

Jawaban soal Nomer 1

A. **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1. **Analysis.** Merupakan tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience, dalam hal ini tentunya siswa). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lainnya)
2. **Design.** Penyusunan kerangka struktur isi program, menyusun garis-garis besar isi program media.
3. **Development.** Proses mengambil gambar, merekam, membuat animasi, menyusun teks, dan sebagainya. Dilanjutkan dengan proses pemrograman dengan authoring tools, pengemasan/formatting, pengkajian/penyuntingan.
4. **Implementation.** Apabila pembuatan media pembelajaran telah dilaksanakan kemudian dilakukan tahap implementasi, yaitu pengujian produk baik dalam bentuk pengujian internal maupun pengujian eksternal.
5. **Evaluation.** Merupakan tahap untuk mengevaluasi setiap hasil penilaian produk. Evaluasi dilakukan terhadap hasil kuantitatif dan kualitatif penilaian produk, serta menguji keberhasilan responden yang dilihat dari hasil/prestasi belajar siswa.

B. **ASSURE**

1. **Analyze Learner** (Analisis Pelajar) Tujuan utama dalam menganalisa termasuk pendidik dapat menemui kebutuhan belajar siswa yang penting sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal.
2. **States Objectives** (Menyatakan Tujuan) Menyatakan tujuan adalah tahapan ketika menentukan tujuan pembelajaran yang baik berdasarkan buku atau kurikulum. Tujuan pembelajaran akan menginformasikan apakah yang sudah dipelajari anak dari pengajaran yang dijalankan. Menyatakan tujuan harus difokuskan kepada pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang baru untuk dipelajari. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran juga perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat
3. **Select Methods, Media, And Material** (Memilih metode, media dan bahan) Pendidik akan membangun jembatan antara peserta didik dan tujuan rencana sistematis untuk menggunakan media dan teknologi. Metode, media dan materi harus dipilih secara sistematis.
4. **Utilize Media, And Materials** (Memanfaatkan Media dan Materi) Langkah keempat dalam model pembelajaran ASSURE adalah memanfaatkan penggunaan

media dan materi oleh peserta didik dan pendidik. Menjelaskan bagaimana pendidik akan menerapkan media dan materi. Untuk setiap jenis media dan materi yang tercantum di bawah dipilih, dimodifikasi, dan di desain. Pendidik harus menjelaskan secara rinci bagaimana pendidik akan menerapkannya ke dalam pelajaran, pendidik juga membantu peserta didik

5. **Require Learner Participation** (Partisipasi Pelajar) Sebelum pelajar dinilai secara formal, pelajar perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi. Dalam hal ini guru harus menyiapkan pengalaman pembelajaran bagi siswa. Jika materi berbasis guru, seharusnya guru lebih bersifat profesional. Jika berpusat pada siswa, guru harus berperan sebagai fasilitator, membantu siswa untuk mengeksplorasi materi, mendiskusikan isi materi, menyiapkan materi seperti portofolio, atau mempresentasikan dengan teman sekelas mereka.
6. **Evaluate And Revise** (Penilaian dan Revisi) Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang kita pilih/gunakan dapat mencapai tujuan yang telah kita tetapkan sebelumnya. Dari hasil evaluasi akan diperoleh kesimpulan: apakah teknologi, media dan materi yang kita pilih sudah baik, atau harus diperbaiki lagi.