

Received : 17-06-2021
Revised : 26-07-2021
Published : 20-08-2021

Model ASSURE dan Media Infografis pada Desain Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi Covid-19

Mulyani¹, Asmendri²

SMAN 1 Koto Salak Dharmasraya¹; IAIN Batusangkar Sumatera Barat²
Indonesia

mulyanisosiologi@gmail.com¹, asmendri@iainbatusangkar.ac.id²

Abstrak:

Sosiologi merupakan ilmu yang erat kaitannya dengan manusia, proses hubungan manusia serta budayanya. Sejak pandemic covid-19, pembelajaran sosiologi mengalami ruang gerak yang sempit. Guru selaku pendidik perlu mendesain pembelajaran sedemikian rupa sehingga pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan baik. Desain pembelajaran merupakan scenario yang tersusun secara sistematis sesuai dengan alur yang harus diikuti. Dalam mendesain pembelajaran guru perlu memperhatikan model dan media yang tepat. Model ASSURE merupakan model pembelajaran yang simple, logis dan inovatif. Dalam penerapannya guru perlu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: 1) analisis peserta didik, 2) penetapan tujuan, 3) memilih metode, media dan bahan ajar, 4) menggunakan metode, media dan bahan ajar, 5) melibatkan peserta didik, dan 5) melakukan evaluasi dan revisi. Selain model, juga perlu memperhatikan media pembelajaran yang tepat. Media infografis merupakan media visual dengan tampilan teks dan gambar yang dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi, mengingat dan mengambil keputusan. Kolaborasi model ASSURE dan media infografis cocok digunakan dalam pembelajaran sosiologi saat pandemic covid-19.

Kata kunci :

desain pembelajaran; model assure; media infografis; pembelajaran sosiologi

Abstract: Sociology is a science that is closely related to humans, the process of human relations and their culture. Since the COVID-19 pandemic, the study of sociology has experienced a narrow range of motion. Teachers as educators need to design learning in such a way that learning can still be carried out properly. Learning design is a scenario that is systematically arranged according to the flow that must be followed. In designing learning teachers need to pay attention to the right model and media. The ASSURE model is a simple, logical and innovative learning model. In its application the teacher needs to follow the steps as follows: 1) analyze students, 2) set goals, 3) choose methods, media and teaching materials, 4) use methods, media and teaching materials, 5) involve students, and 5) evaluate and revise. In addition to the model, it is also necessary to pay attention to the right learning media. Infographic media is a visual media with text and image display that can help make it easier for students to understand the material, remember and make decisions. The ASSURE model collaboration and infographic media are suitable for use in sociology learning during the covid-19 pandemic.

Keywords:

learning design; assure model; infographic media; sociology learning



PENDAHULUAN

Kondisi masyarakat yang dilanda Pandemi Covid-19 memberi dampak pada berbagai sector kehidupan. Lembaga pendidikan merupakan salah satu sector yang terdampak pandemi Covid-19 diantara sektor-sektor lainnya. Proses pembelajaran tatap muka beralih dengan moda daring yang dilaksanakan dari rumah atau BDR. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah masing-masing. Kondisi seperti ini menjadi polemik tersendiri bagi orang tua, peserta didik, bahkan guru. Sementara kondisi pandemi Covid-19 belum dapat dipastikan sampai kapan akan berakhir, sedangkan proses pendidikan harus terus dilaksanakan dan tidak bisa ditunda.

Proses kegiatan pembelajaran dari rumah yang dilakukan melalui media secara daring dirasa kurang efektif dan maksimal. Pelaksanaan pembelajaran dengan moda daring dipilih sebagai salah satu cara kegiatan belajar jarak jauh yang dianggap mampu meminimalkan penyebaran virus covid-19. Akan tetapi, setelah kegiatan ini dilakukan timbul rasa was-was terhadap keefektifan pembelajaran daring (Komalasari, 2020). Keraguan untuk tetap melanjutkan pembelajaran daring semakin meningkat apalagi hasil belajar yang diperoleh peserta didik merosot dibandingkan dengan pembelajaran sebelum terjadi pandemi Covid-19. Hal ini tidak dapat dipungkiri. Peserta didik merasa dirinya kurang bahkan tidak mampu untuk memahami dan menguasai materi pelajaran yang diberikan melalui daring. Ditambah jaringan internet yang kurang memadai untuk daerah-daerah tertentu. Keadaan ini juga menjadikan peserta didik kurang semangat belajar dan makna pembelajaran kurang terasa bagi mereka.

Sementara dalam permendikbud nomor 22 tahun 2016, menjelaskan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan disetiap satuan pendidikan harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat mendorong peserta didik menjadi aktif dan berpartisipasi. Setiap satuan pendidikan juga dituntut melakukan manajemen pembelajaran dengan baik, sehingga proses belajar dapat maksimal penilaian proses pembelajaran juga dapat ditingkatkan sehingga mampu mencapai kompetensi lulusan (Rozie Iskandar, 2020). Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dirasa tidak bisa memenuhi tuntutan standar proses. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai factor diantaranya jaringan internet yang kurang memadai, motivasi belajar peserta didik yang menurun dan berdampak pada hasil belajar yang merosot serta peserta didik merasa kesulitan memahami materi pelajaran dengan cara daring.

Menyikapi kondisi yang terjadi dalam proses pendidikan saat pandemic covid-19, lahir SKB 4 menteri yang menyatakan pembelajaran tatap muka boleh dilaksanakan kembali dengan mematuhi protocol kesehatan. Ini menjadi berita yang menggembirakan bagi guru dan peserta didik yang rindu dengan pembelajaran yang dilakukan secara langsung melalui tatap muka. Agar pembelajaran selama pandemic lebih bermakna bagi peserta didik, maka guru harus terampil dan piawai mendesain pembelajaran. Dalam mendesain pembelajaran guru perlu mengkolaborasikan antara kebutuhan peserta didik dengan kompetensi yang harus dikuasai setelah pembelajaran dilaksanakan. Sebagai desainer, kepiawaian guru akan terlihat dari cara menentukan metode, model, media serta alokasi waktu yang tersedia dalam pembelajaran (Meriyati, 2019).

Menurut (Rozie Iskandar, 2020), desain pembelajaran sangat berkaitan dengan penetapan pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mencapainya dibutuhkan strategi dan teknik serta rancangan media yang tepat. Dalam mengembangkan desain pembelajaran guru harus mengenali karakteristik dan menyusun sistem pembelajaran sesuai dengan kondisi peserta didik. Ini sangat penting bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang cocok sesuai mata pelajaran yang diampu. Model pembelajaran merupakan sebuah konsep dalam pelaksanaan

kegiatan belajar yang dilakukan mengikuti alur tertentu, dimana konsep ini diterapkan demi tercapainya tujuan pembelajaran (Susilowati, 2017).

Pada kondisi pandemic covid-19, guru perlu memprioritaskan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi serta gaya belajar peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model ASSURE merupakan salah satu model yang dapat direkomendasikan kepada guru dalam mendesain pembelajaran. Model ini sangat bisa diimplementasikan oleh semua mata pelajaran pada proses kegiatan pembelajaran. Salah satunya mata pelajaran sosiologi yang mempelajari tentang manusia dan hubungan sosialnya dalam masyarakat. Model ASSURE merupakan rangkaian petunjuk yang memuat procedural dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran termasuk termasuk memuat tentang media dan teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran (Nawawi, 2018).

Tidak hanya penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran, media pembelajaran yang akan digunakan juga perlu dirancang dengan tepat pula. Apabila ini dilakukan maka akan berdampak positif pada motivasi belajar maupun hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Pada situasi pandemic covid-19 ini, guru perlu memikirkan penggunaan model dan media yang cocok dengan gaya belajar peserta didik dan juga motivasi belajar yang sudah menurun. Model dan media pembelajaran inovatif yang digunakan dalam mata pelajaran sosiologi diharapkan dapat mendongkrak kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam memilih model dan media pembelajaran yang akan digunakan, guru hendaknya juga memperhatikan karakteristik setiap peserta didik. Hal ini penting dilakukan karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda satu sama lain. Dimana gaya belajar akan memberi pengaruh bagi peserta didik terhadap cara mereka mendapatkan informasi dan memahami pembelajaran (Anarida Dyah Nur Likhah, A. Dakir, 2002).

Semenjak pandemic covid-19, ruang gerak proses pembelajaran sosiologi semakin sempit dengan adanya kondisi mematuhi protocol kesehatan physical distancing. Hal ini disebabkan karena masyarakat merupakan objek kajian dari mata pelajaran sosiologi. Ruang gerak kegiatan pembelajaran yang dilakukan terhadap masyarakat semakin terbatas, begitu juga dalam lingkungan sekolah (Komalasari, 2020). Proses interaksi sosial dalam proses pembelajaran terjadi secara langsung antara guru sebagai pendidik dengan peserta didik dalam kelas menjadi kurang maksimal pada saat pandemic covid-19. Maka dari itu penting sekali memilih model dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa dicapai dengan baik. Model ASSURE dan media infografis cocok untuk digunakan dalam pembelajaran inovatif pada desain pembelajaran sosiologi saat pandemic covid-19.

METODE

Penelitian tentang model ASSURE dan media infografis pada desain pembelajaran sosiologi saat pandemic covid-19 menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini memiliki sifat fleksibel serta menggunakan multi perspektif dan berbagai metode (Nugrahani, 2014). Tidak hanya fleksibel, penelitian kualitatif juga bersifat deskriptif dan mengutamakan analisis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kepustakaan. Penelitian dilakukan dengan cara menghimpun sumber-sumber kepustakaan. Dalam penelitian kepustakaan peneliti mengumpulkan berbagai informasi serta data dari berbagai sumber yang terdapat dipergustakaan seperti buku, jurnal, artikel yang diterbitkan media massa, serta berbagai jurnal elektronik yang erat kaitannya dengan permasalahan yang dibahas (M. Sari, 2020). Objek

kajian penelitian kepustakaan yaitu berbagai sumber literasi yang dirujuk dari jurnal-jurnal penelitian serta buku sumber.

Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu observasi, komunikasi, pengukuran, wawancara dan telaah dokumen. Pada penelitian kepustakaan ini peneliti menggunakan telaah dokumen sebagai teknik pengumpulan data atau yang lebih dikenal dengan dokumentasi. Telaah dokumen dilakukan dengan cara menghimpun berbagai sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal baik cetak maupun elektronik, surat kabar dan lain-lain (Arikunto, 2006). Sumber yang dicari dan dibutuhkan adalah sumber yang membahas tentang desain pembelajaran, model ASSURE, media pembelajaran infografis serta pembelajaran sosiologi pada saat pandemi. Sedangkan analisis datanya dilakukan dengan mengkaji konsep model pembelajaran ASSURE, media infografis dalam desain pembelajaran sosiologi saat pandemic covid-19. Untuk pengecekan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara memanfaatkan bahan-bahan referensi yang dijadikan rujukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran

Dikaji dari segi istilah desain, dalam bahasa Inggris berasal dari kata design yaitu rancangan, perencanaan dan persiapan. Sementara dalam ilmu manajemen pendidikan, perencanaan atau yang dikenal planning merupakan persiapan yang dilakukan untuk menyusun keputusan melalui tahapan-tahapan atau langkah-langkah penyelesaian yang terstruktur untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Desain pembelajaran dikatakan sebagai sistem yang memuat multi komponen yang saling berkaitan satu sama lain (Syahril, 2018). Desain pembelajaran sangat dekat dengan aktivitas guru sebagai desainer atau perancang. Dimana proses pembelajaran erat kaitannya dengan tugas guru sebagai pendidik di sekolah. Pada kegiatan pembelajaran guru membuat desain pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pada model yang akan digunakan. Dengan harapan peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Tidak hanya itu saja, desain pembelajaran dibuat agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan baik. Desain pembelajaran merupakan scenario bagi guru untuk melaksanakan proses kegiatan belajar dan pembelajaran. Dalam desain pembelajaran dijelaskan sistematika ataupun alur yang akan dilakukan oleh guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam berbagai sudut pandang, desain pembelajaran dikategorikan sebagai disiplin, sebuah ilmu, suatu sistem dan juga sebagai proses. Sebagai sebuah proses, desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran yang tersusun secara terstruktur yang digunakan khusus teori pembelajaran demi menjamin mutu pembelajaran. Selain itu juga sebagai penyusunan rencana pembelajaran hendaknya sesuai dengan sistem kurikulum yang digunakan. Sebagai disiplin, mengkaji tentang berbagai penelitian dan teori-teori mengenai strategi dan proses pengembangan kegiatan pembelajaran serta pelaksanaannya. Sementara itu desain pembelajaran sebagai ilmu, dimaknai ilmu yang bisa digunakan sebagai dasar untuk menciptakan dan menegembangkan pengetahuan secara lebih spesifik, pelaksanaan, penilaian serta pengelolaan kondisi yang memberikan fasilitas layanan pembelajaran dalam skop besar maupun kecil pada tingkat kesulitan berbagai bidang studi. Sedangkan desain pembelajaran sebagai sistem mencakup pada sistem pembelajaran dan pelaksanaannya yang meliputi sarana, fasilitas yang mendukung dalam peningkatan mutu belajar (Syahril, 2018).

Menurut (Sari, 2018), terdapat beberapa komponen utama dalam desain pembelajaran yaitu; 1) adanya penetapan tujuan pembelajaran secara umum maupun khusus, 2) peserta didik sebagai pihak yang menjadi fokus dalam kegiatan pembelajaran, 3) melakukan kegiatan analisis terhadap topic, tema atau materi-materi yang akan dipelajari, 4) menyusun strategi pembelajaran dalam skala makro maupun mikro. Strategi makro merupakan strategi yang dilakukan dalam kurun waktu satu tahun, sementara strategi mikro dilakukan dalam satu kegiatan pembelajaran, 5) penilaian, kegiatan penilaian dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Pengukuran dilakukan terhadap kompetensi peserta didik setelah memperoleh pembelajaran untuk melihat penguasaan materi pelajaran.

(Meriyati, 2019) mengemukakan unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam desain pembelajaran, yaitunya ; 1) kajian dari kebutuhan belajar sekaligus tujuan yang hendak dicapai, kendala yang ditemui serta prioritas-prioritas yang harus diketahui untuk dikembangkan, 2) pemilihan materi atau tugas dilakukan berdasarkan tujuan yang akan dicapai, 3) mengenal karakteristik peserta didik, 4) menetapkan isi materi pelajaran 5) pemberian tugas dengan memperhatikan tujuan, 6) pengembangan silabus 7) memilih media yang cocok dan tepat 8) pelayanan penunjang sesuai dengan kebutuhan, 9) evaluasi hasil belajar, 10) menentukan ujian kemampuan awal pada peserta didik.

Dengan demikian bisa disimpulkan, bahwa desain pembelajaran merupakan cara atau kiat dalam menyusun rancangan pembelajaran meliputi media, metode, teknologi, strategi, bahan belajar yang dapat membantu penyampaian pembelajaran secara efektif kepada peserta didik. Sebagai desainer, guru perlu memperhatikan dan mempertimbangkan berbagai aspek dalam proses kegiatan pembelajaran diantaranya, kondisi peserta didik, karakteristik peserta didik, gaya belajar peserta didik, isi materi pelajaran yang akan disampaikan, media yang dipilih, strategi yang digunakan guru hingga evaluasi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Model ASSURE

Dalam mendesain pembelajaran, guru perlu memilih dan memilah model-model pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran memiliki arti dan makna bagi pelaku pembelajaran terutama peserta didik. Model ASSURE merupakan model pembelajaran yang simple, sederhana dan juga inovatif sehingga dapat digunakan oleh guru pada berbagai jenjang pendidikan maupun berbagai mata pelajaran. Model ASSURE dapat menjadi model yang cocok bagi pendidik. Dalam desain pembelajaran guru perlu merencanakan dan menyusun secara runtut dan sistematis langkah-langkah kegiatan yang akan ditempuh serta mengkolaborasikan antara media dan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Anarida Dyah Nur Likhah, A. Dakir, 2002)

Model ASSURE merupakan petunjuk yang memuat prosedur pembelajaran mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan proses pembelajaran dimana media dan teknologi menjadi perhatian penting bagi guru agar pembelajaran efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nawawi, 2018). Model ASSURE tidak hanya cocok digunakan untuk mengembangkan media dan teknologi pembelajaran, melainkan juga cocok digunakan dalam pemilihan materi serta strategi yang akan diterapkan (Krismiati & Fernandes, 2020).

Kata ASSURE merupakan sebuah singkatan yang mudah diingat dan memiliki makna khusus yaitu to make sure (meyakinkan). Setiap huruf dari kata ASSURE masing-masing memiliki arti tersendiri. Pertama A, yaitu Analyze Learner (melakukan analisis peserta didik sebagai peserta belajar). Kedua S, yaitu State Objectives (perumusan tujuan belajar dan pembelajaran). Ketiga S, Select methods, media and materials (pemilihan metode, media dan

bahan ajar yang tepat). Keempat U, yaitu Utilize media and materials (menggunakan media dan bahan ajar yang sesuai). Kelima R, yaitu Require learner participation (mengembangkan peran serta peserta didik dalam kegiatan belajar) dan keenam E, yaitu Evaluate and Revise, yaitu melakukan kegiatan penilaian dan perbaikan). Secara struktur terdiri dari indicator yang berasal dari kata kerja yaitu analyze, state, select, utilize, require dan evaluate (Meriyati, 2019). Model ASSURE termasuk salah satu model pembelajaran yang simple dan logis. Model ini dirancang mulai dari melihat perhatian peserta didik, tujuan yang harus dipenuhi, materi yang akan disajikan, mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menilai pemahaman peserta didik, melakukan umpan balik serta kegiatan evaluasi (Susiloningsih, 2015).

Langkah-langkah yang harus diperhatikan saat menerapkan model ASSURE dalam pembelajaran meliputi:

1. Melakukan analisis terhadap peserta didik. Dalam hal ini perlu sekali memperhatikan karakteristik peserta didik secara umum, gaya belajar yang biasa dilakukan, latar belakang kehidupan peserta didik, kompetensi awal yang dimiliki peserta didik, kondisi psikologis serta hal-hal lain yang menyangkut kondisi peserta didik. Pemahaman yang baik terhadap peserta didik sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan (Rozie Iskandar, 2020). Hal ini senada dengan (Yaumi et al., 2018), bahwa analisis peserta didik perlu memperhatikan karakteristik umum yang dimiliki peserta didik secara keseluruhan seperti usia, tingkat gender, latar belakang keluarga, kondisi fisik dan sebagainya. Selanjutnya perlu memperhatikan pengetahuan prasyarat yang dapat menggambarkan kemampuan, ketrampilan, minat, bakat yang harus dimiliki oleh peserta didik sebelum pembelajaran. Selain itu gaya belajar yang dimiliki peserta didik juga harus menjadi perhatian.
2. Melakukan perumusan tujuan pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, sangat penting memperhatikan aspek ABCD yaitu Audience, Behavior, Condition and Degree. Audience adalah sasaran belajar atau peserta didik, behavior merupakan kompetensi yang harus dikuasai dan dimiliki oleh peserta didik sebagai pembelajar, condition adalah situasi dan kondisi yang mendukung bagi peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sedangkan degree merupakan tingkatan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
3. Memilih metode, media dan materi ajar. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru perlu melakukan pemilihan metode yang tepat dan cocok digunakan dalam kegiatan belajar yang dilakukan. Ketika memilih metode, media dan bahan ajar guru harus mempertimbangkan dan memperhatikan kecocokan dan ketepatannya dalam kegiatan belajar.
4. Memanfaatkan media dan bahan ajar. Menurut (Meriyati, 2019), terdapat lima P dalam memanfaatkan media dan bahan ajar yaitu; 1) Preview the materials (penting sekali bagi guru melakukan kajian bahan ajar yang akan digunakan), 2) prepare the materials (guru harus menyiapkan bahan ajar yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran), 3) prepare environment (mempersiapkan kondisi lingkungan sekitar yang kondusif untuk pembelajaran), 4) prepare the learners (mempersiapkan peserta didik), 5) provide the learning experience (pengalaman belajar yang pernah diperoleh oleh peserta didik dalam kehidupannya)
5. Partisipasi peserta belajar. Diperlukan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam memahami materi pelajaran yang dipelajari. Pembelajaran lebih dipusatkan pada peserta didik (student center), sehingga partisipasi peserta didik akan lebih terlihat.

6. Melakukan kegiatan evaluasi dan revisi. Evaluasi dilakukan untuk melihat dan mengukur ketercapaian belajar peserta didik. Sudahkah peserta didik menguasai materi pelajaran dan mampu mengimplementasikan hal-hal yang menjadi tanggung jawabnya. Dengan melakukan kegiatan evaluasi diharapkan kemampuan peserta didik meningkat. Selain itu juga, apakah seluruh rangkaian pembelajaran yang dilakukan telah berjalan dengan baik atau harus dilakukan perbaikan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Revisi atau perbaikan dilakukan untuk melihat hasil data yang diperoleh setelah evaluasi. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat, apakah terdapat kesenjangan yang berarti antara yang diharapkan dengan yang ditemui di lapangan. Ini dapat dilihat dari reaksi peserta didik terhadap metode, media dan bahan ajar yang diberikan guru. Antara peserta didik sebagai pembelajar dengan guru saling memberi pengaruh satu sama lainnya. Evaluasi dan revisi harus dilakukan secara berkelanjutan dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu; 1) penilaian otentik dan tradisional, 2) mengecek seluruh proses pembelajaran yang didalamnya termasuk media dan teknologi yang digunakan, 3) apabila terdapat perbedaan antara tujuan dan hasil yang dicapai maka harus dilakukan revisi (Yaumi et al., 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa model ASSURE merupakan model yang sederhana, logis, inovatif serta memperhatikan banyak hal seperti karakteristik peserta didik, gaya belajar, metode, media, bahan ajar yang digunakan oleh guru, keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran hingga kegiatan evaluasi dan revisi pada pembelajaran yang dilaksanakan. Model ini cocok untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran.

Media Infografis

Pengembangan desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak hanya memperhatikan model pembelajaran saja, akan tetapi juga harus mempertimbangkan media pembelajaran yang menarik, cocok dan inovatif. Guru harus memilih media yang tepat untuk materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dalam situasi pandemic covid-19, media pembelajaran menjadi pertimbangan yang urgen agar peserta didik memiliki motivasi untuk belajar baik secara daring maupun luring.

Media sangat penting bagi guru maupun peserta didik. Bagi guru media dapat membantu menutupi kekurangan penyampaian dan bagi peserta didik dapat membantu memudahkan memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran menjadi sarana dalam mentransfer informasi dan ilmu kepada sasaran belajar yaitu peserta didik. 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. Kedudukan media begitu penting dalam proses pembelajaran, sebab media dapat menjadi sarana dan perantara yang bisa menutupi kekurangan dalam penyampaian informasi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik (Mansur, 2020). Maka dari itu guru diharapkan mampu memilih media yang tepat sehingga pembelajaran efektif dan tujuan dapat dicapai.

Media infografis merupakan salah satu media yang dapat direkomendasikan dalam kegiatan pembelajaran saat pandemic covid-19. Media ini didesain sedemikian rupa sehingga akan memudahkan bagi peserta didik maupun orang yang membaca tanpa harus membaca teks yang sangat panjang. Media infografis dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan memahami, mengingat bahkan mengambil keputusan. Media infografis merupakan

media visual yang tidak hanya berisi teks semata, tetapi dapat dikolaborasikan dengan gambar pendukung. Menurut (Mansur, 2020) media infografis juga mengandung ilustrasi yang disajikan secara runtut. Ilustrasi sangat membantu bagi pembaca memahami makna teks yang disampaikan. Karena ilustrasi lebih mempertegas informasi yang disampaikan. Pendapat senada juga dikemukakan (Anita, 2020), bahwa infografis bebrbentuk visual yang digunakan untuk memnyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami dengan cepat. Selain itu juga dikombinasikan antara teks dengan gambar, data sehingga menjadi lebih menarik.

Media infografis dapat didesain sedemikian rupa sehingga menjadi menarik bagi peserta didik. Selain itu pesan pembelajaran lebih mudah dipahami. Media ini didesain dengan menggunakan teknologi baik menggunakan laptop, computer, bahkan dengan android. Sehingga pembelajaran pada masa pandemic covid-19 tidak monoton bagi peserta didik. Ini juga cocok dalam penerapan model ASSURE pada kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Sosiologi Saat Pandemi Covid-19

Sosiologi sebagai mata pelajaran yang erat kaitannya dengan manusia dan segala proses hubungan manusia, mendapatkan tantangan selama pandemic covid-19. Perlakuan menjaga jarak (social distancing) menjadi problem yang harus dipecahkan segera. Kondisi ini mempersempit ruang gerak sosiologi, akan tetapi pembelajaran sosiologi harus tetap dilakukan dengan baik dan bermakna. Dalam kegiatan pembelajaran sosiologi sebelum pandemic covid-19, biasanya dilakukan dengan pengalaman-pengalaman langsung dalam masyarakat. Peserta didik langsung terjun atau mengamati berbagai fenomena sosial yang terjadi. Akan tetapi pandemi covid-19 mengubah kondisi tersebut. Dan ini harus dicarikan solusi agar pembelajaran sosiologi tetap bermakna. Selain erat dengan kehidupan manusia dan budayanya, pembelajaran sosiologi juga memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) mengembangkan ilmu pengetahuan yang memiliki kaitan dengan hubungan antarmanusia serta produk dari hubungan, 2) mengkaji tentang perilaku, interaksi sosial, kebudayaan serta menganalisis pengaruhnya, 3) memiliki tema esensial yang berkaitan dengan perilaku manusia dalam masyarakat baik dalam lingkup organisasi kecil maupun besar seperti keluarga, politik, agama, suku bangsa dan kelompok lainnya, dan 4) teori yang dikembangkan berdasarkan pada observaasi ilmiah serta penelitian (Tahmidaten, 2020).

Pembelajaran sosiologi saat pandemic covid-19 bisa tetap bermakna bagi peserta didik apabila guru tidak hanya sebatas melakukan transfer informasi dan pengetahuan semata, akan tetapi juga memfasilitasi kegiatan pembelajaran, menjadikan mereka pembelajar serta menjadikan pengetahuan sebagai sarana untuk melakukan transformasi diri. Ini dapat dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik supaya berani dalam menampilkan potensi yang dimilikinya. Peserta didik dapat mengungkapkan status dan peran yang disandangnya dalam kehidupan sosial di masyarakat sekitar tempat tinggal. Dalam pembelajaran sosiologi, guru harus memfasilitasi secara lebih luas mengenai hal-hal yang mesti dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik harus menguasai pengetahuan sosiologi, mengembangkan praktek pengetahuan sosiologi yang lebih erat dengan ketretampilan sosial, menumbuhkan sikap empati dan kepedulian terhadap permasalahan sosial serta memiliki tanggung jawab dalam membantu mencarikan solusi permasalahan sosial.

Menyikapi kondisi tersebut, beberapa hal penting yang harus dilakukan oleh guru sosiologi yaitu 1) memahami KD secara benar, 2) mengembangkan IPK sesuai dengan KD, 3) melakukan aktifitas pembelajaran selaras dengan IPK, 4) mengembangkan bahan ajar, LKPD serta media yang tepat untuk mencapai IPK, 5) mengembangkan instrument penilaian, 6) mengembangkan RPP yang memuat semua aktifitas pembelajaran (Tahmidaten, 2020).

Dalam situasi pandemic covid-19, kegiatan pembelajaran sosiologi akan menjadi bermakna apabila guru memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman-pengalaman hidup dan belajar yang diperolehnya, mengungkapkan potensi yang dimiliki, dan guru memperhatikan hal-hal penting yang harus dikuasai dalam proses pembelajaran. Memilih media, model, strategi dan teknologi yang sesuai dengan situasi pandemic covid-19 akan dapat menjadikan pembelajaran sosiologi tidak terhalang meskipun ruang geraknya terbatas.

Pembelajaran sosiologi pada saat pandemic covid-19 dengan model ASSURE dan media infografis dapat diterapkan dengan mengikuti langkah-langkah sesuai model tersebut. Pertama guru terlebih dahulu melakukan kegiatan analisis untuk mengetahui kondisi awal peserta didik, mengetahui jenis kelamin, kemampuan belajar yang dimiliki oleh peserta. Guru juga perlu memperhatikan kebiasaan belajar yang biasa dilakukan. Kegiatan analisis ini dilakukan agar guru lebih mengenali peserta didik dengan baik. Sehingga dapat memahami bagaimana kondisi peserta didik yang akan belajar. Dengan adanya kegiatan analisis diharapkan nantinya tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Kegiatan analisis dilakukan pada awal ketika peserta didik diterima sebagai warga belajar di sekolah. Sementara pada kegiatan pembelajaran kegiatan ini dapat dilakukan saat pertama kegiatan pembelajaran dimulai dan atau selama proses pembelajaran sampai guru benar-benar mengenali karakteristik peserta didiknya.

Kedua, menetapkan tujuan pembelajaran. Sebagaimana dalam kurikulum 2013, penetapan tujuan pembelajaran perlu memperhatikan komponen ABCD. A yaitu Audience adalah sasaran pembelajaran atau peserta didik. Guru perlu memperhatikan sasaran (peserta didik) yang akan mengikuti kegiatan pembelajaran sosiologi. B yaitu Behavior merupakan kemampuan yang akan dicapai oleh peserta didik. C yaitu Condition merupakan situasi dan kondisi yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran. Ini dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik saat pembelajaran apakah terjadi perubahan perilaku atau tidak selama mereka mengikuti proses pembelajaran. D yaitu Degree merupakan hasil pencapaian yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran. Tujuan pembelajaran dijabarkan dalam bentuk deskripsi secara jelas. Guru tidak hanya sekedar merancang tujuan pembelajaran dalam RPP, namun harus mengupayakan ketercapaian tujuan tersebut dalam proses sesuai dengan langkah-langkah dengan menggunakan model sesuai sintaknya, metode, media yang tepat, mengupayakan pencapaian Kompetensi Dasar (KD) pengetahuan dan keterampilan serta mengintegrasikan penanaman nilai-nilai karakter.

Ketiga, guru harus bisa memilih metode, media dan bahan ajar sosiologi dengan tepat. Metode yang dipilih disesuaikan dengan materi pelajaran. Guru dapat memilih media infografis sebagai pembelajaran sosiologi. Media infografis merupakan media pembelajaran yang inovatif dan akan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi sosiologi. Guru sosiologi membuat desain media infografis bisa menggunakan aplikasi-aplikasi gratis seperti canva maupun aplikasi lain dengan menguraikan teks materi secara lugas dan jelas serta dipertegas dengan tampilan gambar atau data berbagai kejadian-kejadian yang terjadi di masyarakat. Misalnya pada materi globalisasi. Guru sosiologi mendesain media infografis yang memuat materi tersebut dengan melampirkan gambar sesuai dengan materi tersebut.

Keempat, menggunakan metode, media dan bahan ajar. Dalam pembelajaran sosiologi guru hendaknya menggunakan metode-metode yang tidak membosankan. Metode diskusi, sosio drama, cocok untuk materi sosiologi yang mengkaji berbagai fenomena sosial masyarakat yang dituangkan melalui media infografis yang didesain dengan menarik. Begitu juga bahan ajar yang digunakan guru juga harus dipertimbangkan kegunaannya. Sebagaimana pada saat memilih metode, media dan materi ajar. Guru sosiologi juga menggunakan metode, media serta materi ajar yang telah ditetapkan. Guru dapat mendesain media menggunakan laptop atau HP android untuk membuat media infografis yang menarik dan bermutu. Guru bisa menampilkan materi yang diajarkan dalam media infografis yang berisi teks materi dan gambar. Contoh media infografis yang telah penulis desain dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Media Infografis materi Globalisasi kelas XII IPS Tahun 2020/2021

Kelima, melibatkan peserta didik. Sosiologi sebagai ilmu yang objek kajiannya masyarakat sudah pasti tidak terlepas dari segala permasalahan-permasalahan yang dialami manusia serta fenomena-fenomena sosial yang terjadi. Sebagai pebelajar mesti ikut serta berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan diskusi, jejak pendapat, keterampilan sosial, kegiatan sosial, empati dan tanggung jawab terhadap permasalahan yang timbul di masyarakat. Bahkan peserta didik juga memiliki tanggung jawab untuk membantu mencari solusi yang terjadi dalam masyarakat sekitarnya.

Keenam, kegiatan evaluasi dan revisi. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian pemahaman terhadap materi sosiologi yang telah dipelajari. Bentuk evaluasi atau penilaian sosiologi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai bentuk tes. Pemberian soal dengan menggunakan berbagai stimulus yang menarik sesuai materi yang dipelajari akan membantu. Dalam sosiologi berbagai fenomena sosial sangat dekat dan erat dengan materi yang dipelajari. Kejadian dan contoh yang kontekstual akan lebih memudahkan peserta didik

memahami dan menempatkan dirinya sesuai dengan peran yang dimiliki. Setelah kegiatan evaluasi maka dilakukan kegiatan revisi. Revisi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan-perbaikan. Sehingga untuk kedepannya pembelajaran sosiologi menjadi bermakna bagi peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Model ASSURE dan media infografis dapat dijadikan rekomendasi agar pembelajaran sosiologi menjadi bermakna pada saat pandemic covid-19. Selain itu juga dapat digunakan pada mata pelajaran lain pada berbagai jenjang pendidikan.

SIMPULAN

Pandemic covid-19, menjadikan ruang gerak pembelajaran sosiologi menjadi sempit. Seorang guru selaku desainer kegiatan pembelajaran harus mampu mendesain pembelajaran yang menarik dalam situasi dan kondisi apapun. Desain pembelajaran merupakan cara atau scenario yang disusun secara sistematis oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam pengembangannya guru dapat menggunakan model dan media yang tepat dengan memperhatikan berbagai hal seperti kondisi peserta didik, gaya belajar dan lainnya. Model ASSURE menjadi salah satu model yang dapat dijadikan rujukan dalam pembelajaran sosiologi saat pandemic covid-19. Model ini cukup simple, logis, inovatif dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Model ASSURE dapat dimaknai perkata yaitu A adalah analyze learners, S adalah state objectivities, S adalah select methods, media and materials, U adalah utilize method, media and materials, R adalah require learner participation dan E adalah evaluate and revise. Langkah-langkah model ASSURE yang harus diperhatikan guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah: 1) guru harus melakukan analisis terhadap kondisi peserta didik, 2) pentingnya menentukan tujuan yang akan dicapai, 3) memilih metode, media dan materi ajar yang akan disampaikan dalam kegiatan pembelajaran, 4) memanfaatkan metode, media dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, 5) melibatkan peserta didik untuk dapat berpartisipasi dan berperan serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, 6) melakukan kegiatan evaluasi dan revisi terhadap proses pembelajaran guna melihat tingkat keberhasilan yang dicapai.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat juga perlu memperhatikan media pembelajaran yang tepat pula pada pembelajaran sosiologi saat pandemic covid-19. Media infografis merupakan media yang sangat menunjang untuk materi-materi sosiologi yang luas. Media infografis yang merupakan media visual ini dapat membantu peserta didik dalam memahami, mengingat dan mengambil keputusan. Dimana media ini didesain dengan tampilan teks maupun ilustrasi berupa gambar maupun data yang menarik sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran.

Dalam pembelajaran sosiologi, guru harus memfasilitasi peserta didik beberapa cara yaitu penguasaan pengetahuan sosiologi, mengembangkan praktek pengetahuan sosiologi terhadap keterampilan sosial dan menumbuhkan sikap empati dan tanggung jawab. Kolaborasi antara model dan media yang tepat akan menjadikan pembelajaran terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. selain itu juga sangat membantu bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada saat pandemic covid-19.

Berdasarkan simpulan diatas, saran yang dapat diberikan dalam pembelajaran sosiologi saat pandemic covid-19 menjadi lebih bermakna, maka guru perlu memilih model maupun media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Anarida Dyah Nur Likhah, A. Dakir, N. H. (2002). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Assure Terhadap Hasil Belajar Ips*. 449.
- Anita, R. V. (2020). *Media Pembelajaran*. PPPPTK PKN dan IPS. Batu
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dr.Meriyati. (2019). *Orientasi Baru Desain Pembelajaran*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Komalasari, R. S. dan E. (2020). Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi di Tengah Pandemi Covid-19. *EDUSOCIUS Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(1), 3.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ED/article/viewFile/25073/15152>
- Krismiati, N., & Fernandes, R. (2020). Peran MGMP dalam Pengembangan Desain Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Perspektif: Kajian Sosiologi Dan Pendidikan*, 3(2), 287–294.
- Mansur, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Developing Infographical Media i n Learning To Increase The Students ' Interest*. 4(1), 37–48.
- Nawawi. (2018). Mendesain Pembelajaran Efektif Berdasarkan Model ASSURE. *Prosiding PKM-CSR, VOL. 1 (2018)*, 1, 1302–1307.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. 305.
- Rozie Iskandar, F. F. (2020). *Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 4(4), 1052–1065.
- Sari, B. K. (2018). *Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw*. 87–102.
- Sari, M. (2020). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA*. 6(1), 41–53.
- Susiloningsih, W. M. S. dan E. (2015). *Penerapan Model Assure Dengan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis* 9(1), 1468–1477.
- Susilowati. (2017). *Pengembangan Model Problem Based Learning Collaborative dalam Pembelajaran Sosiologi*. 1(1), 52–61.
- Syahril. (2018). Pengembangan Desain Model ASSURE Pada Pembelajaran IPS SD/MI *Tarbiyah Al Awlad, VIII Edisi*, 65–75.
- Tahmidaten, L. (2020). *Pembelajaran Sosiologi Bermakna*. 22.
- Yaumi, M., Islam, U., & Alauddin, N. (2018). *Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*. December.