

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di Indonesia yang mempunyai misi untuk memberikan kontribusi agar mencapai tujuan pendidikan nasional. Suatu pendidikan dikatakan berkualitas tentu memiliki mutu pendidikan yang baik pula. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui upaya memperbaiki dan menunjang segala elemen pendukung sekolah. Dalam hal ini, peran seorang guru sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan memilih dan menggunakan metode yang tepat serta melaksanakan pembelajaran dengan baik dan efisien bagi peserta didik. Pendidikan adalah salah satu faktor yang penting untuk meningkatkan kecerdasan dan kualitas hidup manusia Indonesia yang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Lestiyorini, 2019).

Melalui pendidikan manusia dapat memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran guru memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan peserta didik. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari, karena bisa dikatakan Matematika merupakan induk dari semua pengetahuan. Hampir semua mata pelajaran seperti Kimia, Fisika, Akuntansi, dan lain-lain menggunakan perhitungan Matematika. Dalam dunia teknologi maupun dalam kehidupan sehari-hari, kita sering berhubungan dengan perhitungan angka-angka, hampir semua hal di dunia ini menggunakan perhitungan dan ilmu Matematika. Untuk mewujudkan

pendidikan Matematika yang baik, banyak sekali permasalahan yang harus kita selesaikan, seperti permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode yang kurang bervariasi dan kurang kreatif bisa menyebabkan proses pembelajaran Matematika terkesan monoton, kurang menyenangkan, membosankan, dan yang paling ditakuti oleh peserta didik.

Pada kenyataannya, masih banyak peserta yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan, sulit, membosankan, dan tidak menarik. Ada beberapa penyebabnya yaitu pembelajaran yang dilakukan di sekolah hanya mementingkan aspek kognitif dan kurang memandang persoalan motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi belajar matematika tersebut disebabkan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi peserta didik belajar matematika. Pada era teknologi seperti saat ini, sudah seharusnya guru kreatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis IT (Sutriyono, 2020).

Matematika merupakan objek abstrak yang seringkali ditakuti peserta didik. Guru perlu memahami dan menguasai wawasan matematika di atas sebelum mengajarkan konsep dan prosedur matematika kepada peserta didik. Di samping itu, pembelajaran matematika hendaknya dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa takut dan lebih cepat memahami materi. Hal ini berarti guru harus melaksanakan pembelajaran dengan metode, pendekatan, model, dan strategi pembelajaran yang digunakan secara tepat mulai pra pembelajaran, kegiatan inti, dan penutup, sebagaimana diharapkan pada salah satu kompetensi pedagogik guru sekolah dasar.

Matematika dalam proses pembelajarannya yaitu berjenjang, dan terorganisasi yang artinya terdapat hubungan antara materi satu dengan materi yang lainnya. Sehingga jika proses pembelajaran matematika yang monoton dan kurang kreatif, kadang membuat peserta didik sangat bosan dan jenuh dalam belajar, hal ini biasanya menyebabkan peserta didik belajar dalam keadaan mengantuk, tidak konsentrasi, sulit menangkap pembelajaran, ribut sendiri, yang mengakibatkan materi yang diberikan sulit dimengerti dengan baik oleh peserta didik. Untuk itu diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran yang cocok dan tepat sasaran untuk setiap kelas sesuai kondisi peserta didik, karena peran guru dalam mengkoordinasi kelas dan mengatur jalannya proses kegiatan belajar mengajar sangatlah penting.

Seorang guru harus bisa menentukan atau memilih metode dan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan setiap kondisi peserta didik. Pembelajaran yang masih terpacu dengan metode konvensional seperti metode ceramah, pengerjaan soal-soal dan pemberian tugas. Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terlebih lagi dalam pembelajaran matematika, sehingga peserta didik beranggapan pembelajaran matematika selain pembelajaran yang dituntut dengan penghapalan rumus-rumus pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang membuat jenuh dan membosankan. Selain itu kreativitas seorang guru dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari akan mampu untuk membantu merangsang pemikiran peserta didik dalam pemahaman materi.

Tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan

media pembelajaran di sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi peserta didik. Guru sebaiknya memiliki sarana yang cukup memadai agar pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian informasi dan materi ajar dari pendidik ke peserta didik dalam suatu proses belajar mengajar. Mengingat sulitnya materi pelajaran dan belum digunakannya media pembelajaran inovatif maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media kreatif video berbasis animasi. Simbol dalam bentuk kata-kata serta kalimat yang disertai gambar dan *audio visual* akan membantu penerima tanda dengan mudah untuk memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim. Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik (Apriansyah, 2019). Apalagi dalam kondisi Covid-19 seperti saat ini media pembelajaran video sangat efektif untuk membantu pendidik

pada kondisi belajar dari rumah dan pembelajaran jarak jauh untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan kreatif dan menyenangkan agar peserta didik mudah untuk mengerti materi pembelajaran walaupun pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring (dalam jaringan). Selain media pembelajaran guru juga harus kreatif dalam menggunakan model, metode maupun pendekatan pembelajaran agar pembelajaran bervariasi dan tidak monoton, dalam pembelajaran daring ini guru harus bisa membangun motivasi belajar peserta didik agar pembelajaran bervariasi, kreatif, dan menyenangkan.

Pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta didik. Menurut Trianto (dalam Panjaitan, 2016) menyatakan bahwa, Pendekatan Kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dari defisini tersebut dapat disimpulkan, pendekatan kontekstual (*contextual teaching and learning*) adalah konsep pembelajaran yang menekankan keterlibatan seluruh peserta didik untuk memahami isi materi yang diberikan guru dengan mengaitkan materi pembelajaran kedalam konteks kehidupan nyata yang dialami peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi yang diberikan guru, kemudian akan terwujudnya berbagai macam pemikiran dan berbagai pemahaman terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara, dengan Bapak Ida Bagus Mahardika, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh pada hari Senin, 30 November 2020 menyatakan bahwa beliau menggunakan metode konvensional dan media cetak atau gambar ketika dalam proses pembelajaran matematika dan menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan. Sehingga peserta didik kurang tertarik dan tidak semangat dengan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru sudah memiliki banyak tanggungjawab sehingga kurang bisa membuat media pembelajaran yang lebih inovatif. Minimnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika mengakibatkan peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran dan nilai UTS mata pelajaran matematika pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) berikut tabel Nilai UTS mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh.

Dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh banyak nilai mata pelajaran Matematika masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di Sekolah yaitu 74. Ini dikarenakan oleh beberapa hal berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yaitu sebagai berikut. Pertama guru masih menggunakan metode konvensional dan menggunakan media cetak ketika proses pembelajaran matematika saat menyampaikan materi pada pembelajaran luring maupun daring. Kedua, minimnya media pembelajaran yang digunakan guru menyebabkan peserta didik bosan, kurang tertarik sehingga materi yang disampaikan sulit untuk dipahami, apalagi pembelajaran matematika yang bersifat abstrak perlu variasi dan media yang mendukung untuk peserta didik agar mudah memahami materi pembelajaran. Ketiga, dalam pembelajaran saat menyampaikan materi kurang dikaitkan dengan

kehidupan sehari-hari, karena hal ini sangat berpengaruh merangsang pemikiran peserta didik dalam pemahaman materi. Keempat, hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika masih banyak dibawah KKM. Kelima, adanya perubahan sistem pembelajaran menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring) yang dikarenakan Pandemi Covid-19 dan menyebabkan guru kesulitan dalam memberikan atau menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika, berdasarkan wawancara pelaksanaan pembelajaran daring di SD Negeri 1 Blahkiuh biasanya proses pembelajaran cenderung hanya menyimak materi, pemberian tugas, dan materi hanya dalam bentuk cetak maupun bentuk gambar melalui *Whatsapp Group*. Maka dari itu, dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran matematika berupa video animasi untuk media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian peserta didik.

Dunia pendidikan dianggap mengikuti zaman jika mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 atau yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Pada masa pandemi Covid-19 ini yang tidak memungkinkan proses belajar mengajar tatap muka di sekolah karena pada saat ini semua menggunakan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan di rumah masing-masing atau BDR (belajar dari rumah).

Dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) ini tentu saja guru tidak efektif dalam menyampaikan materi, maka sangat diperlukan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring seperti kondisi saat ini. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengambil judul tentang

“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual di Kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh Kecamatan Abiansemal”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan sebelumnya diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih menggunakan media cetak dan media gambar terlebih dari dengan pembelajaran matematika, sehingga peserta didik beranggapan pembelajaran matematika itu pembelajaran yang dituntut dengan penghapalan rumus-rumus pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang membuat jenuh, membosankan dan kurang menarik.
2. Minimnya desain dan pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi yang sudah disediakan di era sekarang ini untuk meningkatkan mutu pendidikan tentunya. Selain itu juga untuk meminimalisir anggapan-anggapan peserta didik bahwa pelajaran yang membosankan.
3. Pembelajaran cenderung kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari yang akan membantu merangsang pemikiran peserta didik dalam pemahaman materi karena tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi.
4. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV masih dibawah kriteria dan belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).



5. Perubahan sistem pembelajaran menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring) karena pada masa Pandemi Covid-19 yang menyebabkan guru kesulitan dalam memberi atau menyampaikan pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan agar masalah lebih dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran matematika kelas IV berupa video animasi pada pokok bahasan pecahan yaitu materi pecahan senilai dengan pendekatan kontekstual yang diujicobakan di kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh Kecamatan Abiansemal. Pengembangan media ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan ASSURE yang memiliki 6 tahapan. Pengembangan video pembelajaran ini sebagai sarana pendukung membantu pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari agar merangsang pemikiran peserta didik dalam pemahaman materi.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran video animasi pada pokok bahasan pecahan dengan kontekstual kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada pokok bahasan pecahan dengan pendekatan kontekstual kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Dari perumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran video animasi pada pokok bahasan pecahan dengan kontekstual kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengkaji kelayakan media video pembelajaran animasi pada pokok bahasan pecahan dengan pendekatan kontekstual kelas IV SD Negeri 1 Blahkiuh Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.

### **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian bermanfaat untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori dan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini diharapkan membuat peserta didik lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman materi dan kemampuan eksplorasi peserta didik meningkat.

## 2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas guru. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

## 3. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan pertimbangan ataupun acuan, menambah pengetahuan dan wawasan peneliti lain agar lebih kreatif dan inovatif dalam upaya mengembangkan media pembelajaran matematika dengan mengaitkan konteks kehidupan sehari-hari khususnya materi pecahan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika pokok bahasan pecahan (senilai). Media pembelajaran video animasi ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih dapat menangkap pembelajaran apalagi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari untuk merangsang pemahaman peserta didik. Spesifikasi produk pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

1. Produk ini berupa media dalam bentuk video animasi pada mata pelajaran matematika untuk kelas IV Sekolah Dasar.
2. Materi yang disajikan yaitu materi pecahan (pecahan senilai).
3. Media video dikembangkan dengan pendekatan kontekstual dan model pengembangan ASSURE.

4. Media video ini dapat dikirimkan ke masing-masing peserta didik pada saat pembelajaran daring ataupun dapat ditayangkan menggunakan proyektor di depan kelas jika pembelajaran tatap muka sudah dapat dilaksanakan.
5. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tapi untuk membimbing peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami materi.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran, sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar karena media dapat digunakan sebagai fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah dan peserta didik bisa sewaktu-waktu mempelajari materi karena berupa media video, apalagi dalam kondisi Pandemi Covid-19. Pada masa seperti sekarang ini sistem pembelajaran beralih menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) yang mengakibatkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi khususnya pembelajaran matematika. Selain itu peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi pembelajaran dengan pengalaman dan konteks kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mengacu kepada kebutuhan dari pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan

keadaan guru hanya berpatokan pada buku saat pembelajaran daring tanpa adanya fasilitas pendukung pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran menarik perhatian bagi peserta didik. Buku pembelajaran yang cenderung hanya menyampaikan langsung apa yang harus dipahami peserta didik tanpa mengaitkannya dengan konsep lain dan mengakibatkan proses pembelajaran kurang menyenangkan bagi peserta didik dan sulit dipahami dan ditangkap oleh peserta didik, oleh karena itu akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dengan pengembangan sebuah media pembelajaran video animasi dengan pendekatan kontekstual yang tidak hanya menyampaikan materi secara langsung bagi peserta didik tetapi mengarahkan peserta didik untuk menghubungkan informasi yang telah dipelajari dengan informasi yang akan dipelajari dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran media animasi ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pecahan khususnya pecahan senilai yang disampaikan melalui media video animasi, Selain itu media video animasi ini dapat menarik perhatian peserta didik dan dengan mudah peserta didik mampu menangkap materi pembelajaran apalagi dengan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

2. Video animasi ini dapat menampilkan gambar dan suara sehingga peserta didik tertarik untuk menerima pembelajaran dan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini peserta didik dapat menggunakan laptop atau *handphone* dan didukung dengan internet ataupun tanpa internet.

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi hanya memuat mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan pecahan (pecahan senilai).
- b. Pengembangan media video animasi ini hanya terbatas sampai di uji ahli dan uji coba perorangan saja untuk mengkaji kelayakan dari video pembelajaran, karena pada kondisi saat ini Pandemi Covid-19 uji coba untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran ke lapangan tidak bisa dilaksanakan.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk meminimalisir adanya kesalahpahaman istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah proses penelitian atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan kreatif untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.
2. Video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang

sudah ditentukan pada setiap hitungan waktunya. Objek yakni bisa berupa gambar manusia, gambar tumbuhan, teks, gedung dan lain sebagainya.

3. Pendekatan Kontekstual adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan realitas kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Model ASSURE adalah suatu model yang mampu mengarahkan peserta didik secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif serta memadukan penggunaan media dan teknologi dalam proses pelaksanaannya. Adapun langkah-langkah model ASSURE sebagai berikut.

A = *Analyze learner,*

S = *State standars and objectives,*

S = *Select strategies, technology, media and materials,*

U = *Utilize technology, media and materials,*

R = *Require learner participation,*

E = *Evaluate and revise.*

