



Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tematik

Musnida^{1✉}, Asmendri²

Sekolah Dasar Negeri 23 Batipuah Baruah, Indonesia¹

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Indonesia²

e-mail : kakmusnida1978@gmail.com¹, asmendri@iainbatusangkar.ac.id²

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan agar tercapainya desain pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang efektif dan efisien. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, diharapkan seorang guru mampu menggunakan berbagai teknologi multimedia dalam proses pembelajaran. Selain itu melalui tulisan ini, guru diharapkan mampu mendesain pembelajaran dengan efektif dan efisien melalui model pembelajaran Assure berbasis multimedia. Dalam penulisan artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan mendeskripsikan desain model pembelajaran Assure berbasis multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Assure berbasis multimedia ini bisa menambah variasi pembelajaran dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Langkah yang harus dilakukan seorang pendidik sebelum memulai mendesain pembelajaran yaitu dengan menganalisis karakteristik siswa, gaya belajar, pemilihan metode, media dan bahan ajar yang sesuai, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: desain pembelajaran, model ASSURE, multimedia.

Abstract

Writing this article aims to achieve a learning design that is in accordance with effective and efficient learning planning. Along with the rapid development of information technology, it is hoped that a teacher will be able to use various multimedia technologies in the learning process. In addition, through this paper, teachers are expected to be able to design learning effectively and efficiently through a multimedia-based Assure learning model. In writing this article using a qualitative descriptive method, by describing the design of the multimedia-based Assure learning model. The results of the study indicate that the use of this multimedia-based Assure model can increase learning variations and can also increase students' learning motivation. The steps that must be taken by an educator before starting to design learning are by analyzing student characteristics, learning styles, selecting appropriate methods, media and teaching materials, and involving students actively in the learning process.

Keywords: learning design, ASSURE model, multimedia.

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
30 Juni 2022	19 Juli 2022	29 Desember 2022	31 Desember 2022

Copyright (c) 2022 Musnida, Asmendri

✉ Corresponding author :

Email : kakmusnida1978@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3574>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila kedua aspek tersebut dapat berinteraksi dengan baik, ketika guru menyampaikan materi maka siswa mendengarkan dan dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Materi yang disampaikan oleh guru belum tentu mampu menarik perhatian murid karena murid mempunyai gaya belajar masing-masing. Murid akan lebih mudah untuk menerima dan memahami materi jika materi yang disampaikan sesuai dengan gaya belajar yang mereka inginkan (Hendriana, 2018). Setiap anak dilahirkan dengan bakat dan minatnya masing-masing, maka seorang guru harus mampu mengidentifikasi dan memetakan kebutuhan belajar murid. (Tomlinson, 2001) dalam bukunya yang berjudul *How To Differentiate Instruction in Mixed Ability Classroom* mengemukakan bahwa paling tidak ada 3 aspek yang dapat dilakukan untuk mengkategorikan kebutuhan belajar siswa yaitu : Kesiapan belajar (readiness) murid, Minat murid dan Profil belajar murid Sebagai seorang pendidik kita tentu harus mengetahui bahwa murid akan menunjukkan performa yang baik apabila materi dan tugas yang diberikan sesuai dengan pemahaman dan keterampilan yang mereka miliki (kesiapan belajar). Murid yang telah memiliki persiapan untuk mengikuti pembelajaran akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran jika dibandingkan dengan murid yang tidak memiliki persiapan sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran (Putri Pangestu & Rohinah, 2018). Ketika materi yang diberikan mampu membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi atau hasrat dalam diri seorang murid (Minat) maka hasil belajar yang diinginkan akan tercapai dengan baik karena sesuai dengan kebutuhan dan memberikan rasa senang (Nisa et al., 2022). dan jika mereka diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan cara yang mereka inginkan (profil belajar).

Profil belajar murid mengacu pada bagaimana cara-cara seorang individu paling baik dalam belajar. Ada murid yang memiliki gaya belajar dengan memerlukan iringan musik, ada murid lebih paham jika seorang guru menyampaikan dengan lisan (ceramah), dan ada juga murid lebih paham dan mengerti jika belajar dengan menggunakan tayangan audio visual. Richard Bandler, John Grinder dan Michael Grinder dalam karyanya *Neuro Linguistic Programming* mengemukakan bahwa secara umum manusia memiliki ciri belajar yang dominan, yakni Visual, Auditori dan Kinestetik (Mufidah, 2017). Gaya belajar merupakan cara mudah dalam menyerap, mengatur, dan mengelola sebuah informasi yang diterima oleh masing-masing individu dan memiliki kemampuan representasi yang berbeda berdasarkan gaya belajar (Natonis et al., 2022). Gaya belajar adalah cara yang paling mudah bagi seorang siswa untuk menyerap informasi yang disampaikan guru, oleh karena itu, gaya belajar yang sesuai dengan seorang siswa merupakan kunci dari keberhasilan siswa dalam belajar (Arylen Ludji Bire, 2014).

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN 23 Batipuah Baruah pada tahun pelajaran 2021/2022, secara menyeluruh maupun terpisah dapat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa dengan memperhatikan , gaya belajar siswa yang terdiri dari visual, auditorial dan kinestetik.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya melakukan pemetaan gaya belajar, untuk meningkatkan hasil belajar maupun motivasi siswa. Bagi siswa pentingnya mengenal karakteristik belajar mereka, sedangkan bagi guru, pentingnya memahami gaya belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan suatu proses pembelajaran yang lebih menarik, dan memudahkan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan guru. Karena multimedia pada dasarnya sudah mengcover karakteristik gaya belajar siswa secara umum. Selain itu, pembelajaran berbasis multimedia juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Multimedia juga membawa pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Kartikasari, 2016).

Pada pembelajaran Tematik di kelas II SDN 23 Batipuah Baruah, pada umumnya siswa cenderung monoton, namun dengan adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran membuat suasana kelas lebih hidup dan berwarna dan juga dapat memancing rasa keingintahuan siswa terhadap sesuatu yang baru. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan multimedia dalam pembelajaran Tematik khususnya di kelas II membuat siswa tidak hanya mendengarkan saja, tetapi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa kelebihan penggunaan multimedia dalam pembelajaran, khususnya khususnya pembelajaran tematik di kelas II yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, bermanfaat bagi siswa yang agak lambat dalam menangkap materi, bahwa penggunaan multimedia dapat juga meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas (Zarkasi, 2019).

Pada pembelajaran Tematik berbasis multimedia, perlunya mendesain model pembelajaran terlebih dahulu, agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada model pembelajaran ASSURE itu sendiri adalah sebuah model desain pembelajaran sederhana yang mengkombinasikan antara strategi, teknologi, media, dan materi pembelajaran (Shinta Sri Wahyuni, 2020). Penerapan model pembelajaran ASSURE dapat meningkatkan daya berpikir siswa lebih kritis, dibandingkan dengan pembelajaran model yang biasanya dipakai oleh guru (Sari & Susiloningsih, 2015). Murid yang biasanya pendiam dan pasif akan terpancing untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya model pembelajaran mode ASSURE dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran, dimana guru bisa mempersiapkan rencana pembelajaran dengan menganalisis karakteristik siswa, merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi siswa, serta menentukan metode, materi dan media pembelajaran yang sesuai (Tessa Qorih Rasidi, 2016).

Seorang guru juga harus mampu dalam memanfaatkan multimedia, agar materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat dikemas dengan menarik dan interaktif. Akan tetapi, tetapi masih banyak guru masih gagap teknologi terutama dalam pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran, hal ini yang menjadi penghambat dalam pemanfaatan multimedia. Perlu ditekankan sangat pentingnya menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE, agar siswa tidak bosan dalam belajar yang kebanyakan guru masih menggunakan metode yang monoton seperti ceramah.

Dari kajian diatas, perlu kiranya penulis menekankan bahwa pentingnya seorang guru untuk mendesain pembelajaran model ASSURE berbasis multimedia pada pembelajaran tematik di kelas II agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*Library Reseach*). Metode pengumpulan data melalui dokumentasi, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan dalam menganalisis data dan metode yang digunakan adalah kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen, yang dikutip oleh Moeloeng (2013) merupakan upaya jalan bekerja data, pengorganisasian data, memilah dan memilih menjadi satuan yang dapat dikelola, serta mencari dan menemukan pola yang penting dan yang dapat dipelajari (J. Moleong, L., 2013).

Penulis menggunakan analisis data kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada kelas 2 di SDN 23 Batipuah Baruah. Kajian makalah ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana desain pembelajaran model ASSURE berbasis Multimedia pada pembelajaran tematik kelas II. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari data uji praktikalitas penggunaan multimedia dengan desain pembelajaran model Assure melalui angket respon dari guru dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Sagala (2005) pengertian desain pembelajaran dapat ditinjau dari berbagai sisi makna seperti sisi disiplin, sistem dan proses. desain pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan

pembelajaran secara sistematis berdasarkan teori belajar dan pembelajaran sehingga dapat menjamin kualitas pendidikan (Mustofa et al., 2021). Dari sisi disiplin, desain pembelajaran menjelaskan variasi penelitian dan teori terkait strategi dan proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Desain pembelajaran yang tepat akan menghasilkan sebuah materi ajar yang tepat dan sesuai sasaran (Elizabeth Suryani, Martadi, Trisakti, Yoyok Yermiandhoko, 2022). Pada aspek ilmu, desain pembelajaran adalah ilmu untuk mewujudkan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi untuk memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Dilihat sudut pandang sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Kemudian sebagai proses, pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Menurut (Maya IgaNurrahma, 2022) Desain pembelajaran merupakan praktek dalam menyusun media teknologi komunikasi dan materi agar dapat melakukan transfer pengetahuan secara efektif dan efisien dari guru kepada peserta didik.

Model Pembelajaran ASSURE

Model pembelajaran ASSURE merupakan model pembelajaran yang sederhana. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran model ASSURE didesain dengan terperinci, mulai dari menganalisis karakteristik siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, penyajian materi, menilai tingkat pemahaman siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan evaluasi (Sari & Susiloningsih, 2015). Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. (Suharni & Fachrudin, 2019). ASSURE dapat menjadi alternatif desain pembelajaran untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah, karena desain ini merancang secara utuh persiapan pembelajaran mulai dari analisa karakter peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, memilih teknologi, metode, materi, dan media, partisipasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran tersebut serta evaluasi dan revisi untuk pembelajaran yang lebih baik (Khoirun Niswatin, Husniyatus Salamah Zainiyati, Rudi Al Hana, 2021).

Pembelajaran merupakan sebuah proses kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku siswa oleh guru dengan sistematis, atau interaksi antara individu sehingga dapat menghasilkan perubahan terhadap seorang siswa ataupun lingkungan secara positif (Saihu, 2019). Pembelajaran secara formal biasanya dilakukan di sekolah berdasarkan perangkat pembelajaran, media dan instrumen penilaian. Sementara itu, model pembelajaran terus berkembang dari tahun ke tahun. Para ahli pendidikan terus mengembangkan beberapa model pembelajaran, demi menunjang kualitas pendidikan. Salah satunya adalah model ASSURE. Keberhasilan mengembangkan desain pembelajaran model ASSURE pada tematik terpadu dengan kategori sangat baik karena diawali beberapa tahap desain yang sangat kompleks (Neneng Darlis, Farida.F, 2021). Rata-rata kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Assure lebih besar dibandingkan dengan kelas yang diberi perlakuan dengan ekspositori (Andi Asma, 2021). Sedangkan ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics*, *State performance objective*, *Select (methods, media dan material)*, *Utilize materials*, *Require learner participation*, *Evaluation and revise*.

Analyze learner (analisa siswa). Sebelum memulai pembelajaran, terlebih dahulu guru menganalisis siswa mengenai karakter, gaya belajar dan sikap siswa dalam belajar. Kaitannya dengan gaya belajar siswa, terdapat tiga jenis gaya belajar siswa, yakni visual, auditory dan kinestetik. Gaya belajar visual mengandalkan indera penglihatan yang mana siswa akan lebih mudah menangkap informasi melalui gambar. Dan yang kedua auditory, gaya belajar dengan mengandalkan indera pendengaran, dimana siswa lebih mudah menangkap materi dengan bantuan atau iringan musik, misalnya siswa belajar dengan diiringi musik, atau guru mengajar dengan cara dinyanyikan. Dan kinestetik, yakni mengandalkan gerakan tubuh. Dengan memahami siswa melalui ketiga gaya belajar tadi, maka pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien. Observasi dan

analisis gaya belajar siswa sangat penting dilakukan oleh pengajar (guru, dosen, instruktur, tentor) untuk mendesain model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran.

Stating objectives (menyatakan tujuan). Menetapkan tujuan pembelajaran pada materi yang akan diajarkan kepada siswa, akan membuat siswa memahami perubahan perilaku bagaimana yang diharapkan oleh guru kepada siswa. Beberapa hal penting yang harus dilakukan oleh guru ketika menyusun rencana pembelajaran, yakni menetapkan tingkah laku sehari-hari yang merefleksikan materi ke dunia nyata. Dan tujuan khusus, guna menjelaskan luaran pada suatu proses pembelajaran, wujud luaran dari tujuan khusus dijabarkan menggunakan format ABCD. ABCD adalah format untuk menjelaskan tujuan khusus pembelajaran, sedangkan singkatan dari ABCD adalah: Audience (siswa), dalam konteks ini siswa diminta oleh guru untuk memperagakan perubahan tingkah laku setelah kegiatan belajar selesai. Behavior (tingkah laku) kemampuan yang harus ditunjukkan oleh siswa kepada guru setelah proses pembelajaran selesai. Condition (kondisi), bagaimana siswa memperagakan tingkah laku yang telah ditetapkan dalam rencana pembelajaran. Degree (derajat) level yang diharapkan yang mana siswa setidaknya bisa memperagakan perubahan perilaku yang sudah dilakukan dalam pembelajaran.

Select methods, media and materials. Setelah guru mengetahui karakter siswa, gaya belajar dan tingkah laku dalam belajar, selanjutnya guru memilih metode media dan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa tersebut, agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang sesuai dengan karakter belajar siswa, demi menunjang pembelajaran. Sedangkan media digunakan untuk membantu guru dalam mencapai tujuan belajar secara maksimal. Terdapat banyak media yang bisa dimanfaatkan guru untuk pembelajaran, yakni teks, gambar, video, audio dan multimedia komputer. Dan materi pembelajaran. Materi pembelajaran dapat membantu peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran bisa berupa software dan hardware. Software adalah program perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang pembelajaran, seperti Microsoft powerpoint, program animasi dan program pemutar Ilideo. Sedangkan hardware perangkat keras yang dapat dimanfaatkan untuk membantu penggunaan software, seperti komputer, LCD proyektor, TV dan DVD.

Utilize method, media and materials. Setelah tahap memilih metode, media dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah penggunaan metode, media dan bahan ajar. Sementara itu, yang harus dilakukan oleh guru dalam menggunakan metode, media dan bahan ajar adalah preview materi yang akan digunakan guru untuk pembelajaran jangan menggunakan sesuatu di kelas dimana guru tidak pernah melakukan pengecekan secara keseluruhan, artinya sebelum menggunakan sesuatu, hendaknya guru mengecek terlebih dahulu mengenai kesiapannya. Menyiapkan bahan ajar, guru harus yakin bahwa dia memiliki sesuatu apa yang dibutuhkan oleh siswa dan menyiapkan ruangan kelas, yang mana kegiatan pembelajaran akan dilakukan oleh guru akan berjalan dengan baik. Menyiapkan siswa, guru menunjuk siswa menjadi overview dan menjelaskan bagaimana dia memperoleh informasi yang disampaikan oleh guru. Menyiapkan pengalaman belajar, kecakapan guru dalam memainkan situasi adalah tugas dari guru. Kegiatan pembelajaran adalah suatu pengalaman.

Require learner participation (menuntut partisipasi siswa). Pada tahap ini guru hendaknya melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, agar pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal. Guru juga harus menguraikan apa yang diinginkan kepada siswa untuk terlibat di kelas, seperti kerja kelompok, kelompok presentasi dan diskusi. Dan guru hendaknya menghindari ceramah sepanjang sesi pembelajaran. Mempersilahkan siswa untuk tanggap berpendapat.

Evaluate and revise (evaluasi dan revisi). Tahap terakhir ini sering diabaikan oleh guru, padahal pada tahap inilah guru bisa mengetahui sejauhmana keberhasilan dalam mengajar. Pada tahap ini, yang harus dilakukan oleh guru adalah mengevaluasi performance siswa, mengevaluasi efektifitas penggunaan komponen-komponen media pembelajaran yang digunakan, mengevaluasi performance guru ketika

melakukan pembelajaran dan melakukan revisi dari kelemahan-kelemahan yang diidentifikasi dalam pembelajaran.

Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yakni multi dan media. Kata multi berarti lebih dari satu, sedangkan kata media (latin) berarti perantara, yang secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa multimedia berarti beberapa perantara, dalam hal ini berarti perantara dalam bentuk teks, audio dan visual. Dengan melihat pengertian dari media dan multimedia tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana/alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi/ilmu dari pendidik kepada peserta didik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pentingnya penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya dalam mengembangkan suatu proses pembelajaran yang lebih menarik, dan memudahkan siswa dalam menangkap informasi dari guru (Muzakki et al., 2021).

Media adalah salah satu jenis yang sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, Definisi sight and sound memang belum jelas. Namun secara sederhana dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Didalam multimedia terdapat penggabungan antara media sound, visual, slide bergambar dan bersuara, animasi, dan lain-lain. Melihat dari ciri-ciri tersebut maka secara umum dapat didefinisikan bahwa multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Media pembelajaran akan lebih memperjelas penyajian pesan, menjadikan waktu lebih efektif, gairah belajar menjadi meningkat, mengatasi keterbatasan ruang maupun waktu, memberi kemungkinan peserta didik belajar sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya (Mulyani & Asmendri, 2021). Sistem pembelajaran media merupakan teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video yang diintegrasikan dalam penyajian materi yang diajarkan pada siswa. Tidak hanya media elektronik, media konvensional pun dapat meningkatkan minat belajar siswa (Nurgiansah, 2022). Dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis mixed media dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga dapat menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung yang dapat mendorong penyerapan materi menjadi lebih ideal. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis multimedia ini adalah sound, slide suara, multimedia dan *e-learning*.

Sedangkan multimedia merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dan pesan, untuk menstimulus pikiran, semangat dan perhatian siswa, guna mendorong kemauan belajar siswa (Wahyudi et al., 2016). Hackbarth mengemukakan bahwa multimedia merupakan gabungan dari beberapa media guna mempermudah dalam menyampaikan informasi berupa teks, audio maupun video. Selanjutnya Philip (1997) berpendapat bahwa multimedia merupakan gabungan dari beberapa media yakni teks, audio dan video yang kemudian dimasukkan ke dalam suatu program.

Kemampuan media ini adalah suatu kemampuan menggabungkan antara teks, gambar, sound, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, materi yang disajikan akan semakin menarik dan dapat menimbulkan feedback yang positif dari siswa karena mereka akan semakin termotivasi dalam belajar sehingga materi yang diajarkan dapat dengan mudah dicernanya. Penggunaan komputer multimedia dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan pembelajaran itu sendiri. Jenis peralatan yang dipakai dalam mixed media ini diantaranya: komputer, video kamera, VCR, Overhead Projector, multivision atau sejenisnya, CD Player, dan CD. Sebenarnya CD player merupakan peralatan tambahan (External Peripheral) komputer, namun sekarang sudah menjadi bagian unit komputer tertentu.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang terdiri dari teks, audio dan video yang dikumpulkan ke dalam suatu program, guna mempermudah dalam penyampaian suatu informasi dan mengemas informasi tersebut agar lebih menarik dan mudah dipahami. Sementara model ASSURE merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan

pembelajaran yang efektif dan efisien, dengan melalui beberapa tahap, yakni menganalisis karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan media

Desain pembelajaran multimedia pada pembelajaran tematik ini sangatlah penting, hal ini karena orientasi jangka panjang yang diharapkan pada software perlu dipertimbangkan agar seimbang antara pembuatan dan pemakaian. Pendesainan programming ini harus melihat perkembangan zaman dan subyeknya atau pemakainya, sehingga desain akan semakin menarik minat pengguna serta memotivasi pengguna untuk mempelajarinya. Dengan mempertimbangkan hal demikian, maka di dalam buku Strategi Pembelajaran Sekolah Berstandar Internasional dan Nasional yang mengutip pendapat dari Simon dan Thompson yakni ada tiga jenis tipe programming interactive media, yakni *Functional Design*, *Physical Design* dan *Logical Design*. Ketiga tipe ini memiliki kekhususan sendiri-sendiri.

Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia

Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat desain pembelajaran model ASSURE yaitu :

1. Menganalisis Peserta Didik

Langkah pertama yang dapat dilakukan dalam merencanakan pembelajaran adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik siswa berdasarkan hasil belajar. Informasi ini akan memandu guru untuk membuat keputusan hal utama yang perlu dipertimbangkan ketika menganalisis siswa meliputi (1) karakteristik umum siswa (2) kompetensi khusus (pengetahuan, keterampilan, dan sikap tentang topik), dan gaya belajar. Hal ini dilakukan agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima murid serta murid merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran

2. Merumuskan Standar dan Tujuan

Langkah berikutnya adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran khusus dimulai dengan standar kurikulum dan teknologi yang digunakan guru di sekolah berdasarkan tujuan nasional. Tujuan pembelajaran yang baik mencantumkan nama peserta didik kepada siapa tujuannya dimaksudkan, tindakan (perilaku) untuk menunjukkan, kondisi di mana perilaku atau kinerja akan diamati, dan sejauh mana pengetahuan atau keterampilan baru harus dikuasai. Untuk catatan ini, kondisi akan mencakup penggunaan teknologi dan media untuk mendukung pembelajaran dan untuk menilai keberhasilan standar atau tujuan pembelajaran.

3. Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Bahan Ajar

Setelah guru menganalisis peserta didik dan menetapkan standar dan tujuan pembelajaran, guru telah membuat titik awal (siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dan poin terakhir (tujuan pembelajaran) dari proses pembelajaran. Selanjutnya tugas guru adalah membangun sebuah jembatan antara dua titik dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat, teknologi, media, dan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik dan yang lainnya hal ini sangat penting dilakukan agar mudah dalam proses transfer pengetahuan.

4. Memanfaatkan Teknologi, Media dan Bahan Ajar

Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi atau setting yang sebenarnya. Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang dipilih. Setelah semuanya siap, ketiga komponen tersebut dapat digunakan.

5. Mengajak Partisipasi Siswa

Untuk menjadi efektif, pembelajaran harus melibatkan keaktifan peserta didik secara mental. menyediakan kegiatan yang memungkinkan mereka untuk mempraktekkan pengetahuan atau keterampilan baru dan menerima umpan balik pada upaya mereka sebelum resmi dinilai. Praktek dapat melibatkan *student self-check*, pembelajaran berbantuan komputer, kegiatan internet, atau latihan kelompok. Umpan balik bisa berasal dari guru, komputer, siswa lain, atau evaluasi diri. Proses pembelajaran yang dapat memancing partisipasi siswa akan mampu membuat kelas menjadi lebih *attractive* dan menyenangkan.

6. Evaluasi dan Revisi

Setelah menerapkan pembelajaran, evaluasi dan revisi penting dilakukan, karena berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan maka akan ada Langkah atau kegiatan pembelajaran yang perlu untuk direvisi agar hasil yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal. Guru juga harus mengkaji dampaknya terhadap belajar siswa. Penilaian ini tidak hanya meneliti sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga meneliti keseluruhan proses pembelajaran dan dampak penggunaan teknologi dan media. Berdasarkan perbedaan antara tujuan dan hasil belajar siswa, perlu dilakukan direvisi rencana pelajaran untuk mengatasi bidang yang menjadi perhatian.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN 23 Btipuah Baruah
Mata Pelajaran	: Tematik
Kelas / Semester	: 2 (dua) / 1 (satu)
Tema	: Lingkungan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Menganalisis Peserta Didik

Siswa usia Sekolah Dasar yang berada di kelas bawah merupakan anak yang usianya berada pada rentang usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan pertumbuhan anak dengan waktu yang relatif pendek. Maka pada tahap ini sebagai seorang pendidik kita harus mampu menggali seluruh potensi yang dimiliki oleh anak dan mendorongnya berkembang secara optimal.

Pada anak usia Sekolah Dasar memiliki perkembangan dan karakteristik yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, karakter yang dimiliki anak kelas bawah berbeda dengan karakter yang dimiliki oleh anak kelas atas, hal ini dapat kita lihat ketika anak dalam kegiatan proses pembelajaran. Anak yang menurut usianya berada di kelas bawah belum begitu dapat mengembangkan keterampilan kognitifnya secara penuh karena masih membutuhkan waktu bermain, sedangkan anak usia sekolah yang berada di kelas tinggi sudah mampu berfikir, berkreasi secara luas dan sudah memiliki rasa tanggung jawab.

Kompetensi Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1 Memberi contoh bentuk-bentuk kerjasama di lingkungan tetangga

Pendidikan kewarganegaraan

2.2 Melaksanakan pemeliharaan lingkungan alam

Seni Budaya dan Keterampilan

Seni Musik

4.1 Memeragakan dinamik sederhana

Indikator :

- Ilmu Pengetahuan Sosial
 - Menyebutkan contoh bentuk kerjasama di lingkungan tetangga
 - Mengikuti kegiatan yang dilakukan secara bekerjasama dengan tetangga

- Merancang sendiri bentuk kerjasama di lingkungan tetangga yang akan dilakukan
- Pendidikan Kewarganegaraan
 - Membedakan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang kotor
 - Memilih hewan dan tumbuhan yang paling disukai
 - Mendemonstrasikan cara menanam pohon
- Seni Budaya dan Keterampilan (Seni Musik)
 - Menghafal lagu yang berhubungan dengan alam
 - Memilih sendiri lagu yang akan dinyanyikan
 - Menyanyikan lagu yang berhubungan dengan alam

Tujuan pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial

- Siswa dapat menyebutkan contoh bentuk kerjasama di lingkungan tetangga
- Siswa dapat mengikuti kegiatan yang dilakukan secara bekerja sama dengan tetangga
- Siswa dapat merancang sendiri bentuk kerjasama di lingkungan tetangga yang akan dilakukan

Pendidikan Kewarganeraan

- Siswa dapat membedakan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang kotor
- Siswa dapat memilih contoh hewan dan tumbuhan yang paling disukai
- Siswa dapat mendemonstrasikan cara menanam pohon

Seni Budaya dan Keterampilan

(Seni Musik)

- Siswa dapat menghafal lagu yang berhubungan dengan alam
- Siswa dapat memilih sendiri lagu yang akan dinyanyikan
- Siswa dapat menyanyikan lagu yang berhubungan dengan alam

Pilih Metode, Media dan Bahan

Suatu rencana yang sistematis dalam penggunaan media dan teknologi tentu menuntut agar metode, media dan materinya dipilih secara sistematis pula. Proses pemilihannya melibatkan tiga langkah.

1. Memilih Metode

- Metode Ceramah adalah metode memberikan uraian atau penjelasan kepada siswa untuk menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa.
- Metode Tanya jawab dilakukan dalam bentuk sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, terutama oleh siswa dari guru, tetapi ada pula dari siswa kepada guru. Hal ini digunakan untuk memberikan pemahaman (kognitif) siswa untuk materi yang membutuhkan pemahaman siswa
- Metode Diskusi adalah suatu cara mengajar dengan cara memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Tujuan berdiskusi pada pembelajaran ini yaitu mendidik siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah secara bersama-sama sebagai bentuk dari nilai karakter yang ingin diterapkan oleh guru.
- Metode Pemberian Tugas merupakan suatu cara mengajar dengan cara memberikan sejumlah tugas yang diberikan guru kepada murid dan adanya pertanggungjawaban terhadap hasilnya.
- Metode Demonstrasi merupakan metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

2. Memilih Format Media

Pada kegiatan pembelajaran menggunakan model ASSURE, media yang digunakan berupa:

- a. Gambar aktivitas masyarakat
- b. Lingkungan sekitar
3. *Materi pembelajaran:*
 - Ilmu Pengetahuan Sosial
 - * Saling membantu di lingkungan tetangga
 - Pendidikan Kewarganegaraan
 - * Mengenal dan melestarikan lingkungan alam sekitar
 - Seni Budaya dan Keterampilan
 - Seni Musik
 - * Perubahan keras lembutnya lagu

Memanfaatkan Media dan Bahan

Langkah berikutnya adalah penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru. Banyaknya ketersediaan media dan bergesernya filsafat dari belajar yang berpusat pada guru ke siswa meningkatkan kemungkinan siswa akan dapat menggunakan bahan ajar yang dekat dengan siswa itu sendiri.

Sebelum dimulainya pembelajaran guru mengkondisikan kelas senyaman mungkin sehingga siswa akan merasa nyaman dan aman dalam mengikuti pembelajaran. Langkah kedua yaitu guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu Gambar aktivitas masyarakat dan Lingkungan sekitar. Gambar aktivitas masyarakat di pajang di depan kelas agar semua siswa bisa melihat dan mengamati dengan jelas. Media gambar selain dipajang di depan kelas juga ada beberapa yang dibagikan kepada tiap kelompok untuk diidentifikasi.

Langkah selanjutnya yaitu guru menyiapkan bahan ajar yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan kondisi siswa dan lingkungan yang ada. Bahan ajar yang disiapkan sebelumnya antara lain materi pembelajaran, RPP dan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.

Memerlukan Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar siswa berisi kegiatan siswa dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sebelum masuk ke dalam kelas siswa dibiasakan (disiplin) berbaris rapi di depan kelas dan secara bergantian masuk ke dalam kelas dengan terlebih dahulu menghormati guru yang ada di depan pintu dengan mencium tangan guru (santun). Guru mengkondisikan siswa sampai di kelas sehingga siap dalam belajar (nyaman). Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa tentang keadaan siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran.

Pada kegiatan inti siswa dan guru bertanya jawab tentang lingkungan sekolah, dan lingkungan rumah. Selanjutnya siswa duduk dengan berkelompok yang beranggotakan maksimal 4 siswa untuk menyimpulkan ciri-ciri lingkungan bersih dan lingkungan kotor, selanjutnya siswa mendemonstrasikan cara menanam pohon yang baik. Kegiatan berikutnya siswa mendengarkan lagu tentang lingkungan yang dinyanyikan guru dan setiap kelompok perwakilan meniru menyanyikan lagu yang telah dicontohkan guru. Selanjutnya guru menanyakan kembali kepada siswa mengenai materi yang diajarkan.

Tahap akhir siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran dan melakukan penilaian. Selanjutnya siswa mencatat tugas yang harus dikerjakan di rumah. Pada kegiatan ini bertujuan agar siswa mampu mengkonstruksi konsep sehingga mampu mengkaitkan dengan kehidupan nyata selain itu juga dapat bertujuan agar siswa dapat menumbuhkan nilai karakter diantaranya jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Mengevaluasi dan Merevisi

Pelaksanaan penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan dua tahapan yaitu:

1. Penilaian Hasil Belajar Siswa,
Penilaian Hasil Belajar Siswa yang Otentik,
Penilaian Hasil Belajar Portofolio
Penilaian Hasil Belajar yang Tradisional / Elektronik.
2. Menilai dan Memperbaiki Strategi, teknologi dan Media
3. Revisi Strategi, Teknologi, dan Media.

Ada beberapa fungsi dari evaluasi antara lain :

1. Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa.
2. Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.
3. Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
4. Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan siswa secara individual dalam mengambil keputusan.
5. Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai
6. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan.

KESIMPULAN

Desain pembelajaran model ASSURE merupakan singkatan dari *Analyze learner characteristics, State performance objective, Select (methods, media dan material), Utilize materials, Require learner participation, Evaluation and revise*. Desain pembelajaran model Assure merupakan proses desain model pembelajaran dari menganalisis karakter siswa, cara belajar, memilih dan menerapkan metode, media pembelajaran yang tepat dan melakukan evaluasi serta revisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sedangkan dalam mendesain pembelajaran yang berbasis multimedia sangat perlu seorang guru untuk selalu mengikuti perkembangan zaman terutama di bidang IT, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan siswa semakin termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media baru yang lagi trend menurut zamannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Asma. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Assure Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 455–467.
- Arylien Ludji Bire, U. G. J. B. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 44(2), 168–174.
- Elizabeth Suryani, Martadi, Trisakti, Yoyok Yermiandhoko, W. H. (2022). Implementasi Desain Model Assure Dalam Pembelajaran Notasi Balok Warna Untuk Siswa Kelas 1 Sd. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(1).
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jpdi (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.26737/Jpdi.V3i1.484>
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1), 59–77.
- Khoirun Niswatin, Husniyatus Salamah Zainiyati, Rudi Al Hana, A. H. (2021). Desain Pembelajaran Model Assure Pada Materi Al-Quran Hadits Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian*, 15(2), 229–248.

- 8249 *Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tematik - Musnida, Asmendri*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3574>
<https://Journal.Iainkudus.Ac.Id/Index.Php/Jurnalpenelitian/Article/View/9590>
- Maya Iganurrahma, R. Y. Q. (2022). Konsep Model Desain Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidik*, 2(2), 270–278.
- Mufidah, L. L. N. (2017). Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 1, 245–259.
- Mulyani, M., & Asmendri, M. (2021). Model Assure Dan Media Infografis Pada Desain Pembelajaran Sosiologi Di Masa Pandemi Covid-19. *Jira: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(8), 1189–1200. <https://doi.org/10.47387/Jira.V2i8.201>
- Mustofa, Z., Azizah, D. N., & Fitriyah, R. (2021). Implementasi Model Dan Desain Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid 19 Di Tk Perwanida Sooko Ponorogo Zamzam Mustofa Dica Nurul Azizah Ruaidatul Fitriyah Zamzam Mustofa Dkk , Implementasi Model Dan Desain Pembelajaran Daring Proses Ya. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02(01), 1–17.
- 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. <https://doi.org/10.30868/Ei.V10i01.1169>
- Natonis, S. F. M., Daniel, F., & Gella, N. J. M. (2022). Analisis Representasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3025–3033. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i2.2592>
- Neneng Darlis, Farida.F, Y. M. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342.
- Nisa, H. U., Nurbaeti, R. U., & Budiana, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1528–1535. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i1.2110>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Putri Pangestu, D., & Rohinah, R. (2018). Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Aud. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(2), 81–90. <https://doi.org/10.14421/Jga.2018.32-02>
- Sagala, S. (2005). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Penerbit Alfabeta.
- Saihu, S. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Studi Di Jembrana Bali). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(01), 69–90. <https://doi.org/10.30868/Ei.V8i01.364>
- Sari, W. M., & Susiloningsih, E. (2015). Penerapan Model Assure Dengan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(1), 1468–1477.
- Shinta Sri Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Dan Pemamfaatan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Assure Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 219–226. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i3.143>
- Suharni, L. T., & Fachrudin, F. (2019). Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 976–982. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/193/pdf>
- Tessa Qorih Rasidi. (2016). Implementasi Desain Pembelajaran Assure Model Pada Matapelajaran Pai Dengan Materi Sejarah Perkembangan Ilmu Pengetahuan Umayyah Dan Abbasiyah. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 220–235.
- Tomlinson, C. (2001). *Differentiate Instruction In Mixed-Ability Classrooms* (2nd Ed.).

- 8250 *Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tematik - Musnida, Asmendri*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3574>
- Wahyudi, N. G., Anitah, S., & Akhyar, M. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Pai Kelas V Di Sdit Al-Hasna Klaten. *Teknodika*, 14(1), 10. <https://doi.org/10.20961/Teknodika.V14i1.34695>
- Zarkasi, A. T. (2019). Implementasi Pembelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Syamil*, 7.