

Pembelajaran Fikih Berbasis ASSURE Model

Mukarromah¹, Sabrina Aisyah Putri²

^{1,2} Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah Pasuruan
mukarromah2378@gmail.com¹, sabrinaputri@gmail.com²

DOI: 10.38073/pelita.v1i1.1164

Received: November 2023

Accepted: November 2023

Published: November 2023

Abstract

In the 21st century learning environment which is closely linked to the use of digital tools, educators need to plan new things to create a learning atmosphere that suits the character of students. The research methodology used in this writing is a qualitative approach with the type of research in the form of a literature review. ASSURE learning model is an abbreviation for *Analyze learner characteristics*, *State performance objective*, *Select (methods, media and materials)*, *Utilize materials*, *Require learner participation*, *Evaluation and revise*. Namely the process of designing a learning model from analyzing student character, learning methods, selecting and applying appropriate learning methods and media and carrying out evaluations and revisions during learning. Developing Islamic Religious Education learning media through ASSURE Model appropriately will provide benefits for teachers and students in making learning effective.

Keywords: *Learning, Jurisprudence, ASSURE Model*

Abstrak

Pada lingkungan belajar abad 21 yang erat dengan menggunakan alat digital, pendidik perlu merencanakan hal baru untuk menciptakan atmosfer belajar yang sesuai karakter peserta didik. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berupa kajian pustaka. model pembelajaran ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics*, *State performance objective*, *Select (methods, media dan material)*, *Utilize materials*, *Require learner participation*, *Evaluation and revise*. Yakni proses desain model pembelajaran dari menganalisis karakter siswa, cara belajar, memilih dan menerapkan metode, media pembelajaran yang tepat dan melakukan evaluasi serta revisi selama pembelajaran berlangsung. Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui ASSURE Model secara tepat akan memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik dalam mengefektifkan pembelajaran.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Fikih, ASSURE Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hidup yang secara signifikan selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman, teknologi dan budaya masyarakat. Hal tersebut membuat pendidik dituntut untuk mengembangkan kemampuan dirinya dengan pengetahuan, keterampilan dan keahlian sehingga tidak tergilas oleh majunya pendidikan dan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya. Pendidik diharapkan mampu menjadi motivator dan fasilitator yang dapat mengikuti perkembangan zaman,

hususnya perkembangan pendidikan. Perkembangan pendidikan yang dimaksud bukan hanya sekedar ilmu pengetahuan, namun pendidik dituntut untuk lebih mampu menguasai kelas, mengembangkan metode-metode pembelajaran dan terampil dalam menggunakan media atau alat bantu mengajar.¹

Pada lingkungan belajar abad 21 yang erat dengan penggunaan alat digital, pendidik perlu merencanakan hal baru untuk menciptakan atmosfer belajar yang sesuai karakter peserta didik. Setiap zaman memiliki generasi dengan karakter yang berbeda, hal tersebut menjadi salah satu PR bagi pendidik untuk menyiasati perbedaan karakter di setiap era. Pendidik diharuskan dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai wujud usaha pengembangan diri karena di era ini peserta didik lebih dekat dengan teknologi digital. Pendidik perlu melakukan kegiatan untuk meningkatkan pembelajaran dan menangani persoalan yang ada di kelas, yaitu salah satunya melalui usaha menerapkan model dan merancang media belajar dalam pembelajaran. Model tersebut perlu diintegrasikan oleh suatu hal yang saat ini erat kaitannya dengan peserta didik sehingga dapat memberi pengalaman dan suasana belajar yang membekas dan berkesan bagi peserta didik. Dalam penerapan model tersebut perlu dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran. Kegiatan transfer ilmu dalam pembelajaran akan berjalan baik ketika dihadirkan media sebagai sarana bantu proses pembelajaran.²

Pendidik yang modern bukan lagi pendidik yang hanya menggunakan metode mengajar seperti ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Namun, pendidik modern adalah pendidik yang mampu mengaplikasikan materi dengan media serta menumbuhkan keaktifan siswa sehingga suasana belajar terasa menyenangkan. Masalah pengelolaan kelas memang merupakan masalah yang tidak pernah absen dari agenda kegiatan setiap pendidik. Jika pendidik gagal dalam pengelolaan kelas, maka kegiatan belajar mengajar siswa tidak berlangsung secara efektif dan efisien. Kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif apabila pembelajaran yang diperoleh oleh siswa dapat diserap dengan baik dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai.³

Media pembelajaran merupakan alat fisik yang memuat konten berupa muatan materi pelajaran yang perlu disampaikan. Agar proses belajar mengajar berlangsung optimal perlu dihadirkan sebuah media dalam pembelajaran yang memiliki peranan memudahkan pemahaman materi kepada peserta didik. Pada

¹ Muhamad Ruslan Layn, "Efektivitas Model Pembelajaran *ASSURE* terhadap Hasil Belajar Siswa," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 36-48.

² Annisa Wahyu Palupi dkk., "Penerapan *ASSURE Model* Menggunakan Aplikasi Buku Saku Digital Melalui Website dalam Pembelajaran Teks Berita pada Peserta Didik Kelas VII SMP," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* 1, no. 2 (2023): 91-101.

³ Layn, "Efektivitas Model Pembelajaran *ASSURE* terhadap Hasil Belajar Siswa."

dasarnya sebuah media pembelajaran hadir karena dalam pembelajaran dibutuhkan perangkat atau alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik agar dalam proses belajar menjadi efisien dan efektif. Adanya media dalam pembelajaran juga diharapkan dapat menjadi solusi agar pembelajaran yang terlaksana di kelas menjadi lebih bervariasi sehingga memantik semangat peserta didik dalam belajar. Media juga dapat menjadi stimulus bagi peserta didik untuk menarik fokus belajarnya sehingga peserta didik merasa antusias dalam pembelajaran. Ketika suasana belajar menyenangkan maka peserta didik akan lebih mudah dalam memahami esensi dari materi pembelajaran. Hadirnya media dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang berkesan bagi peserta didik sehingga konsep dari materi pelajaran dapat dikuasai. Media pembelajaran dapat dikatakan baik bila penggunaannya mampu memantik motivasi belajar peserta didik, mempermudah proses pemahaman materi, dan membantu agar belajar jadi sistematis.⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka penerapan model pembelajaran *ASSURE* menjadi salah satu alternatif yang efektif sebagai upaya yang dapat membantu guru dalam merencanakan desain pembelajaran. Model ini banyak dijadikan rujukan oleh para pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran melalui kegiatan perencanaan yang didesain secara terperinci, sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berupa kajian pustaka. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan dengan topik yang diteliti. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan teknik analisis isi dan wacana untuk mengidentifikasi pola, tema, dan konteks yang relevan dengan fokus masalah yang diangkat dalam tulisan artikel ini. Pendekatan kualitatif dan kajian pustaka digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang diteliti dan menghasilkan temuan yang mendukung argumen dan tujuan penulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

ASSURE Model

Pendidikan sebagai salah satu aspek yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi diharapkan dapat dimanfaatkan

⁴ Palupi dkk., "Penerapan *ASSURE Model* Menggunakan Aplikasi Buku Saku Digital Melalui Website dalam Pembelajaran Teks Berita pada Peserta Didik Kelas VII SMP."

sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Salah satu yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi guru dan siswa adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu menyalurkan informasi dari beberapa sumber belajar sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan timbul proses pembelajaran yang efektif dan efisien.⁵

ASSURE Model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Istilah *ASSURE* diperkenalkan oleh Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell dalam buku “Instructional Technology and Media for Learning”. *ASSURE* merupakan nama singkatan dari langkah-langkah model pembelajaran yang terdiri dari enam komponen yaitu: *Analyze learners characteristics* (analisis karakteristik siswa); *State objectives* (menetapkan tujuan); *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar); *Utilize methods, media and materials* (memanfaatkan metode, media dan bahan ajar); *Requires learner participation* (mendorong partisipasi siswa); *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi).⁶

Setiawibawa dalam saputra nanda mengungkapkan bahwa model pembelajaran *ASSURE* dapat digunakan untuk menetapkan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Langkah awal dari *ASSURE Model* ini adalah mengenal siswa sebagai individu yang akan menempuh program pembelajaran, dengan mengenal dan mengetahui “profil” siswa yang akan menempuh proses belajar, guru, instruktur, pelatih dan perancang program pembelajaran dapat menentukan kompetensi yang sesuai dan perlu dicapai. *ASSURE* dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan pelatih dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang memanfaatkan media dan teknologi didalamnya. Model pembelajaran ini dengan kata lain dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar mampu mencapai kompetensi seperti yang diinginkan Model pembelajaran ini merupakan model yang bersifat prosedural yang dibangun untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

⁵ Krisma Ayu Putri Sejati dan Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan model media pembelajaran berbasis pc game untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi bangun datar,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 602-14.

⁶ Nanda Saputra dan Eko Purwanti, “Penerapan Model Pembelajaran *ASSURE* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, 2020, SNPPM2020P-275, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/19661>.

Dalam model ini pemanfaatan media dan teknologi menjadi suatu keharusan karena digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang sejalan dengan metode pembelajaran akan mampu melibatkan siswa secara intensif dalam aktivitas pembelajaran. Rachmawati dalam saputra nanda berpendapat bahwa model pembelajaran ini adalah model yang paling sederhana untuk pembelajaran. Model yang didasarkan pada pemanfaatan teknologi dan media, serta dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, materi ajar dan peran siswa dalam proses pembelajaran. mengatakan bahwa *ASSURE Model* ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media.⁷

Dalam model pembelajaran ini, pemanfaatan media dan teknologi menjadi suatu keharusan karena membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dengan metode pembelajaran dapat melibatkan siswa secara intensif dalam aktivitas pembelajaran. Rachmawati, seperti yang dijelaskan oleh Saputra Nanda, berpendapat bahwa model pembelajaran ini adalah model yang paling sederhana untuk pembelajaran. Model ini didasarkan pada pemanfaatan teknologi dan media, serta dikembangkan melalui pemilihan metode, materi ajar, dan peran siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Rachmawati, model pembelajaran *ASSURE* ini adalah referensi utama bagi pendidik dalam mengajar peserta didik dengan cara yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan integrasi teknologi dan media. Jadi, dalam rangkuman bahasa yang lebih umum, model pembelajaran ini mendorong penggunaan media dan teknologi untuk mendukung pembelajaran, dan menekankan pentingnya perencanaan yang sistematis serta integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa definisi tentang model pembelajaran *ASSURE* dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *ASSURE* (*Analyze, Select, Specify, Utilize, and Evaluate*) adalah suatu pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfokuskan pada perencanaan yang cermat. Dalam model ini, langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Kemudian, guru memilih media, metode, dan sumber belajar yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Setelah pemilihan dilakukan, spesifikasi perencanaan yang rinci dilakukan untuk memastikan bahwa materi dan media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, materi dan media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, dan guru memastikan siswa terlibat aktif. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan

⁷ Saputra dan Purwanti.

efektivitas penggunaan media dan metode yang telah dipilih.

ASSURE Model memungkinkan guru untuk memastikan bahwa pembelajaran berorientasi pada kebutuhan siswa dan memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara efektif. Dengan merencanakan dan mengikuti langkah-langkah dalam model ini, guru dapat meningkatkan peluang siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Model ini menjamin bahwa pembelajaran tidak hanya menjadi proses pengajaran, tetapi juga proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, memahami, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, model pembelajaran *ASSURE* merupakan alat yang berharga dalam mengembangkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa.

Karakteristik Pembelajaran *ASSURE Model*

Desain pembelajaran *ASSURE* merupakan petunjuk prosedural dalam merencanakan dan menjalankan pembelajaran termasuk media dan teknologi pembelajaran yang akan dipakai. *ASSURE Model* merujuk pada analisis kebutuhan ideal untuk suatu kegiatan pembelajaran yang hasilnya diyakini dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Karena seluruh aktifitas pembelajaran yang diterapkan merupakan hasil analisis yang mendalam yang dituangkan dalam suatu perencanaan yang resmi dan selanjutnya diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.⁸

Bajracharya menyatakan bahwa, desain pembelajaran adalah “the systemic and reflective process of translating principles of learning and instruction into plans for instructional materials, activities, information resources, and evaluation”. Dalam hal ini, Smith dan Ragan’s menegaskan bahwa desain pembelajaran adalah proses yang sistematis dan reflektif dalam menerjemahkan prinsip dan langkah pembelajaran kedalam perencanaan bahan ajar, aktifitas, sumber, dan evaluasi pembelajaran. Desain pembelajaran sebagai proses merupakan pengembangan pembelajaran secara sistematis dan menggunakan teori pembelajaran secara khusus untuk menjamin kualitas pembelajaran Huruf demi huruf dari kata-katanya merupakan rincian langkah-langkah dalam membuat rancangan pembelajaran. Desain pembelajaran *ASSURE Model* adalah suatu rencana yang digunakan untuk membantu guru mengorganisasikan prosedur pembelajaran, dan melakukan penilaian autentik.⁹

Implementasi Pembelajaran *ASSURE Model*

Melalui *ASSURE Model*, guru dapat mendesain sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran PAI dengan mengikuti langkah-langkah *ASSURE*

⁸ Neneng Darlis dan Mega Adyna Movitaria, “Penggunaan *ASSURE Model* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (27 Juli 2021): 2363–69, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1185>.

⁹ Darlis dan Movitaria.

Model. Mulai dari menganalisis kebutuhan siswa, memilih standar dan tujuan dari pembelajaran tersebut, kemudian memilih strategi, media dan materi yang akan diajarkan, dan menggunakan media dan materi dalam pembelajaran serta mengembangkan peran serta peserta didik dan diakhiri dengan evaluasi. Dengan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *ASSURE* maka pembelajaran sangat bisa disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang ada di dalam kelas. Sehingga pembelajaran bisa lebih fleksibel dan bervariasi.

Dalam praktiknya, pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan dapat dilakukan dengan menggunakan *ASSURE Model* yang dikenalkan oleh Sharon E. Smaldino. *ASSURE Model* adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode, bahan dan media serta evaluasi.¹⁰ *ASSURE Model* merupakan rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajarannya melalui perencanaan yang disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Langkah-langkah *ASSURE Model* sebagai berikut:

1. Analyze learner

Langkah awal yang harus dilakukan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik. Tujuan utama menganalisis karakteristik peserta didik adalah untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor, yaitu general characteristics, specific entry competencies, dan learning style.¹¹

2. States Objectives

Tujuan bukanlah apa yang harus dicapai oleh pembelajar dengan pembelajaran itu. Suatu tujuan merupakan pernyataan tentang apa yang akan dicapai, bukan bagaimana tujuan itu akan dicapai. Merumuskan secara spesifik pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu kejelasan siapa yang belajar, apa yang harus dilakukan peserta didik sebagai hasil belajar, dalam kondisi bagaimana kegiatan belajar dilakukan dan seberapa tinggi tingkat pencapaian yang diharapkan dikuasai

¹⁰ Qais Faryadi, "The Architecture of Interactive Multimedia Courseware: A Conceptual and an Empirical-Based Design Process: Phase One," *International Journal of Humanities and Social Science* 2, no. 3 (February 2012).

¹¹ Hasan Baharun, "Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui *ASSURE Model*," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 14, no. 2 (2016): 231-46.

(mastery level).¹²

Desain Model Pembelajaran *ASSURE*

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata *design* (Bahasa Inggris) yang berarti perencanaan atau rancangan. Ada pula yang mengartikan dengan “persiapan”. Di dalam ilmu manajemen pendidikan atau ilmu administrasi pendidikan, perencanaan disebut dengan istilah *planning* yaitu “persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu”. Dengan demikian tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi.¹³

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan. Desain pembelajaran merupakan prinsip-prinsip penerjemahan dari pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana-rencana untuk bahan-bahan dan aktivitas-aktivitas instruksional. Desain pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem yang berisi banyak komponen yang saling berinteraksi. Komponen-komponen tersebut harus dikembangkan dan diimplementasikan untuk kelengkapan suatu instruksional. Tujuan dari desain pembelajaran yaitu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien dan mengurangi tingkat kesulitan pembelajaran.¹⁴

Adapun langkah-langkah dalam mendesain Pembelajaran berbasis *ASSURE Model* adalah:

1. Metode

Pemilihan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, hal yang harus diperhatikan adalah gaya belajar dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung *ARCS model*. *ARCS model* dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian peserta didik), *Relevant* (berkaitan dengan kebutuhan dan tujuan), *Confident* (desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh peserta didik) dan

¹² Baharun.

¹³ Syahril Syahril, “PENGEMBANGAN DESAIN *ASSURE MODEL* PADA PEMBELAJARAN IPS SD/MI,” *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar* 8, no. 1 (2018): 65–75, <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i1.1592>.

¹⁴ Syahril.

Satisfaction (kepuasan dari usaha belajar peserta didik).¹⁵

Dalam mengajar Pendidikan Agama Islam, penting untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, kita juga perlu memperhatikan gaya belajar dan motivasi peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif. Dalam hal ini, ARCS model dapat membantu. Model ini fokus pada empat elemen penting, yaitu *Attention* (memikat perhatian peserta didik), *Relevant* (materi yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan), *Confident* (pembelajaran dirancang agar peserta didik merasa yakin dan paham), dan *Satisfaction* (memberikan kepuasan pada peserta didik). Dengan menerapkan model ini, kita dapat memilih strategi pembelajaran yang dapat membangun minat, relevansi, kepercayaan, dan kepuasan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi peserta didik.

2. Media

Jika merujuk pada kriteria media dan teknologi yang disebut Smaldino maka teknologi dan media yang dipilih dalam perencanaan pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan. Melibatkan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, baik itu lingkungan sosial, alam, dan buatan.¹⁶

Dalam perencanaan pembelajaran ini, pilihan teknologi dan media didasarkan pada kriteria yang disebutkan oleh Smaldino, yang mengacu pada media pembelajaran berbasis lingkungan. Hal ini berarti penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran melibatkan unsur-unsur lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, termasuk lingkungan sosial, alam, dan buatan. Guru berusaha untuk mengintegrasikan elemen-elemen ini ke dalam materi pembelajaran agar siswa dapat merasakan keterkaitan antara ajaran Pendidikan Agama Islam dan dunia sekitar mereka. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih nyata dan relevan, menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep-konsep agama dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka.

3. Material

Dalam memilih materi yang akan disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam, hendanya materi yang ada harus dimodifikasi dengan memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar. Hal ini merupakan tugas dan tantangan bagi guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran berbasis pada lingkungan. Guru harus peka terhadap materi apa yang bisa disajikan

¹⁵ Baharun, "Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui ASSURE Model."

¹⁶ Shuyan Wang, "An Action Research on Online Teaching Design Strategies and Practices," *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 9, no. 6 (June 2012).

dengan memanfaatkan media lingkungan dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga peserta didik betah, senang, dan tidak bosan dalam belajar Pendidikan Agama Islam.¹⁷

Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, guru perlu membuat materi pembelajaran lebih menarik dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Ini berarti guru harus mencari cara kreatif untuk menggunakan apa yang ada di sekitar kita dalam pembelajaran. Tantangannya adalah bagaimana membuat materi yang berkaitan dengan agama Islam dapat terhubung dengan lingkungan sehari-hari siswa. Guru perlu menjadi peka terhadap peluang untuk mengaitkan materi agama dengan elemen-elemen lingkungan, seperti alam, budaya, atau sejarah di sekitar mereka. Tujuannya adalah agar siswa merasa nyaman, senang, dan tidak merasa bosan saat belajar Pendidikan Agama Islam, karena pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi mereka.

4. Utilize Media and materials

Perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered ke student-centered lebih memungkinkan pembelajar memanfaatkan materi, baik secara mandiri maupun kelompok kecil daripada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. Terdapat enam tahapan yang harus dilalui dalam *ASSURE Model* yaitu: (a) menganalisis siswa (*analyze learner*), (b) merumuskan standar dan tujuan (*state standard and objectives*), (c) memilih strategi, teknologi, media dan materi ajar (*select methods, media, and materials*), (d) memanfaatkan teknologi, media dan materi ajar (*utilize methods, media, and materials*), (e) mengajak siswa untuk berpartisipasi (*requires learner participation*), (f) melakukan evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*). Jenis data yang akan diambil pada penelitian ini adalah data deskriptif, yaitu mendeskripsikan pengembangan desain pembelajaran, tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas desain pembelajaran. Teknik pengembangan desain pembelajaran yang dilakukan adalah teknik analisis karakteristik peserta didik, teknik analisis tujuan pembelajaran, Teknik analisis pemilihan metode, media dan materi, analisis validitas desain pembelajaran, dan analisis kepraktisan desain pembelajaran serta analisis efektivitas desain pembelajaran.¹⁸

Perubahan dalam cara pembelajaran, dari fokus pada guru (*teacher-centered*) ke fokus pada siswa (*student-centered*), memberikan peluang lebih besar bagi siswa untuk aktif memanfaatkan materi pembelajaran, baik secara mandiri maupun dalam kelompok kecil, daripada hanya mendengarkan guru melakukan presentasi di kelas. *ASSURE Model* adalah suatu panduan

¹⁷ Shuyan Wang, "An Action Research on Online Teaching Design Strategies and Practices.

¹⁸ Darlis dan Movitaria, "Penggunaan *ASSURE Model* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar."

yang terdiri dari enam tahap untuk merancang pembelajaran yang efektif. Tahapan-tahapan tersebut mencakup analisis karakteristik siswa, perumusan standar dan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi, teknologi, media, dan materi ajar, pemanfaatan teknologi, media, dan materi, melibatkan siswa dalam pembelajaran, serta evaluasi dan revisi. Dalam penelitian ini, jenis data yang dikumpulkan adalah data deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan pengembangan desain pembelajaran, mengukur validitas, praktikabilitas, dan efektivitas desain pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengembangan desain pembelajaran meliputi analisis karakteristik peserta didik, analisis tujuan pembelajaran, pemilihan metode, media, dan materi, analisis validitas desain, serta penilaian praktikabilitas dan efektivitas desain pembelajaran. Dengan menggunakan ASSURE Model guru dapat mengembangkan, memvalidasi, dan mengukur efektivitas desain pembelajaran dalam konteks perubahan paradigma menuju pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Untuk mengaplikasikan materi dan media, maka guru Pendidikan Agama Islam perlu melakukan "5P" yaitu, *preview the materials* (mengkaji bahan ajar), *prepare the materials* (siapkan bahan ajar), *prepare environment* (siapkan lingkungan), *preparthe learners* (siapkan pembelajar), *provide the learning experience* (tentukan pengalaman belajar).¹⁹

5. Require Learner Participation

Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, dalam merancang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan, guru harus mencari cara agar pembelajar melakukan sesuatu sesuai dengan yang direncanakan. Disarankan bahwa pembelajar membangun skema mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep.²⁰

Pendidik yang ingin mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran akan membantu meningkatkan kegiatan belajar siswa. Dalam proses belajar, siswa mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, ketika merancang media pembelajaran untuk Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan, guru perlu mencari cara agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran. Penting bagi siswa untuk mengingat dan mengaplikasikan konsep-konsep yang

¹⁹ Shuyan Wang, "An Action Research on Online Teaching Design Strategies and Practices," *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 9, no. 6 (June 2012).

²⁰ Baharun, "Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui ASSURE Model."

diajarkan, karena inilah cara mereka membangun skema mental atau pemahaman mereka. Dengan mendorong siswa untuk aktif terlibat dan mengaplikasikan pengetahuan mereka, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan efektif bagi mereka.

6. Evaluate and Revise

Evaluasi untuk mengetahui dampak dan efektivitas penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran lengkap perlu dilakukan evaluasi baik terhadap proses maupun hasilnya. aspek yang ingin diketahui dalam proses antara lain dampak media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari hasilnya, yang ingin dinilai ketercapaian kompetensi atau tujuan yang telah ditetapkan untuk peserta didik.²¹

Evaluasi merupakan langkah penting untuk menilai dampak dan efektivitas penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi ini perlu mencakup penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran. Dalam evaluasi proses, kita ingin mengetahui sejauh mana media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif. Sedangkan dalam evaluasi hasil, fokusnya adalah untuk menilai sejauh mana peserta didik telah berhasil mencapai kompetensi atau tujuan yang telah ditetapkan. Dengan melakukan evaluasi secara komprehensif, kita dapat memahami secara lengkap bagaimana penggunaan media telah memengaruhi pembelajaran dan pencapaian tujuan peserta didik.



²¹ Singgih Adi Nugroho dkk., "Penerapan *ASSURE Model* dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* 1, no. 2 (2023): 56–67.

Gambar 1. Langkah-langkah *ASSURE Model*

Kelebihan *ASSURE Model*:

1. Kelebihan *ASSURE Model* adalah banyak komponennya dibandingkan dengan model materi ajar: *ASSURE Model* memiliki komponen yang lebih rinci dan komprehensif dibandingkan dengan beberapa model pembelajaran lainnya. Komponen-komponen ini mencakup analisis pembelajar, rumusan tujuan pembelajar, strategi pembelajar, sistem penyampaian, penilaian proses belajar, dan penilaian hasil belajar.
2. Keberagaman komponen ini memungkinkan guru untuk merencanakan pembelajaran secara lebih sistematis.
3. Pengulangan kegiatan untuk Evaluate and Review: *ASSURE Model* menekankan pentingnya evaluasi dan tinjauan berkala terhadap pembelajaran. Guru dapat secara teratur mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran, yang dapat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.
4. Mengutamakan partisipasi pembelajar: Model ini mempromosikan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dengan mendorong pengelompokan kecil, belajar mandiri, belajar dalam tim, dan memberikan tugas yang memicu keterlibatan siswa. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Guru sebagai pengelola pembelajaran: Model ini menekankan peran guru dalam menyampaikan materi dan mengelola aktivitas kelas. Guru memiliki kontrol atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, yang dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang terarah.
6. Pemilihan dan pemanfaatan media dan materi yang optimal: *ASSURE Model* mendorong guru untuk mencari dan memanfaatkan media dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
7. Dapat diterapkan oleh guru: Model ini dapat diterapkan oleh guru dengan relatif mudah, karena menyediakan panduan langkah demi langkah untuk perencanaan pembelajaran.²²

Kekurangan *ASSURE Model*:

1. Tidak mencakup suatu mata pelajaran tertentu: *ASSURE Model* adalah kerangka kerja yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran,

²² Lidia Susanti, *Hubungan Penggunaan Google Classroom Sebagai Pembelajaran Efektif Dan Paperless Terhadap Nilai Hasil Belajar Kognitif Pada Pelajaran Biologi Di Sma Charis-Malang*, 2019.

namun tidak secara khusus disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing mata pelajaran. Guru perlu mengadaptasi model ini sesuai dengan konteks pembelajaran mereka.

Tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk di dalamnya: Meskipun memiliki banyak komponen, model ini mungkin tidak mencakup semua aspek penting dalam desain pembelajaran, tergantung pada situasi dan konteks pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa mereka memperhitungkan aspek-aspek yang tidak tercakup dalam model ini.²³

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku siswa oleh guru dengan sistematis. Sedangkan model pembelajaran *ASSURE* adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State performance objective, Select (methods, media dan material), Utilize materials, Require learner participation, Evaluation and revise*. Yakni proses desain model pembelajaran dari menganalisis karakter siswa, cara belajar, memilih dan menerapkan metode, media pembelajaran yang tepat dan melakukan evaluasi serta revisi selama pembelajaran berlangsung

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *ASSURE Model* secara tepat akan memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik dalam mengefektifkan pembelajaran. Melalui media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan, guru dapat memberikan wawasan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi berdasarkan pengalaman langsung, peserta didik mudah mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan, peserta didik mengenal dan mencintai lingkungan yang pada akhirnya mengagumi dan mengagungkan penciptanya, membuat pelajaran lebih konkrit, biaya relatif murah, penerapan ilmu menjadi lebih mudah, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga peserta didik akan merasakan bahwa belajar itu bermakna dan menarik.

ASSURE Model adalah model telah teruji. Berdasarkan beberapa temuan dari penelitian ini, tampak bahwa *ASSURE Model* memiliki pengaruh positif pada peserta didik. Enam tahap *ASSURE Model* sangat mendukung, dan berpotensi mendorong, penciptaan pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik. Diakui, *ASSURE Model* tidak sepenuhnya berpusat pada guru atau pelajaran yang mengandalkan strategi pembelajaran pasif. Secara keseluruhan,

²³ Saputra dan Purwanti, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ASSURE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR."

strategi yang digunakan sangat efektif. *ASSURE Model* merupakan pedoman langkah-langkah perencanaan untuk memilih dan memanfaatkan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharun, Hasan. "Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui *ASSURE Model*." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 14, no. 2 (2016): 231-46.
- Darlis, Neneng, dan Mega Adyna Movitaria. "Penggunaan *ASSURE Model* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (27 Juli 2021): 2363-69. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1185>.
- Layn, Muhamad Ruslan. "Efektivitas Model Pembelajaran *ASSURE* terhadap Hasil Belajar Siswa." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 36-48.
- Nugroho, Singgih Adi, Laely Rohmawati, Titin Rahayu, Tegar Faik Wiji Wicaksono, Asep Purwo Yudi Utomo, dan Diyamon Prasandha. "Penerapan *ASSURE Model* dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* 1, no. 2 (2023): 56-67.
- Palupi, Annisa Wahyu, Istiqbalul Fitriya, Khatim Laela, Virda Eka Pratiwi, Yun Nur Aeni, Asep Purwo Yudi Utomo, dan Diyamon Prasandha. "Penerapan *ASSURE Model* Menggunakan Aplikasi Buku Saku Digital Melalui Website dalam Pembelajaran Teks Berita pada Peserta Didik Kelas VII SMP." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* 1, no. 2 (2023): 91-101.
- Saputra, Nanda, dan Eko Purwanti. "Penerapan Model Pembelajaran *Assure* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1:SNPPM2020P-275, 2020. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/19661>.
- Sejati, Krisma Ayu Putri, dan Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan model media pembelajaran berbasis pc game untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi bangun datar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 602-14.
- Susanti, Lidia. *Hubungan Penggunaan Google Classroom Sebagai Pembelajaran Efektif Dan Paperless Terhadap Nilai Hasil Belajar Kognitif Pada Pelajaran Biologi Di Sma Charis-Malang*, 2019.
- Syahril, Syahril. "Pengembangan Desain *Assure Model* Pada Pembelajaran Ips Sd/Mi." *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar* 8, no. 1 (2018): 65-75. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i1.1592>.