JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)
http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm
Vol. 10, No. 1, Februari 2026, Hal. 976-985
e-ISSN 2614-5758 | p-ISSN 2598-8158
Crossref:https://doi.org/10.31764/jmm.v10i1.36087

PENGEMBANGAN KOMPETENSI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI PELATIHAN INTERAKTIF BERBASIS ASSURE, PORSI, DAN MENTIMETER

Sinta Rosalina[1*], Hendra Setiawan[2], Yeyen Nenden Hermawati[3]
[1,2]Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
[3]Bisnis Digital, Universitas Ma'soem, Indonesia
sinta@fkip.unsika.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Perkembangan teknologi menuntut guru untuk adaptif dalam merancang media pembelajaran inovatif, mengingat mayoritas pendidik masih mengandalkan pendekatan tradisional dan belum optimal mengintegrasikan teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif melalui workshop berbasis ASSURE, PORSI (Poster Investasi), dan Mentimeter. Dengan metode pelatihan dan pendampingan langsung ini, melibatkan 15 guru dan 34 mahasiswa dalam pelaksanaannya. Workshop difokuskan pada penguatan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta relevan dengan karakteristik peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan diskusi reflektif terhadap hasil praktik peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan pemahaman peserta terhadap penerapan teknologi pembelajaran berbasis model ASSURE, dengan rata-rata peningkatan kapabilitas pemahaman sebesar 88% setelah pelatihan. Kegiatan ini berkontribusi dalam mendorong guru agar lebih adaptif terhadap perkembangan digital di dunia pendidikan.

Kata Kunci: Inovasi Media Pembelajaran; Model ASSURE; Guru; PORSI; Mentimeter.

Abstract: *Technological developments require teachers to be adaptive in designing innovative learning media, given that the majority of educators still rely on traditional approaches and have not optimally integrated technology. This community service activity aims to improve teachers' abilities in developing innovative learning media through workshops based on ASSURE, PORSI (Poster Investment), and Mentimeter. With this direct training and mentoring method, 15 teachers and 34 students were involved in its implementation. The workshop focused on strengthening teachers' skills in designing interactive, engaging, and relevant learning media for the characteristics of the students. Evaluation was conducted through observation and reflective discussion of participants' practice results. The results of the activity showed an increase in participants' creativity and understanding of the application of learning technology based on the ASSURE model, with an average increase in understanding capability of 88% after training. This activity contributed to encouraging teachers to be more adaptive to digital developments in the world of education.*

Keywords: *Learning Media Innovation; ASSURE Model; Teacher; PORSI; Mentimeter.*

Article History:
Received: 29-10-2025
Revised : 17-12-2025
Accepted: 20-12-2025
Online : 02-02-2026

This is an open access article under the CC–BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan. Media berfungsi sebagai alat untuk mentransfer pesan dan pengalaman belajar, sekaligus memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam bagi siswa. Dengan demikian, guru berperan penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Kurikulum di Indonesia saat ini juga dirancang untuk menyesuaikan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman, dengan tujuan membentuk generasi yang berkarakter lebih baik (Pradana et al., 2023). Perangkat ajar yang dikonstruksi oleh pendidik wajib diharmonisasikan secara komprehensif dengan regulasi kurikulum yang berlaku saat ini (Cahyadi, 2021; Siloto et al., 2023, Pujiastuti & Retnosari, 2024). Namun, kemajuan tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan kesiapan pendidik dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun terjadi kemajuan teknologi, implementasi pembelajaran berbasis teknologi oleh pendidik belum merata. Banyak guru yang dihadapkan pada kesulitan dalam mengembangkan instrumen pembelajaran yang memikat serta terhubung yang terintegrasi secara kontekstual dengan konteks kehidupan siswa. Mayoritas pendidik masih mengandalkan pendekatan didaktik tradisional dan kurang mengintegrasikan teknologi digital secara optimal. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran kurang menarik dan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Sistem kurikulum yang menonjol dan relevan dalam konteks dinamika global saat ini adalah inisiatif Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum di Indonesia saat ini juga dirancang untuk menyesuaikan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman, dengan tujuan membentuk generasi yang berkarakter lebih baik (Pradana et al., 2023). Inisiatif tersebut mampu memfasilitasi terbentuknya iklim pembelajaran yang kondusif dan rekreatif, baik bagi siswa maupun bagi pengajar (Pradana et al., 2023). Perangkat ajar yang dikonstruksi oleh pendidik wajib diharmonisasikan secara komprehensif dengan regulasi kurikulum yang berlaku saat ini (Cahyadi, 2021; Siloto et al., 2023, Pujiastuti & Retnosari, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan atau workshop merupakan suatu pendekatan efisien dalam mengakselerasi peningkatan kompetensi pedagogis pendidik terkait merancang media pembelajaran. Kegiatan pelatihan yang dirancang secara sistematis dan kolaboratif dapat membantu guru memahami proses pengembangan media, mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, pemilihan media, hingga evaluasi hasil. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan siswa karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka dalam berbagai aspek, khususnya dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran ASSURE (Muammar et al., 2017; Nisa & Shofiyullah, 2021). Salah satu pendekatan yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik, dalam setiap tahapan pembelajaran.

Iskandar (2020); Arifin et al. (2024) mengemukakan bahwa implementasi Model ASSURE harus diawali dengan fase di mana pendidik melakukan analisis komprehensif terhadap karakteristik peserta didik. Aspek analisis ini krusial karena mensyaratkan guru untuk menguasai pemahaman mendalam mengenai ciri khas peserta didik guna memfasilitasi tercapainya sasaran pembelajaran. Penerapan model desain pembelajaran ASSURE dalam konteks pengajaran memfasilitasi adaptasi yang optimal bagi peserta didik selama berlangsungnya proses belajar (Kosilah & Septian 2020; Mardin et al., 2023).

Selain model ASSURE, inovasi media pembelajaran yang berbasis visual dan digital juga semakin banyak dikembangkan. Media seperti Poster edukatif, infografis interaktif, maupun aplikasi digital berbasis kuis dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Dalam konteks ini, penggunaan media seperti Poster Investasi (PORSI) dan platform digital Mentimeter menjadi contoh nyata penerapan teknologi dalam kegiatan belajar yang interaktif. Menurut Susanti et al. (2023), model ASSURE memfasilitasi perencanaan yang komprehensif terkait metode, media, dan bahan ajar. Ini menghasilkan proses belajar yang lebih efisien, efektif, menarik, dan mampu mendorong keaktifan siswa. Menurut Mirayani et al. (2022), sebagai tolok ukur keberhasilan, efektivitas mengacu pada tingkat realisasi dari capaian pembelajaran yang telah diformulasikan sebelumnya melalui proses interaksi edukatif, yang melibatkan hubungan antar siswa maupun antara guru dengan siswa. Tantangan-tantangan di dunia pendidikan diatasi secara konkret melalui pelaksanaan Kegiatan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran. Melalui program ini, guru dan mahasiswa berkolaborasi dalam menciptakan media pembelajaran berbasis model ASSURE yang terintegrasi dengan teknologi digital. Pendekatan berbasis praktik dan refleksi dalam kegiatan workshop diyakini mampu meningkatkan keterampilan guru, memperluas wawasan pedagogik, serta mendorong profesionalisme pendidik.

Temuan dari riset terkait mengindikasikan bahwa implementasi pembelajaran *e-learning* menunjukkan tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Selain itu, pemanfaatan media daring (*e-learning*) dapat memberikan kemudahan yang signifikan bagi guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran (Rachmawati & Rusydiyah, 2020; Nisa & Shofiyullah, 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif dalam menstimulasi peningkatan minat belajar peserta didik, mengingat adanya kecenderungan mereka untuk lebih terlibat dan tertarik saat menggunakan media yang mengintegrasikan teknologi (Merliana, 2019; Amrullah etal., 2024). Instrumen ajar yang terintegrasi dengan teknologi berfungsi sebagai wahana strategis untuk memfasilitasi proses pengajaran yang bersifat lebih dinamis, interaktif, dan relevan secara kontekstual di tengah era digitalisasi (Mardin,

2024; Yusuf et al., 2025). Dengan demikian, perkembangan teknologi memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan siswa karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka dalam berbagai aspek, khususnya dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran ASSURE (Muammar et al., 2017; Nisa & Shofiyullah, 2021).

Inisiatif ini memiliki sasaran utama untuk mengakselerasi peningkatan kompetensi profesional guru dalam merancang media pembelajaran yang bersifat inovatif, interaktif, dan relevan secara kontekstual. Program pelatihan ini dihipotesiskan mampu memberdayakan para pendidik untuk mengadaptasi pembelajaran berbasis teknologi secara efektif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta relevan dengan tuntutan abad ke-21. Secara spesifik, program ini bertujuan untuk meningkatkan kapabilitas peserta dalam dua dimensi utama: keterampilan teknis (*hardskill*) dalam merancang media berbasis model ASSURE, PORSI, dan Mentimeter, serta keterampilan lunak (*softskill*) berupa peningkatan kreativitas, motivasi, dan profesionalisme guru dalam pembelajaran digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif dalam menstimulasi peningkatan minat belajar peserta didik, mengingat adanya kecenderungan mereka untuk lebih terlibat dan tertarik saat menggunakan media yang mengintegrasikan teknologi (Merliana, 2019, dalam Amrullah et al., 2024).

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* pengembangan media ajar yang berlokasi di SMAN 1 Majalaya. Pihak yang bermitra dalam inisiatif ini terdiri dari pendidik profesional dan mahasiswa yang berasal dari lingkungan pendidikan sekitar. Pemilihan mitra ini didasarkan pada kebutuhan peningkatan kompetensi pedagogik dan literasi digital di kalangan pendidik. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan *workshop* ini terdiri atas 15 guru dan 34 mahasiswa. Seluruh peserta merupakan bagian dari komunitas pendidikan yang memiliki minat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Dosen berperan sebagai narasumber dan fasilitator utama dalam kegiatan, sedangkan mahasiswa berpartisipasi sebagai asisten pelaksana yang membantu dalam proses pendampingan teknis kepada peserta.

Program pengabdian ini diimplementasikan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan langsung yang dikemas dalam bentuk workshop kolaboratif antara dosen dan guru. Pendekatan ini dipilih karena diyakini mampu meningkatkan keterampilan guru, memperluas wawasan pedagogik, serta mendorong profesionalisme pendidik. Seluruh sesi kegiatan dikemas secara partisipatif, dengan fokus pada aplikasi praktis agar peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mendesain instrumen pembelajaran yang bersifat inovatif. Program pengabdian kepada

masyarakat ini diimplementasikan secara terstruktur, mencakup tiga fase krusial: Pra-kegiatan, implementasi (inti), dan evaluasi.

1. Tahap Pra-Kegiatan

Fase prapelaksanaan diawali dengan proses koordinasi antara tim implementasi dengan institusi sekolah mitra. Aktivitas utama pada tahap ini meliputi:

a. Menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan.
b. Mengidentifikasi kebutuhan esensial dan memverifikasi ketersediaan infrastruktur yang akan dimanfaatkan.
c. Finalisasi substansi materi serta perangkat ajar yang akan didistribusikan kepada partisipan.

2. Tahap Pelaksanaan Inti

Kegiatan inti berupa *Workshop* Pengembangan Media Pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa sesi utama:

a. Pemaparan Materi mengenai penerapan model ASSURE dalam perancangan media pembelajaran.
b. Pelatihan Praktik pembuatan media visual seperti Poster Investasi (PORSI).
c. Praktik Digital penggunaan platform digital Mentimeter sebagai media interaktif. Seluruh sesi dirancang secara partisipatif agar peserta dapat langsung mempraktikkan materi yang diperoleh.

3. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir yaitu monitoring dan evaluasi dilakukan melalui tiga mekanisme utama untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan:

a. Observasi. Dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk menilai partisipasi dan pemahaman peserta.
b. Wawancara Singkat. Dilakukan kepada peserta sebagai bagian dari proses evaluasi.
c. Penyebaran Angket. Meliputi angket kepuasan dan pemahaman peserta yang disebar di akhir kegiatan.

Proses evaluasi dilaksanakan melalui dua fase krusial: selama kegiatan diimplementasikan untuk menilai partisipasi, dan pasca kegiatan untuk mengetahui tingkat penerapan hasil pelatihan di lingkungan kerja masing-masing. Data dari hasil evaluasi digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan kegiatan sejenis di masa mendatang.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra-Kegiatan

Tahap pra-kegiatan diawali dengan koordinasi yang intensif antara tim pelaksana dari perguruan tinggi dengan pihak SMAN 1 Majalaya. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik mitra, menetapkan jadwal, dan memverifikasi kesiapan sarana prasarana yang akan digunakan, termasuk ketersediaan ruang workshop dan jaringan internet. Hasil dari tahap pra-kegiatan meliputi:

a. Identifikasi Kebutuhan
   Ditemukan bahwa mayoritas guru memiliki pemahaman dasar tentang teknologi tetapi kurang terampil dalam mengintegrasikan model pembelajaran sistematis seperti ASSURE, serta minim pengalaman dalam memanfaatkan *tool* interaktif seperti Mentimeter dan perancangan media visual (PORSI).
b. Finalisasi Materi
   Penyusunan modul dan materi presentasi difinalisasi untuk memastikan relevansi konten dengan Kurikulum Merdeka dan fokus pada pelatihan *hardskill* dan *softskill* guru.

2. Tahap Pelaksanaan Inti (Implementasi Program Pelatihan)

Aktivitas pelatihan pengembangan instrumen ajar diimplementasikan secara konsisten berdasarkan fase-fase terstruktur yang telah direncanakan. Kegiatan inti dilaksanakan melalui tiga sesi utama:

a. Sesi 1: Pemaparan Konsep ASSURE
   Partisipan diorientasikan pada pemahaman konsep fundamental model ASSURE serta aplikasinya dalam mendesain media pembelajaran interaktif. Model ASSURE dikenal sebagai salah satu kerangka kerja krusial dalam perancangan pembelajaran, menekankan pada penerapan dan integrasi teknologi di dalam prosesnya (Zamhariroh et al., 2025). Dosen pemateri memaparkan substansi secara teoretis, yang dilanjutkan dengan sesi diskusi interaktif guna memverifikasi pemahaman partisipan. Dengan demikian, proses perencanaan pembelajaran memegang peranan krusial yang tidak dapat diabaikan (Munarun & Anbiya, 2024).
b. Sesi 2 dan 3: Pelatihan Praktik Media (PORSI & Mentimeter)
   Peserta dibimbing untuk mempraktikkan langsung perancangan media visual (*Poster Investasi* / PORSI) dan penggunaan platform digital Mentimeter sebagai alat bantu interaktif. Instrumen ajar yang terintegrasi dengan teknologi berfungsi sebagai wahana strategis untuk memfasilitasi proses pengajaran yang bersifat lebih dinamis, interaktif, dan relevan secara kontekstual di tengah era digitalisasi (Yusuf et al., 2025).

Melalui kegiatan praktik ini, partisipan tidak sekadar menginternalisasi konsep, namun juga mendapatkan pengalaman empiris dalam mendesain dan memfabrikasi instrumen ajar. Antusiasme partisipan mengindikasikan bahwa program pengembangan profesional berbasis implementasi praktis cenderung lebih efisien dalam mengakselerasi peningkatan pemahaman dan kapabilitas pendidik daripada metode penyampaian secara monolog (Ekawati et al., 2025), seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Suasana kegiatan workshop

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui monitoring dan asesmen pasca kegiatan untuk mengukur tingkat keberhasilan program.

a. Monitoring dan Identifikasi Hambatan

Monitoring program diimplementasikan sepanjang durasi pelatihan dengan memanfaatkan instrumen observasi serta wawancara singkat. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta aktif dalam setiap sesi kegiatan, terutama pada tahap praktik penggunaan media digital. Meskipun demikian, teridentifikasi sejumlah tantangan, seperti limitasi perangkat keras dan stabilitas koneksi internet. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pelaksana menyediakan pendampingan teknis langsung oleh mahasiswa dan menyiapkan materi panduan. Adanya fasilitas diskusi dalam kelompok kecil dengan latar belakang partisipan yang heterogen turut menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, sehingga memfasilitasi transfer pengetahuan dan saling bertukar pengalaman secara resiprokal (Rahmawati et al., 2024, dalam Ekawati et al., 2025).

b. Asesmen Tingkat Pemahaman (Hasil Kuantitatif)

Evaluasi akhir dilaksanakan melalui penyebaran angket kepuasan dan pemahaman peserta di akhir kegiatan. (1) Kepuasan peserta sebanyak 87% peserta menyatakan sangat puas terhadap materi dan metode penyampaian; dan (2) Peningkatan pemahaman subjektif 90% peserta mengaku mengalami peningkatan pemahaman terhadap penerapan model ASSURE. Data asesmen kapabilitas pemahaman partisipan sebelum dan sesudah implementasi program pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Tingkat Pemahaman Partisipan *Workshop*

No	Aspek Penilai	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)
1	Pemahaman model ASSURE	45	90
2	Kemampuan membuat media visual (PORSI)	40	88
3	Penggunaan aplikasi Mentimeter	30	85
	Rata-rata peningkatan	38	88

Data ini merefleksikan bahwa program *workshop* memberikan implikasi yang signifikan terhadap akselerasi kapabilitas profesional pendidik. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa pelatihan guru berbasis *workshop* dapat meningkatkan kemampuan profesional dan literasi digital secara signifikan (Rachmawati & Rusydiyah, 2020; Muammar et al., 2017; Nisa & Shofiyullah, 2021).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan workshop *"Festival Gelora Inovasi Media Pembelajaran dalam Menyongsong Transformasi Pendidikan Indonesia"* yang diselenggarakan di SMAN 1 Majalaya berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Materi yang diberikan, meliputi pengembangan media berbasis ASSURE, Poster Investasi (PORSI), serta media digital interaktif seperti Mentimeter, membekali peserta dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan siswa. Analisis data evaluasi memverifikasi adanya akselerasi yang substansial pada kapabilitas partisipan, dengan sekitar 88% peserta mengalami peningkatan *hardskill* dan *softskill* dalam merancang media pembelajaran digital, sehingga tujuan pengabdian untuk mendukung transformasi pendidikan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan dengan penyediaan sesi praktik lebih mendalam dan dukungan teknologi yang memadai, serta evaluasi jangka panjang terhadap efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, kolaborasi antar sekolah atau institusi pendidikan lain dapat dilakukan untuk berbagi praktik terbaik, dan potensi penelitian lanjutan atau pengabdian terapan di bidang lain dapat dijajaki untuk memperluas dampak positif kegiatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada SMAN 1 Majalaya atas otorisasi dan dukungan substansial yang telah diberikan selama implementasi workshop. Apresiasi juga ditujukan kepada seluruh partisipan yang berpartisipasi secara aktif, sehingga program ini dapat terselenggara dengan optimal. Ucapan terima kasih juga dialamatkan kepada tim pengabdian, dosen pembimbing, dan pihak-pihak terkait lainnya

yang berkontribusi dalam perumusan dan pelaksanaan program pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

Amrullah, H., Sari, R. R., Mas'adi, A. M., & Zahra, A. (2024). Penguatan Mutu Pesantren Melalui Pelatihan Pembelajaran Berbasis IT bagi Guru Pesantren. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 45–50. https://doi.org/https://doi.org/10.21776/ub.wisesa.2024.03.2.9

Arifin, M., Dongoran, I. P., Delismasari, D., Malyani, F., & Amalia, N. (2024). Implementasi Model ASSURE dalam Perencanaan Pembelajaran TIK di SMP Muallimin NU Pandan, Tapanuli Tengah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *4*(03), 1015–1025. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5034

Ekawati, R., Indana, S., Artiono, R., Novita, D., Trimulyono, G., & Arif Mahdiannur, M. (2025). Improving Teachers' STEM Competence: Impact of A Collaborative Professional Development Workshop Article Info. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, *9*(1), 15–26. https://doi.org/10.22437/jkam.v9i1.42481

Furi, S. Y., & Saloko, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(10), 8342-8348. https://doi.org/https://doi.org/10.33061/jgz.v12i2.9053

Kuswara, K. (2024). Evaluasi Program Pelatihan Guru Terhadap Peningkatan Keterampilan Mengajar Dan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *5*(8), 443-449. https://doi.org/https://doi.org/10.59141/japendi.v5i8.2714

Maclinton, D., & Andrian, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran Assure. *INOMATIKA*, *4*(1), 83–97. https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.323

Malia, A., Gustiani, E. I., Puspitasari, D. R., Chasanati, D. H., Utomo, A. P. Y., & Prasandha, D. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media Mentimeter pada Pembelajaran Karya Ilmiah Kelas XI SMA. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, *1*(2), 79-90. https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.116

Mardin, H., Yusuf, F. M., & Mamu, H. D. (2023). Penerapan Model Desain Pembelajaran ASSURE dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SMA Negeri 1 Pulubala. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *1*(10), 2261-2268. https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i10.504

Mirayani, N. N., Yasa, I. N., & Sudiana, I. N. (2022). Efektivitas Mentimeter sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, *2*(2), 213-219. https://doi.org/https://doi.org/10.36663/jpmi.v2i2.376

Munarun, A., & Anbiya, B. F. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran PAI Berbasis Model ASSURE. *Journal Education and Government Wiyata*, *2*(3), 184-195. https://doi.org/https://doi.org/10.71128/e-gov.v2i3.86

Nisa, K., Nisa, K., & Shofiyullah, M. M. (2021). Evaluasi Pemanfaatan Media E-Learning dengan Menggunakan Model Assure pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *5*(1), 104-115. https://doi.org/https://doi.org/10.33650/edureligia.v5i1.1902

Nugraha, M. S., Diniati, S. W., & Tarsono, T. (2023). Implementasi Model Assure Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran Interaktif Di Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, *8*(3), 934-943. https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v8i3.521

Pradana, M. F. A., Zahro, A., & Widyartono, D. (2023). Desain pembelajaran model ASSURE dalam pembelajaran menulis kreatif berbasis media plotagon di era merdeka belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, *12*(1), 13-30. https://doi.org/https://doi.org/10.35194/alinea.v12i1.2852

Pujiastuti, R., & Retnosari, I. E. (2024). Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi dengan Model ASSURE pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(1), 134–148. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.442

Sinambela, E. (2025). Memperkenalkan Modul Ajar Bidang Studi Bahasa Inggris Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Guru-Guru Di Langkat. *COMIUSER*, *2*(01), 01-09. https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/comiuser/article/view/1940

Susanti, A., Yuliantini, N., Dalifa, Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (2023). Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(3), 1152–1165. https://doi.org/https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, *2*(5), 258–268.

Wahab, A., Ahmad, A., & Arif, S. A. M. (2015). Pembangunan aplikasi M-Pembelajaran peribahasa Melayu menggunakan model ASSURE. In *Symposium of International Language & Knowledge (SILK 2015): Languages in Diverse Contexts, Pedagogy and Creativity* (pp. 52-61). https://www.researchgate.net/publication/284167305_M_Pembelajaran_Peribahasa_Melayu

Yusuf, F. M., Mardin, H., Mustaqimah, N., Arafat, M. Y., & Mamu, H. D. (2025). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 157-169. https://ejurnal.bio.fmipa.ung.ac.id/index.php/mopoonuwa/article/view/28

Zamhariroh, N. M., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Analisis Model ASSURE dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling: Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *9*(1), 97-115. https://doi.org/https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v9i1.10423