipahami bahwa dalam dunia akademik, para peneliti terus melakukan riset di berbagai bidang dan kemudian mereka mempublikasikan hasilnya di dunia internasional dalam bahasa Inggris. Mahasiswa sebagai agen perubahan harus *update* dengan pemikiran – pemikiran terbaru, bukan semata – mata langsung menerima tapi mampu menyaring informasi tersebut sebagai referensi ilmu pengetahuan yang terbaru.

MKU Bahasa Inggris diharapkan membantu mahasiswa memahami, menulis, menyimak dan berbicara mengenai bahan bacaan akademik dalam bahasa Inggris sesuai dengan program studi mereka masing – masing. Proses pembelajaran lebih difokuskan penggunaan bahasa Inggris sebagai alat berkomunikasi daripada sebagai konten pelajaran. Pengetahuan mengenai kosakata, tata bahasa dan pengucapan berfungsi sebagai komponen pelengkap dari 4 keahlian berbahasa ini (*reading, writing, listening* dan *speaking*). Oleh karena itu, materi pembelajaran MKU Bahasa Inggris menerapkan pendekatan berbasis teks (*text-based approach*).

Dari penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa MKU Bahasa Inggris adalah mata kuliah wajib se-universitas yang memuat materi – materi tingkat dasar berbasis teks untuk melatih kemampuan berbahasa mahasiswa agar mahasiswa sukses menyelesaikan program perkuliahan dan siap menghadapi persaingan global di masa mendatang.

Model ASSURE sebagai Desain Pembelajaran

Jika kita ingin mencari sumber bacaan mengenai desain pembelajaran, maka kita bisa menggunakan kata kunci *"instructional design"* karena dalam bahasa Inggris istilah tersebut lebih populer daripada *learning* atau *teaching design*. Alasannya, proses pembelajaran bisa saja terjadi tanpa kehadiran pengajar. Namun, peran pengajar tentu tidak bisa dihilangkan begitu saja. Dalam sesi pertemuan tatap muka atau tatap maya, desain pembelajaran diperlukan agar perkuliahan berlangsung dengan efektif.

Desain pembelajaran diperlukan untuk menentukan kegiatan – kegiatan dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran membantu mengkomunikasikan tujuan dan alasan dari strategi yang diterapkan dosen. Desain pembelajaran layaknya seperti bingkai kerja yang memberikan gambaran secara keseluruhan tentang hal - hal yang harus dimasukkan ke dalam perkuliahan. Desain pembelajaran adalah sebuah konstruksi yang mempunyai prinsip dan prosedur dimana bahan ajar, kegiatan pembelajaran dan lain - lain bisa dikembangkan dalam secara konsisten dan dapat dijadikan pedoman (Molenda, Reigeluth, & Nelson, 2003). Desain pembelajaran berkaitan dengan pemahaman, peningkatan dan penerapan metode pengajaran, dan bisa disebut sebagai *"linking science"* atau ilmu pengetahuan penghubung antara kegiatan dan hasil pembelajaran. (Reigeluth, 1983)

Desain pembelajaran merupakan buatan manusia, bukan sebuah fenomena alamiah yang terjadi begitu saja. Prosedur dan proses dalam desain pembelajaran dikembangkan menggunakan ilmu pengetahuan dan prinsip – prinsip ilmiah. Oleh karena itu, desain pembelajaran bisa menggunakan atau memodifikasi yang model yang telah ada atau membuat model baru dengan dukungan ilmiah yang kuat (Merrill, Drake, Lacy, Pratt, & Group, 1996).

Desain pembelajaran terdiri dalam 2 fase, yaitu fase immediate dan fase long-range) (Gagne, Wager, Golas, Keller, & Russell, 2005). Desain pembelajaran jangka panjang yaitu tentang perangkat pembelajaran, buku teks, buku pedoman pengajar, alat bantu audiovisual, dsb perlu dipersiapkan oleh tim kurikulum sedangkan fase immediate menyangkut rancangan untuk setiap pertemuan dan diatur oleh dosen pengampu mata kuliah. Desain pembelajaran juga memuat

strategi pembelajaran, yang terdiri atas dua kategori, yaitu strategi pembelajaran makro dan mikro (Rothwell & Kazanas, 1998). Strategi pembelajaran makro berkaitan dengan rancangan silabus satu semester perkuliahan, sedangkan strategi pembelajaran mikro spesifik ke satu pertemuan saja. Model ASSURE pada artikel ini berfokus kepada strategi pembelajaran mikro.

Secara umum, desain pembelajaran harus memuat 9 langkah, yaitu (1) *instructional goals*, (2) *instructional analysis*, (3) *entry behavior and learner characteristics*, (4) *performance objectives*, (5) *criterion-referenced test items* (6) *instructional strategy* (7) *instructional materials* (8) *formative evaluation* (9) *summative evaluation* (Gagne et al., 2005). Desain pembelajaran ada dalam berbagai versi, namun yang paling penting ia harus menarik minat dan efektif (D'Angelo, Bunch, & Thoron, 2018). Desain pembelajaran yang tersistematis mampu meningkatkan perkembangan kemampuan seseorang (Gagne et al., 2005), dan model ASSURE akan membuat desain pembelajaran selalu sistematis karena akronim langkah – langkah nya mudah diingat sebagai kata kerja dalam bahasa Inggris “*assure*” yang berarti meyakinkan.

Model desain pembelajaran menjadi panduan untuk merancang skenario pedagogik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menggambarkan proses rancangan tersebut dalam beberapa tahapan. Model ASSURE menjadi rujukan untuk pemilihan metode, media dan bahan ajar untuk memastikan proses perkuliahan MKU Bahasa Inggris berlangsung efektif karena ASSURE merupakan akronim dari kata kerja yang merupakan langkah – langkah sistematis yang bisa diterapkan dosen dalam merancang perkuliahan. Berikut ini penjelasan dari 6 langkah tersebut (Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino, 2002; Smaldino, Lowther, & Russell, 2012):

(1) Analyze learners (menganalisis mahasiswa)

Pada tahapan pertama ini dosen menganalisis mahasiswa yang diajarnya dalam satu kelas agar bisa menentukan metode, media dan bahan ajar yang sesuai dengan mahasiswa di kelas tersebut. Beberapa hal yang perlu dianalisis yaitu karakteristik dasar, kompetensi awal, dan gaya belajarnya (Conrad & TrainingLink, 2000; Heinich et al., 2002; McArdle, 2011). Sedangkan Rothwell &

Kazanas membagi karakteristik peserta pembelajaran menjadi 2, yaitu (1) kompetensi awal, dan (2) karakteristik lainnya (Rothwell & Kazanas, 1998). Dampak yang paling ingin dilihat adalah perubahan yang terjadi pada kompetensi awal mahasiswa, dan ini menjadi hal utama yang harus dianalisis.

Kompetensi awal adalah kompetensi pengetahuan, keahlian dan sikap yang telah dikuasai oleh mahasiswa pada pembelajaran sebelumnya (Rothwell & Kazanas, 1998), yaitu di tingkat sekolah menengah atas (SMA) atau lembaga pengajaran bahasa. Dalam bidang bahasa Inggris, kompetensi ini secara umum terkait dengan kemampuan listening, speaking, reading, writing, grammar, vocabulary, dan pronunciation.

Karakteristik lainnya mencakup karakteristik demografi (usia, gender, usia, dll) karakteristik fisiologis, tingkatan kemampuan berbahasa, jumlah mahasiswa dalam kelas yang diajar, pilihan pembelajaran, motivasi akademik, karakteristik grup (latar belakang budaya, sosial dan ekonomi), dll (D'Angelo et al., 2018; Heinich et al., 2002; Rothwell & Kazanas, 1998).

(2) State objectives (menetapkan standar dan tujuan pembelajaran)

Pada tahapan kedua, dosen perlu menetapkan tujuan pembelajaran pada setiap sesi perkuliahan. Merujuk kepada kurikulum pendidikan tinggi terbaru, yaitu *Outcome Based Education (OBE)*, tujuan pembelajaran terangkum sebagai Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK), yang merupakan turunan dari Capaian Lulusan (CPL) yang merujuk kepada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti) dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) (Junaidi et al., 2020). Sub-CPMK ini menjadi dasar penetapan metode, media dan bahan ajar, sekaligus menjadi acuan untuk evaluasi pembelajaran. Meskipun Sub-CPMK telah ditetapkan dalam perangkat pembelajaran MKU (Novitri et al., 2021), namun dosen pengampu juga sebaiknya juga bisa merujuk ke format ideal sehingga bisa mengoptimalkan hasil pembelajaran. Tiga komponen yang harus ada dalam tujuan pembelajaran: kemampuan seperti apa yang harus dikuasai, kondisi seperti apa suatu kegiatan dilakukan, dan kriteria tertentu yang menyatakan pembelajaran sukses dilakukan (Conrad & TrainingLink, 2000; D'Angelo et al., 2018; Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006; McArdle, 2011). Namun, Heinich et al (2012)

menambahkan satu komponen yang juga perlu dinyatakan dalam tujuan pembelajaran, yaitu *audience* atau pernyataan spesifik tentang mahasiswanya. Tujuan pembelajaran yang baik yaitu memuat komponen ABCD atau audience, behavior, condition dan degree (Heinich et al., 2002). Dalam pengajaran MKU, ini terasa penting sebagai pengingat kepada dosen bahwa mereka mungkin saja mengajar di mata kuliah ini di jurusan berbeda. Namun, meskipun memuat 4 komponen dalam satu kalimat, pernyataan tujuan pembelajaran ini tetap bersifat singkat dan padat (Rothwell & Kazanas, 1998).

(3) Select methods, media and materials (memilih metode, media dan materi)

Setelah menganalisis mahasiswa dan menetapkan tujuan pembelajaran, dosen bisa menetapkan metode, format media dan materi yang sesuai dengan mahasiswa di satu kelas dan tujuan pembelajaran di satu tahapan perkuliahan. Pemilihan metode, media dan material ini (strategi pembelajaran mikro) merujuk kepada perangkat pembelajaran (strategi pembelajaran makro) yang telah disusun oleh tim kurikulum universitas (Rothwell & Kazanas, 1998).

Pertama, pemilihan metode, yang menurut Heinich et al (2002) ada 10 kategori, yaitu presentation, demonstration, discussion, drill-and-practice, tutorial, cooperative learning, gaming, simulation, discovery, dan problem solving (Heinich et al., 2002). Seorang pengajar harusnya mengenal banyaknya metode yang ada, meskipun tidak semua digunakan dalam kegiatan pengajaran (McArdle, 2011).

Kemudian untuk pemilihan format media, jenisnya ada berbagai macam yaitu flip charts, salindia (slides), audio, video dan multimedia komputer (Heinich et al., 2002). Dalam memilih bentuk media pembelajaran, dosen mempertimbangkan media apa yang cocok untuk kegiatan klasikal, grup kecil, maupun individual. Namun, pemilihan media juga tergantung kepada keahlian pengajar, dana, dan lingkungan fisik kelas (McArdle, 2011).

Terakhir, pemilihan materi pembelajaran, yang terdiri 3 langkah (Heinich et al., 2002; McArdle, 2011), yaitu menggunakan materi yang telah ada, memodifikasi materi yang telah ada, atau merancang materi baru yang belum ada. Beberapa tahapan yang bisa dilakukan yaitu merancang silabus, melakukan pencarian materi, memeriksa materi yang didapat, memodifikasi jika ada bagian

yang sesuai, merancang baru jika tak ada bagian yang sesuai, dan akhirnya menyiapkan kegiatan kelas dengan materi tersebut (Rothwell & Kazanas, 1998). Yang perlu diingat adalah materi pembelajaran harus bermakna bagi mahasiswa, apakah materi tersebut valid sesuai kenyataan dan pengalaman mereka, dan apakah informasi tersebut akan berguna untuk masa depan mereka (McArdle, 2011).

(4) Utilize media and materials (menggunakan media dan materi)

Setelah memilih metode, media dan bahan ajar yang sesuai, saatnya dosen menggunakan rancangan tersebut dalam perkuliahan. Hal ini bisa dilakukan dengan langkah 5P: preview the materials, prepare the materials, prepare the environment, prepare the learners dan provide experience (Heinich et al., 2002).

- a. Preview materials atau pratinjau bahan ajar perlu dilakukan agar dosen benar - benar paham menggunakannya di kelas, dan juga agar konten tidak sesuai atau sensitif bisa disaring dahulu.
- b. Prepare materials atau mempersiapkan bahan ajar yaitu dengan mengumpulkan bahan - bahan yang diperlukan dalam satu sesi, membuat urutannya, apa saja yang dilakukan dosen dan mahasiswa sesuai urutan, dan peralatan apa saja yang diperlukan.
- c. Prepare the environment atau mempersiapkan lingkungan terkait dengan moda pembelajaran yang akan diterapkan, apakah tatap muka atau tatap maya, baik sinkron atau asinkron.
- d. Prepare the learners atau mempersiapkan mahasiswa, yaitu berupa kegiatan pemanasan seperti menjelaskan gambaran umum materi, menjelaskan kaitan materi dengan dunia nyata, memberikan kalimat yang membuat mahasiswa penasaran dengan materi, atau memberikan petunjuk yang mengarahkan mahasiswa kepada materi.
- e. Provide experience atau menyajikan pembelajaran kepada mahasiswa, baik berupa kegiatan yang berpusat pada pengajar, maupun yang berpusat pada mahasiswa.

(5) Require learner participation (melibatkan partisipasi mahasiswa)

Dalam pembelajaran aktif dan efektif, salah satu faktor pentingnya adalah partisipasi mahasiswa dalam semua kegiatan pembelajaran, dimana mahasiswa melakukan pemahaman mendalam dan refleksi terhadap materi pembelajaran. Dosen berperan memfasilitasi berbagai kegiatan yang bisa dilakukan mahasiswa, baik kegiatan klasikal, grup kecil maupun individu menggunakan media tertentu seperti *computer/ smartphone*. Yang paling penting adalah dalam kegiatan – kegiatan ini adalah dua hal, yaitu mahasiswa (1) mengerjakan latihan dan (2) mendapatkan feedback, baik dari mesin (komputer), diri sendiri (refleksi diri), teman sebaya, maupun dari dosen.

(6) Evaluate and revise (melakukan evaluasi dan revisi)

Evaluasi dilakukan terkait dua hal, yaitu (1) hasil pembelajaran mahasiswa, dan (2) efektivitas penggunaan metode, media dan materi dalam pembelajaran. Penilaian mengenai hasil belajar mahasiswa pada umumnya adalah penilaian kemampuan di akhir pembelajaran, yang diukur menggunakan soal tes, dan ada juga yang memerlukan rubric. Namun, penilaian pembelajaran ini juga disarankan bersifat otentik dan melihat proses, yaitu penilaian portfolio yang bisa berbentuk cetak atau elektronik. Kemudian, untuk mengukur efektivitas penggunaan metode, media dan materi ajar bisa melalui survey, wawancara atau observasi terhadap reaksi mahasiswa selama pembelajaran.

Implementasi model ASSURE pada MKU Bahasa Inggris

Penjabaran langkah – langkah desain pembelajaran model ASSURE telah disampaikan diatas. Selanjutnya, pada bagian ini penulis akan membahas penerapannya terkait dengan mata kuliah wajib universitas (MKU) Bahasa Inggris. Mata kuliah ini tersebar pada semua program S1 seluruh jurusan se-Universitas Riau. Desain pembelajaran dirancang untuk satu pertemuan pada satu kelas, karena itu penulis hanya akan memberikan satu atau beberapa contoh penerapannya pada perkuliahan.

(1) Analyze learners

Kegiatan menganalisis mahasiswa seperti dijelaskan sebelumnya, mencakup tentang kemampuan awal dan karakteristik lainnya.

Untuk menganalisis kemampuan awal mahasiswa yang mengambil MKU Bahasa Inggris, dosen bisa merujuk ke kurikulum dan silabus pembelajaran Bahasa Inggris di SMA. Akan tetapi, sistem klasifikasi siswa di SMA tidak berdasarkan level of proficiency seperti lembaga kursus bahasa yang mengadopsi atau mengadaptasi *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)* (Europe, 2020). Dan dengan kualitas pendidikan yang tidak merata, kemampuan awal mahasiswa baru sulit untuk ditebak. Oleh karena itu, dosen bisa melakukan pre-test sebelum melaksanakan pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa yang berada di kelas yang diampu. Tes ini bisa berbentuk formal maupun informal. Salah satu website tes berstandar bisa digunakan dosen secara gratis adalah EF Standard English Test (EF SET) dengan tautan www.efset.org ("EF Standard English Test," 2022) Namun, dosen perlu mengingatkan kepada mahasiswa bahwa pre-test hanya dilakukan untuk keperluan rancangan media dan bahan ajar, tidak berpengaruh kepada nilai mata kuliah mereka.

Untuk mengetahui karakteristik lainnya, dosen bisa melakukan survey atau wawancara kepada mahasiswa. Dosen bisa memberikan pertanyaan kepada mahasiswa mengenai usia, hobi, daerah asal, teknologi pembelajaran yang dimiliki. Hal ini menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kemudian, dosen juga perlu menganalisis gaya belajar mahasiswa. Secara umum, gaya belajar ada tiga: visual, auditori dan kinestetik (Fleming & Baume, 2006; McArdle, 2011). Salah satu alternatif, dosen bisa menggunakan VARK Questionnaire melalui laman www.vark-learn.com ("VARK - A Guide to Learning Preference," 2022). Mahasiswa diminta mengerjakan beberapa soal dan akan mengetahui hasilnya segera setelah dikumpulkan di website tersebut. Sebaiknya dosen memfasilitasi semua gaya belajar pada pengajaran di kelas, namun juga berusaha memfasilitasi proses pembelajaran individu tersebut agar semua berkembang dengan preferensi belajarnya masing – masing. Misalnya,

mahasiswa yang dominan kinaesthetic, sebaiknya diberikan kegiatan terpisah yang melibatkan banyak gerakan.

(2) State standard and objectives

Meskipun Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub CPMK) sudah ditetapkan dalam Panduan Pembelajaran MKU Bahasa Inggris (Novitri et al., 2021), namun dosen perlu menerapkan konsep tujuan pembelajaran ABCD (*audience, behavior, condition, dan degree*). Berikut beberapa contoh pernyataan tujuan pembelajaran yang ideal, diwarnai sesuai komponen A (hijau), B (biru), C (kuning), dan D (ungu):

- a) Given a reading text about family, first year university students will identify
(1) the generic structure which includes four different family member, (2) language features of the text which includes vocabulary about body parts and simple present tense.
- b) Given a picture of family members and personal information details, first year university students will create an article that consists of 100-120 words and four paragraphs: member 1, member 2, member 3 and member 4.

(3) Select methods, media and materials

Dosen menentukan metode, media dan materi ajar yang sesuai dengan hasil analisis mahasiswa dan tujuan pembelajaran pada tahap sebelumnya. Metode, media dan materi yang digunakan dalam satu pertemuan sebaiknya dua atau lebih agar pembelajaran tersebut variatif dan mempunyai elemen surprise yang membuat mahasiswa tertarik selama pembelajaran. Misalnya, untuk tujuan pembelajaran pada 2.a. yaitu pada kegiatan pembuka, dosen bisa menggunakan metode *gaming*, media *interactive flashcards* dan materi ajar yang dirancang sendiri oleh dosen. Pembuatan materi ajar tersebut bisa menggunakan aplikasi Cram yang dapat dilakukan melalui laman <https://www.cram.com/> dan contohnya dapat dilihat pada Gambar 1. Kemudian, pada kegiatan inti pertama, dosen bisa menggunakan metode *problem solving*, yaitu menganalisis struktur artikel teks tentang *family* menggunakan format media teks bergambar dan bahannya dimodifikasi dari teks yang didapat dari buku/ internet. Lalu pada kegiatan inti

kedua, dosen bisa menerapkan metode presentasi dan diskusi, dengan format multimedia dan materi yang disiapkan oleh mahasiswa. Pada kegiatan inti ketiga, dosen menerapkan metode *project-based learning*, menggunakan media dan materi yang disiapkan oleh mahasiswa. Variasi metode, media dan bahan ajar yang berbeda bisa digunakan pada kegiatan berikutnya.

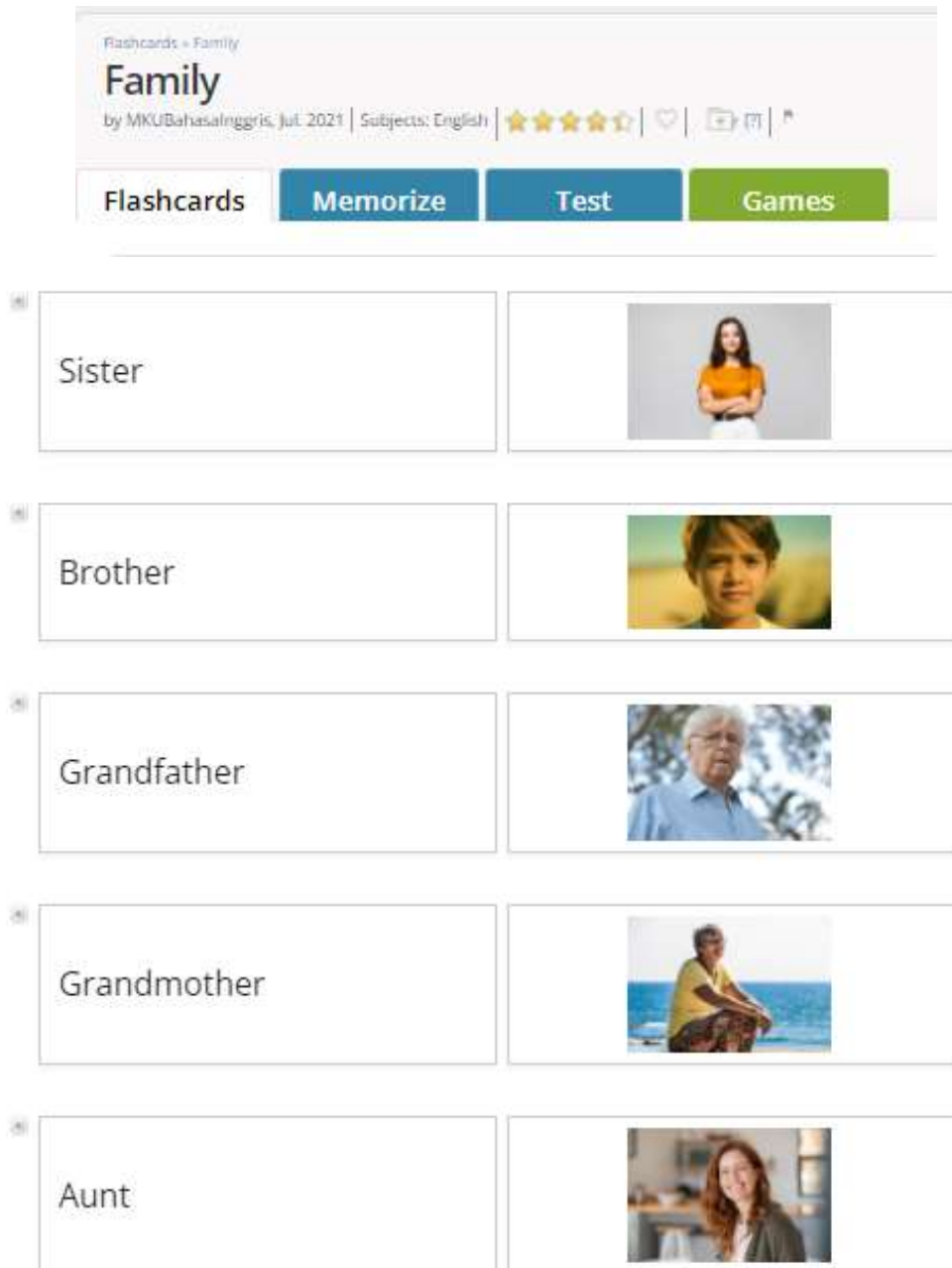
(4) Utilize media and materials

Pada tahapan ini, dosen memastikan kesiapan media dan materi ajar sebelum penggunaannya pada sesi pembelajaran. Pertama, dosen melakukan pratinjau media dan bahan ajar apakah sudah benar dan bisa diakses oleh mahasiswa dan dosen itu sendiri. Kemudian, dosen mempersiapkan media dan materi ajar tersebut dengan mencetak atau mengunggah ke dalam learning management system (LMS) yang digunakan oleh dosen, seperti Google Classroom, Edmodo, dll. Setelah itu, dosen memastikan lingkungan belajar kondusif, aman dan nyaman untuk pembelajaran. Jika dilakukan dalam tatap muka, pastikan kursi, meja, pencahayaan, suhu ruangan, dan lainnya mendukung pembelajaran. Dalam hal ini perlu kerja sama yang baik dengan bagian perlengkapan kampus. Kemudian, jika dilakukan dalam tatap maya, usahakan perangkat komunikasi memiliki fitur lengkap, jaringan internet yang kuat, suara latar belakang tidak berisik, dan sebagainya. Kemudian, pada bagian awal pembelajaran, dosen melakukan kegiatan pengantar sebelum masuk ke kegiatan ini, memberikan pengalaman belajar, yang merupakan bagian terakhir dalam *utilize media and materials*.

(5) Require learner participation

Tahapan ini beririsan dengan langkah terakhir dari tahapan sebelumnya, yaitu memberikan pengalaman belajar (*providing learning experience*), tetapi menegaskan pola interaksi apa yang perlu dilakukan mahasiswa: klasikal, grup kecil, berpasangan, atau individu. Terkait dengan metode, media dan materi yang telah dipilih pada tahap 3, kegiatan pembuka bisa dilakukan secara klasikal, kegiatan inti pertama secara berpasangan, kegiatan inti kedua dalam grup kecil, dan kegiatan inti ketiga secara individu. Satu pertemuan terdiri atas tahapan –

tahapan kecil pembelajaran yang bersifat parallel, jadi mahasiswa harus dilibatkan untuk berpartisipasi di semua tahapan dan mendapat *feedback* di setiap akhir tahapan pembelajaran tersebut.



Gambar 1: Potongan gambar *Interactive Flashcards: Family* (Novitri et al., 2021)
(<https://www.cram.com/flashcards/family-12228779>)

(6) Evaluate and revise

Pada langkah terakhir model ASSURE ini, dosen melaksanakan evaluasi terhadap kemampuan mahasiswa, evaluasi terhadap penggunaan metode-media-materi ajar, dan melakukan revisi terhadap desain pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Dalam mengukur kemampuan berbahasa mahasiswa, kemampuan membaca (reading) dan menyimak (listening) bisa dilakukan dengan memberikan soal tertulis, dan kemampuan berbicara (speaking) dan menulis (writing) dapat diukur menggunakan rubrik. Untuk penilaian portofolio, mahasiswa perlu mengumpulkan berbagai lembar kerja (*worksheets*) yang mereka kerjakan pada setiap tahapan pembelajaran dalam satu pertemuan, dan dirangkum selama satu semester. Kemudian, untuk pengukuran efektivitas metode, media dan bahan ajar, dosen bisa mengobservasi reaksi mahasiswa selama proses pembelajaran. Jika diperlukan, dosen bisa meminta siswa mengisi survei atau menjawab pertanyaan wawancara.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa desain pembelajaran model ASSURE akan membuat pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris lebih efektif karena langkah – langkah nya tersusun dan mudah diingat karena merupakan kata kerja dalam bahasa Inggris. Desain ini membantu menganalisis karakteristik apa saja yang dari mahasiswa; membuat pernyataan tujuan pembelajaran yang terstruktur dan terukur; mengintegrasikan metode, media dan materi ajar ke dalam pembelajaran; melibatkan partisipasi mahasiswa dan merancang evaluasi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

KESIMPULAN

Mata Kuliah Universitas (MKU) Bahasa Inggris sangat penting untuk peningkatan kualitas lulusan. Agar perkuliahan tersebut berlangsung efektif, dosen pengampu mata kuliah ini harus memastikan rencana perkuliahan yang cocok dengan mahasiswa di kelas yang diajar. Kemudian, dosen juga sebaiknya tidak hanya bisa memilih dan merancang perkuliahan dengan format yang terbaru, tapi juga bisa menentukan metode dan bahan ajar yang menarik bagi mahasiswa, lalu menggunakan metode, media dan bahan ajar tersebut secara efektif dan efisien yang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dan

yang juga tak kalah pentingnya, dosen melakukan proses evaluasi dengan benar untuk kualitas pembelajaran yang meningkat dan lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran ini bisa dilakukan dengan berpedoman kepada desain pembelajaran model ASSURE, yang merupakan akronim kata kerja bahasa Inggris “assure”: (a)nalyze the learners, (s)tate objectives, (s)elect method media and materials, (u)tilize media and materials, (r)equire learner participation dan (e)valuate and revise.

DAFTAR PUSTAKA

- Conrad, K., & TrainingLink. (2000). *Instructional design for web-based training*. Human Resource Development.
- D'Angelo, T., Bunch, J. C., & Thoron, A. (2018). Instructional Design Using the Dick and Carey Systems Approach. *AEC632, the Department of Agricultural Education and Communication*.
- EF Standard English Test. (2022). Retrieved March 20, 2022, from EF Education First website: www.efset.org
- Europe, C. of. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*. Retrieved from www.coe.int/lang-cefr
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran ASSURE Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SMP Islamiyah Sawangan. *Perpektif*, 1(1), 53–63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.5>
- Faizah, H., & Suryawati, E. (2021). Pendahuluan. In E. Suryawati (Ed.), *Panduan Pembelajaran Mata Kuliah Universitas* (p. 186). Pekanbaru: UR Press.
- Fleming, N., & Baume, D. (2006). Learning Styles Again: VARKing up the right tree! *Educational Developments*, 7(4), 4.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). *Principles of instructional design*. Wiley Online Library.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technology for Learning 7th Edition* (7th ed.). New Jersey.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk

-
- Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Junaidi, A., Wulandari, D., Arifin, S., Soetanto, H., Kusumawardani, S. S., Wastutiningsih, S. P., ... Jobih. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar - Kampus Merdeka* (S. S. Kusumawardani, Ed.). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: the four levels (Third Edition)*. San Fransisco: Berret-Koehler Publisher.
- Maulina, W., Kamaruddin, T., & Harun, M. Y. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Assure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 1(1), 203–211. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/188513/penerapan-model-pembelajaran-assure-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-geografi-si>
- McArdle, G. (2011). Instructional design for action learning. *Journal of European Industrial Training*.
- Merrill, M. D., Drake, L., Lacy, M. J., Pratt, J., & Group, I. R. (1996). Reclaiming instructional design. *Educational Technology*, 5–7.
- Molenda, M., Reigeluth, C. M., & Nelson, L. M. (2003). *Instructional design*.
- Murdiwardaya. (2018). Penerapan Model ASSURE Pada Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-3 SMP Negeri 3 Purwoharjo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016-2017. *EduMATH*, 5(2), 43–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.32682/edumath.v5i2.742>
- 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*, 10(1), 149–162. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>
- Ningrum, K. N. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran ASSURE terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 4 SDN Blotongan 01 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014* (Universitas Kristen Satya Wacana). Retrieved from <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/7902>
-

- Novitri, Harfal, Z., & Eliwarti. (2021). Perangkat Pembelajaran Bahasa Inggris (UNR1002/1 SKS). In E. Suryawati (Ed.), *Panduan Pembelajaran Mata Kuliah Universitas* (p. 186). Pekanbaru: UR Press.
- Pransisca, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Assure Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Outdoor Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 108–114. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14412>
- Pransisca, M. A., & Zaidah, A. (2020). The Effect of ASSURE Learning Model Assisted by Audiovisual Media on Scientific Attitudes and Science Learning Outcome in Class V Students Gugus 1 North Masbagik, East Lombok. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1(1), 13–23. Retrieved from <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jige/article/view/26>
- Pribadi, B. A. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses* (1st ed.). Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/9317/>
- Reigeluth, C. M. (1983). Instructional design: What is it and why is it. *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*, 1, 3–36.
- Rothwell, W. J., & Kazanas, H. C. (1998). *Mastering the instructional design process A systematic approach Second Edition*. San Francisco: Jossey-Bass/Pfeiffer.
- Semerty, N. M. D., Meter, I. G., & Kristiantari, M. G. R. (2013). Model Pembelajaran ASSURE Bermuatan Soft Skill Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IX Abianse Badung. *MIMBAR PGSD*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.1331>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning Tenth Edition*. Pearson Education.
- Syahril. (2018). Pengembangan Desain Model ASSURE Pada Pembelajaran IPS SD/ MI. *Tarbiyah Al-Awlad*, 8(1), 65–75. Retrieved from <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592>
- VARK - A Guide to Learning Preference. (2022). Retrieved from Vark Learn Limited website: www.vark-learn.com
- Wismawan, K. H., Sugihartini, N., & Kesiman, M. W. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Assure Menggunakan Media Rumah Belajar dalam Upaya

Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 3(3), 130–138. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE/article/view/24148>