

## IMPLEMENTASI MODEL ASSURE DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI MI NURUL HIDAYAH

**Rachma Nika Hidayati**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

rachmanika87390@gmail.com

### Abstract

*In the learning process, the presence of the media has a fairly important meaning. The ambiguity of the material or material presented in learning can be helped by presenting the media as an intermediary. Learning media are all tools and materials that can be used for educational purposes such as radio, television, books, newspapers, magazines, and so on. Learning media serves to enhance children's absorption and retention of learning materials because the success of learning is largely determined by two main factors, namely methods and media. The ASSURE model is one of the guidelines and planning that can help for how to plan, identify, determine goals, choose methods and materials, and evaluate. The purpose of this study was to apply the Assure model in online learning in Arabic subjects.*

**Keyword :** *Learning Media, Model ASSURE*

### Abstrak

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua faktor utama, yaitu metode dan media. Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang dapat membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model Assure dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran Bahasa Arab.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Model ASSURE

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, Islam sebagai agama yang *rahmatan lilalamin*, memberikan perhatian serius terhadap perkembangan pendidikan bagi kelangsungan hidup manusia.<sup>1</sup> Pendidikan dan pembelajaran menjadi perhatian serius seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan zaman. Maka pendidikan dan pembelajaran harus diarahkan kepada pencapaian tujuan pendidikan, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be*, dan *learning to live together*.<sup>2</sup>

Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mendidik siswa agar berperilaku sesuai nilai-nilai ajaran agama yakni agama islam yang di jadikan pedoman dalam berkehidupan. Oleh karena itu guru sebagai penopang ilmu pengetahuan yang akan di sampaikan kepada peserta didik seharusnya bisa memberikan pengertian hakikat beragama terhadap peserta didik dengan cara mempunyai wawasan yang luas seiring dengan perkembangan zaman, yakni guru harus mampu mendesain pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik dengan mudah

memahami materi yang di sampaikan guru dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran diperlukan penggunaan media, metode, strategi, bahan ajar yang tepat yang artinya dalam mendesain pembelajaran harus kompatibel dengan individu maupun kelompok peserta didik, dalam hal ini gurulah yang mempunyai tugas utama sebagai pendidik. Karena proses pelaksanaan belajar mengajar yang tiada lain gurulah yang menjadi faktor utama dalam penentuan kegiatan pembelajaran.

Begitu juga dalam mentransfer ilmu pengetahuan terhadap peserta didik seorang guru harus memperhatikan pelaksanaan pembelajaran dengan menyusun rencana proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru juga harus bisa menyesuaikan dengan keadaan atau karakteristik peserta didik, selain itu seharusnya dapat membawa siswa supaya aktif dalam pembelajaran, karena guru mempunyai peran sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, untuk itu haruslah dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan dapat mendorong kreativitas siswa. Sehingga tentunya harus

---

<sup>1</sup>Hasan Baharun, "Pemikiran Pendidikan Perspektif Filsuf Muslim (Kajian Kritis Terhadap Pemikiran Muhammad Abduh Dan Muhammad Iqbal)," *Jurnal At-Turas ; Jurnal Studi Keislaman* 3, No. 1 (2016):55-69.

<sup>2</sup>Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 27.

memperhatikan beberapa desain pembelajaran, seperti halnya dalam memilih model pembelajaran seorang pendidik dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikannya.<sup>3</sup>

Model desain pembelajaran ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell dan Michael Molenda (2002) dalam buku “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Model desain pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat di dalamnya yaitu : menganalisis karakteristik siswa (*analyze learner characteristic*); menetapkan tujuan pembelajaran (*state performance objectives*); memilih metode, media dan bahan pelajaran (*select methods, media and materials, utilize materials*); memaksimalkan keterlibatan siswa (*requires learner participation*); evaluasi dan revisi (*evaluation and revision*).<sup>4</sup>

Model ASSURE merupakan suatu rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang

direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.<sup>5</sup> Pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE mempunyai beberapa tahapan, yaitu : menganalisis karakteristik siswa (*analyze learner characteristic*); menetapkan tujuan pembelajaran (*state performance objectives*); memilih metode, media dan bahan pelajaran (*select methods, media and materials, utilize materials*); memaksimalkan keterlibatan siswa (*requires learner participation*); serta evaluasi dan revisi (*evaluation and revision*). Tahapan dalam model ASSURE tersebut dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang telah dicapainya. Purwanto menyatakan, “Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan”.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

---

<sup>3</sup> Salamah Zainiyati, *Model Dan Strategi Aktif Teori Dan Praktek Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Tk: Putra Media Nusantara), 67.

<sup>4</sup> Benny A Pribadi, *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), 29.

<sup>5</sup> Smaldino Dkk, *Instructional Technology And Media For Learning*, (New Jersey: Pearson Education, 2008), 87.

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائط) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>6</sup> Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association for Education and Communication Teknologi (AECT)) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.<sup>7</sup> Education Assosiation (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instuksional.<sup>8</sup> Jadi, media merupakan alat untuk menyampaikan pesan. Dalam proses pembelajaran, media digunakan untuk menyampaikan pesan yang berupa materi ajar dan yang terkandung di dalamnya.

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting.

Ketidajelasan bahan atau materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Pada awalnya, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>9</sup>

Gagne, sebagaimana dikutip oleh Arief Sardiman, memaknai media sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>10</sup> Hal tersebut dapat dipahami bahwa, media adalah alat bantu apa yang

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 3.

<sup>7</sup> Arief S. Sardiman, *Media Pengajaran Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), 6.

<sup>8</sup> Asnawir And Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 204.

<sup>10</sup> Arief Sardiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 6.

dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup>

Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua faktor utama, yaitu metode dan media. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan.<sup>12</sup>

Media pembelajaran, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, memiliki beberapa manfaat, di antaranya :

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak

bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

Namun, fungsi media dewasa ini tidak lagi hanya sebagai alat peraga atau alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap peserta didik. Di dalam kegiatan belajar mengajar, media pendidikan secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif peserta didik, serta mempersatukan pengamatan mereka.

Media juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Kemp, sebagaimana dikutip oleh Uno, menjabarkan sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi: penyajian materi ajar menjadi lebih standar, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif, waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai

---

<sup>11</sup>Indah Komsiyah, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 73.

<sup>12</sup>Muhammad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Edukasi*, 25.

dengan yang diinginkan, meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih baik, dan memberikan nilai positif bagi pengajar.<sup>13</sup>

## 2. Konsep Pembelajaran DARING

Terhitung sejak awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan wabah virus Corona (COVID-19) yang menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. WHO semenjak Januari 2020 telah menyatakan dunia masuk ke dalam darurat global terkait virus ini. Virus corona yang menyerang sistem pernapasan ini telah mencatat lebih dari 28 juta kasus dari 213 negara di dunia yang terinfeksi. Dikutip Pikiran-Rakyat.com dari laman Worldo Meters, per Minggu, 13 September 2020, jumlah total tepatnya telah mencapai 28.916.010 kasus positif COVID-19 secara global. Wabah global telah melanda dunia, begitu pula yg terjadi di Indonesia, sehingga program *stay at home* dilaksanakan sebagai upaya menekan perluasan Covid-19. Untuk menaati program pemerintah, modus pembelajaran dialihkan menjadi kelas virtual, agar mahasiswa tetap mendapatkan haknya memperoleh ilmu tetapi tetap aman dengan di rumah saja.

Buana (2020) menjelaskan Langkah-langkah telah dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, salah satunya adalah dengan mensosialisasikan gerakan *social distancing*. Konsep ini menjelaskan bahwa untuk dapat mengurangi bahkan memutus mata rantai infeksi Covid-19 seseorang harus menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, dan tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain, menghindari pertemuan massal.

Kondisi pandemi saat ini menuntut pendidik dalam hal ini adalah guru untuk berinovasi menggubah pola pembelajaran tatap muka menjadi pola pembelajaran tanpa tatap muka. Zhafira, Ertika, dan Chairiyaton, menjelaskan bahwa terdapat model pembelajaran lain yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (kombinasi dari dua metode pembelajaran yaitu tatap muka dan pembelajaran daring). Metode pembelajaran daring tidak menuntut siswa untuk hadir di kelas. Siswa dapat mengakses pembelajaran melalui media internet.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Hamzah B.Uno, *Tekhnologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 124.

<sup>14</sup> Zhafira, ertika & chaririyaton, persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran, *jurnal bisnis dan kajian strategi manajemen*, vol 4 no 1.

*Google Form* atau google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form dapat dihubungkan ke *spreadsheet*. Jika *spreadsheet* terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke *spreadsheet*. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan.

*Google Form* merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi *Google Form* sangat sesuai untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang sering membuat *quiz*, form dan survey *online*. Fitur *Google Form* dapat di bagi kepada orang lain secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun Google dengan pilihan aksesibilitas, seperti: *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen).

Beberapa fungsi *Google Form* di dunia pendidikan antara lain: 1) Memberikan tugas latihan/ ulangan *online* melalui laman *website*, 2) Mengumpulkan pendapat orang

lain melalui laman *website*, 3) Mengumpulkan berbagai data siswa/ guru melalui halaman *website*, 4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah, 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.<sup>15</sup>

### 3. Model ASSURE

Model ASSURE menurut Afandi dan Badarudin, merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang dapat membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi.<sup>16</sup>

Menurut Smaldino dkk, model ASSURE pada aplikasinya berusaha memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis akan dapat membantu memecahkan masalah serta membantu mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran. Karena proses pembelajaran itu merupakan proses yang

---

<sup>15</sup> Hamdan Husen Batubara, Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjara. Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol 8 No 1, Juni 2016.

<sup>16</sup>Muhammad Afandi Dan Badaruddin, Perencanaan *Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 22.

kompleks dan merupakan suatu sistem yang perlu dilakukan dengan pendekatan sistematis.<sup>17</sup>

Dengan demikian model ASSURE ini dapat digunakan sebagai salah satu model rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik pada proses pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Beberapa manfaat dari model desain pembelajaran ASSURE menurut Prawiradilaga antara lain:<sup>18</sup>

- a. Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan.
- b. Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar.
- c. Komponen kegiatan belajar mengajar lengkap.
- d. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan kegiatan belajar mengajar.

#### 4. Tahapan-Tahapan Model ASSURE

Pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE memiliki beberapa tahapan atau langkah-langkah yang dapat membantu tercapainya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Tahapan-tahapan ini oleh Smaldino dkk disebutkan sebagai *ASSURE model*, yang mana merupakan singkatan dari komponen-komponen atau langkah-langkah penting yang terdapat di dalamnya, antara lain:

##### a. Analyze Learner

Langkah awal yang harus dilakukan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dengan 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 karakteristik umum, kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya dan gaya belajar siswa.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Sharon Smaldino, Deborah L. Lowther, Dan James D. Russell, *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2011), 101.

<sup>18</sup>Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), 48.

<sup>19</sup> Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), 113.

1) Karakteristik umum

Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan dan *gender*. Analisis sederhana dilakukan oleh guru sebelum memulai sebuah program pembelajaran seringkali membawa dampak yang positif. Analisis karakteristik siswa meliputi aktivitas atau prosedur untuk mengidentifikasi dan menentukan karakteristik siswa yang akan menempuh program pembelajaran yang didesain. Karakteristik siswa meliputi kondisi sosial ekonomi, penguasaan isi atau materi pelajaran dan gaya belajar.<sup>20</sup>

2) Kompetensi yang sudah dimiliki

Kompetensi dan kemampuan awal menggambarkan tentang pengetahuan dan keterampilan yang sudah dan belum dimiliki oleh seseorang sebelum mengikuti program pembelajaran. Untuk memperoleh informasi tentang kemampuan awal yang dimiliki siswa selain melalui *pre-test* juga dapat dilakukan melalui perbincangan antara guru dengan siswa. Setiap guru yang menghadapi kelas baru, lebih dulu menerima jika para siswa yang berada dalam kelas itu tidak sama

pandainya. Dalam setiap pembelajaran, siswa merupakan faktor terpenting. Siswa yang lebih pintar dapat digunakan sebagai pembantu guru dalam proses pembelajaran.

Pada awal pembelajaran, guru lebih aktif karena banyak yang harus dilakukan. Namun pada proses pembelajaran selanjutnya, guru menjadi semakin pasif. Pada bagian tengah dan akhir pembelajaran, siswa lebih aktif karena mereka yang lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

3) Gaya belajar

Menurut S. Nasution, gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal.<sup>21</sup> Secara garis besar ada tiga gaya belajar siswa, yaitu:

a) Gaya belajar visual

Merupakan salah satu gaya belajar yang mungkin dimiliki oleh siswa, gaya belajar ini yang berperan penting adalah penglihatannya (*visual*). Metode pembelajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih pada tampilan media dengan mengajak siswa ke obyek-obyek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut,

---

<sup>20</sup> *Ibid*, 121.

<sup>21</sup> Nasution S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 94.

menunjukkan alat peraga pada siswa atau menggambarannya di papan tulis.

b) Gaya belajar auditori

Gaya belajar ini lebih mengutamakan telinga. Siswa yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru sampaikan, anak auditori dapat mencerna makna yang disampaikan melalui suara, kecepatan berbicara dan hal-hal auditori memiliki sensitivitas dalam nada dan ritme. Biasanya bisa bernyanyi, memainkan alat musik atau mengenali suara dari berbagai instrumen.

c) Gaya belajar kinestetik

Seseorang yang mempunyai gaya belajar kinestetik, belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan. Siswa yang memiliki gaya belajar ini dianjurkan untuk belajar melalui pengalaman dengan menggunakan berbagai modle peraga, seperti belajar di laboratorium, belajar di alam atau sambil bermain. Diantara metode pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran adalah bermain peran, simulasi, dan lain-lain.<sup>22</sup>

Karakteristik, kompetensi yang sudah dimiliki dan gaya belajar siswa merupakan

faktor-faktor yang sangat membantu guru dalam menganalisis proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pertimbangan mengenai ketiga hal tersebut akan membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mempermudah untuk memahami pelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai.

**b. 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 (*mastery level*).

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan,

---

<sup>22</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 10.

keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Keuntungan yang dapat diperoleh melalui penguasaan tujuan pembelajaran adalah :

- 1) Waktu mengajar dapat dialokasikan dan dimanfaatkan secara tepat
- 2) Pokok bahasan dapat dibuat seimbang
- 3) Guru dapat menetapkan berapa banyak materi pelajaran yang dapat disajikan
- 4) Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi
- 5) Guru dapat menetapkan dan mempersiapkan strategi belajar mengajar yang cocok dan menarik
- 6) Guru dapat mempersiapkan berbagai peralatan atau bahan keperluan mengajar
- 7) Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan siswa dalam belajar
- 8) Guru dapat menjamin hasil belajar akan lebih baik.<sup>23</sup>

### c. **Select Methods, Media and Material**

Pemilihan metode, media dan bahan ajar yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa dan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam memilih metode,

media dan bahan ajar yang akan digunakan ada beberapa pilihan yang dapat dilakukan, yaitu memilih media dan bahan ajar yang ada, memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia dan memproduksi bahan ajar baru.<sup>24</sup>

#### 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 Satisfaction (kepuasan dari usaha belajar 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 audio visual di dalam kelas.

---

<sup>23</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 34.

<sup>24</sup> Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), 114.

### 3) Material

Dalam memilih materi yang akan disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam, hendaknya materi yang ada harus dimodifikasi dengan memanfaatkan media dan teknologi yang ada di sekitar. Hal ini merupakan tugas dan tantangan bagi guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran yang menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Guru harus peka terhadap materi apa yang bisa disajikan dengan memanfaatkan media audio visual dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga peserta didik betah, senang, dan tidak bosan dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

#### **d. 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. Untuk mengaplikasikan materi dan media yang berbasis lingkungan, 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), prepare the learners (siapkan

pembelajar), provide the learning experience (tentukan pengalaman belajar).

#### **e. Require Learnee 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, 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.

Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh cara melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar

akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.<sup>25</sup>

#### f. Evaluate and Revise

Setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media berbasis lingkungan dilaksanakan, perlu dilakukan 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.<sup>26</sup>

### 5. Kelebihan dan kekurangan Model ASSURE

Menurut Berry Meranda (2011) dalam jurnal tentang model pembelajaran, model ASSURE memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagai berikut:

#### a. Kelebihan dari Model ASSURE

- 1) Terdapat lebih banyak komponennya dibandingkan dengan model materi ajar. Komponen tersebut di antaranya analisis Peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran, strategi pembelajar, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian belajar.
- 2) Fungsi *Evaluate and Review* untuk mengulang materi pembelajaran dan mengedepankan proses belajarmahasiswa.
- 3) Mengutamakan partisipasi mahasiswa dalam *Require Learner Participation*, dengan membentuk kelompok dengan tujuan mahasiswa menjadi lebih mandiri dan dapat bekerja sama dalam tim.
- 4) Pada poin *Select Methods Media and Materials* guru diminta untuk lebih optimal dalam memanfaatkan bahan dan media pembelajaran.
- 5) Sering di adakan remedial. selain itu model ini mengedepankan Peserta didik, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, kemampuan prasyarat.
- 6) Di adakan pengelompokan-pengelompokan kecil seperti pengelompokan Peserta didik menjadi

---

<sup>25</sup> *Ibid*, 115.

<sup>26</sup> Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui

Model ASSURE," *Jurnal Cendekia; Jurnal Studi Keislaman* Vol 14, No. 2 (2016):242-244.

belajar mandiri dan belajar tim dll menyiratkan untuk para Pendidik untuk menyampaikan materi dan mengelola kegiatan kelas.

7) Model ini dapat diterapkan sendiri oleh Pendidik.

b. Kekurangan dari Model ASSURE

1) Tidak mencakup suatu mata pelajaran tertentu.

2) Walau komponen relatif banyak, namun tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk di dalamnya.

3) Model ini mengedepankan penyampaian materi dan pengelolaan kelas.

4) Aspek lain yang berdampak terhadap proses belajar tidak dideteksi.

5) Model ini digunakan untuk memandu seseorang Pendidik bagaimana mengelola dan menciptakan interaksi belajar mengajar.

6) Untuk dapat memotivasi pembelajaran yang tepat

7) Supaya Pendidik lebih kreatif dan kerja sama antar Pendidik dan siswa dapat dikembangkan dengan baik dengan model KBM ini.

8) Meskipun sudah mencakup beberapa komponen pembelajaran namun tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk didalam model ini.<sup>27</sup>

## 6. Penerapan Model ASSURE dalam pembelajaran Bahasa Arab

Untuk menerapkan model ASSURE dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru harus mengikuti tahapan-tahapan yang dapat membantu mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Seperti contoh yaitu menerapkan model ASSURE dalam mata pelajaran Bahasa Arab, tahapan-tahapan yang perlu dipersiapkan oleh guru selama pembelajaran adalah sebagai berikut:

### 1. *Analyze Learner* (Analisa Pembelajar)

Rancangan penggunaan media dengan model ASSURE akan dilakukan di MI Nurul Hidayah Surabaya pada kelas III pada mata pelajaran Bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang ditetapkan oleh Kurikulum Kementerian Agama untuk sekolah-sekolah yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan

---

<sup>27</sup>Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), 48.

suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan.

Dari observasi yang dilakukan siswa sangat menyukai pelajaran dengan melibatkan aktif mereka dalam pelajaran, tidak hanya ceramah dan mendengarkan saja sehingga untuk menyampaikan materi pelajaran diperlukan metode yang menarik dan media pembelajaran yang melibatkan aktif peserta didik dalam pelajaran tersebut.

Tujuan utama dalam menganalisa pembelajar bagi pendidik adalah agar pendidik dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan selama pembelajaran secara maksimal. Guru dapat melakukan observasi untuk mengetahui metode pelajaran seperti apa yang menarik bagi siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif selama pembelajaran.

Siswa perlu mendengarkan (audio) dan melihat (visual) dengan seksama penjelasan guru atau media audio visual lainnya mengenai mufradat Nama-nama Pelajaran. Dan juga dapat mencoba menerapkan

(kinestetik) tentang melafalkan mufradat tentang Nama-nama Pelajaran.

## 2. *State Standards and Objectives* (Menentukan Standard dan Tujuan)

Guru perlu menjelaskan tujuan pembelajaran secara spesifik untuk memudahkan langkah-langkah yang dilakukan untuk menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu materi yang dibahas dalam mata pelajaran Bahasa Arab adalah “Membaca Mufradat Nama-nama Pelajaran”. Tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab, antara lain:

- a). Membedakan bunyi huruf-huruf hijaiyah berkaitan dengan mufradat tentang *سَمَاءُ الدَّرْسِ* dengan benar
- b). Melafalkan mufradat tentang ( *سَمَاءُ الدَّرْسِ*) dalam bahasa Arab dengan benar
- c). Menyebutkan mufradat tentang *سَمَاءُ الدَّرْسِ* dengan benar

## 3. *Select Strategies, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Bahan Ajar)

Jika merujuk pada ARCS (*attention, relevant, confident and satisfaction*) maka guru dapat memilih strategi pembelajaran yang berpusat pada pembelajar, sehingga

siswa akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Kemudian teknologi yang digunakan dalam pembelajaran ini, guru dapat memilih menggunakan teknologi audio visual seperti memutar video mengenai berdialog dalam membaca mufradat Nama-nama Pelajaran. Dan untuk media guru dapat menggunakan media audio visual.

#### 4. *Utilize Technology, Media, and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media, dan Bahan Ajar)

Sebelum menggunakan media dan bahan ajar yang ada guru perlu memastikan apakah bahan ajar tersebut masih layak pakai atau tidak, kemudian mulai mempersiapkan bahan, lingkungan belajar, dan juga menyiapkan peserta didik itu sendiri serta menyediakan pengalaman belajar untuk pengajar atau pembelajar.

Untuk pembelajaran Bahasa Arab teknologi yang akan digunakan adalah media audio visual dengan memutar. Guru mempersiapkan ruangan kelas yang kondusif untuk siswa dapat menyaksikan film yang tentang berdialog dalam membaca mufradat Nama-nama Pelajaran. Sebelum memutar film guru dapat menstimulasi siswa untuk memfokuskan konsentrasi siswa dan dilanjutkan dengan menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran yang diharapkan

dari materi tersebut. Setelah siswa selesai menyaksikan film tersebut guru dapat meminta beberapa siswa untuk menceritakan kembali apa yang ada di dalam film secara bergantian di depan kelas.

#### 5. *Require Learning Participant* (Mengembangkan Partisipasi Siswa)

Untuk meningkatkan minat dan tingkat pemahaman terhadap materi yang telah diberikan maka diperlukan partisipasi siswa, guru dapat memberikan kuis kepada siswa dengan menjawab pertanyaan yang diberikan, meminta siswa untuk berkelompok dan mempresentasikannya di depan kelas.

#### 6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Untuk mengevaluasi mengenai metode, media, dan strategi yang digunakan selama pembelajaran, guru dapat melakukan wawancara kepada siswa atau meminta siswa untuk mengisi angket yang telah disiapkan oleh guru. Sedangkan untuk evaluasi terhadap pencapaian kompetensi yang diharapkan terhadap peserta didik dapat dilakukan dengan pelaksanaan tes maupun meminta siswa untuk mempresentasikan kembali mengenai materi di depan kelas.

Dari hasil evaluasi tersebut maka diadakan revisi oleh guru terhadap hasil evaluasi yang bernilai negatif atau yang tidak diharapkan.

### C. KESIMPULAN

Media sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang dapat membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model ASSURE merupakan salah satu model rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik pada proses pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan

mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Model ini memiliki beberapa langkah, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise*. Dari semua langkah tersebut berfokus pada bagaimana cara membelajarkan peserta didik melalui desain pembelajaran yang sudah direncanakan melalui analisis karakteristik peserta didik, metodologi pembelajaran, penggunaan media, serta evaluasi, yang semuanya ditujukan bagaimana agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Edukasi*, 25. Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Badaruddin, Muhammad Afandi, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Baharun, Hasan, "Pemikiran Pendidikan Perspektif Filsuf Muslim (Kajian Kritis Terhadap Pemikiran Muhammad Abduh Dan Muhammad Iqbal)," *Jurnal At-Turas; Jurnal Studi Keislaman* 3, No. 1 (2016).
- Baharun, Hasan, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE," *Jurnal*

- Cendekia; Jurnal Studi Keislaman Vol 14, No. 2 (2016).*
- Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Deborah L. Lowther, Dan James D. Russell, Sharon Smaldino, *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Fathurrohman, Muhammad *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Komsiyah, Indah, *Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras, 2012.
- Pribadi, Benny A *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, Jakarta: Dian Rakyat, 2011.
- Sadiman, Arief S. *Media Pengajaran Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Salma Prawiradilaga, Dewi, *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group, 2009.
- Sanjaya, Wina *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Sardiman, Arief, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Smaldino Dkk, *Instructional Technology And Media For Learning*, New Jersey: Pearson Education, 2008.
- Uno, Hamzah B., *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Zainiyati, Salamah *Model Dan Strategi Aktif Teori Dan Praktek Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Tk: Putra Media Nusantara.
- Benny A Pribadi, *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, Jakarta: Dian Rakyat, 2011.
- Zhafira, ertika & chaririyaton, persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran, *jurnal bisnis dan kajian strategi manajemen*, vol 4 no 1.
- Nasution S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.