

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ASSURE DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN YANG BERKUALITAS

Anhar Munandar

Dosen STAI Pelabuhanratu
e-mail: *anharmunandar222@gmail.com*

Abstrak

Proses dan aktivitas pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas dan memiliki daya tarik apabila mampu memotivasi siswa untuk mempelajari lebih lanjut isi atau materi pelajaran. Model desain pembelajaran ASSURE ini adalah suatu model desain pembelajaran yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas. Model ASSURE merupakan jembatan antara peserta didik, materi, dan media. Model ini bersifat praktis dan mudah diimplimentasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran. Selain itu juga model ini bersifat praktis dan mudah diimplimentasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran. Dalam menganalisis karakteristik siswa sangat memudahkan untuk menentukan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Kata Kunci: Desain, Model, Assure

Abstract

The process of learning and activity can be described as a quality learning and has appeal in being able to motivate students to learn more about the content or subject matter. Model of instructional design ASSURE this is a model of instructional design that is a formulation for the teaching and learning activities (MBC)-oriented class. ASSURE model is the bridge between learners, content, and media. This model is both practical and easy to be implemented in in designing learning activities. In addition, this model is both practical and easy to be implemented in in designing learning activities. In analyzing the characteristics of the students is very easy to determine the methods, media and materials to be used, so that it can create a learning activity that is effective, efficient and engaging.

Keywords: Design, Modeling, Assure

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kebutuhan dalam kehidupan bermasyarakat, dan bernegara. Selain itu juga pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Selain itu pendidikan merupakan salah satu wadah untuk mencetak SDM yang bermutu tinggi dalam hal ini adalah sekolah. Maka heran jika dikatakan bahwa maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri serta kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia (SDM) yang handal dan mampu berkompetensi.

Selain itu juga pendidikan pada era sekarang banyak menghadapi tantangan dan persoalan, diantaranya semakin menurunnya mutu pendidikan yang belum mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Banyaknya persoalan dalam dunia pendidikan maka dipandang perlu adanya inovasi di dalam pendidikan tersebut, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran kontekstual.

Fenomenanya adalah masih banyak siswa yang kurang mandiri bila mendapat pertanyaan dari guru baik secara langsung atau saat test, maka dalam menjawab pertanyaan siswa cenderung untuk bertanya



pada temannya. Siswa tidak berusaha menjawab sendiri atau merasa kurang percaya diri dengan jawaban sendiri walaupun jawaban itu benar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak mandiri atau tidak kreatif. Karena salah satu ciri anak kreatif adalah berfikir secara divergen sehingga banyak bertanya dan menemukan jawaban dengan banyak cara. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa partisipasi aktif dari siswa sangat kurang.

Maka untuk menjawab masalah di atas bisa diupayakan dengan metode Assure. Model ASSURE merupakan model desain pembelajaran yang praktis dan mudah untuk digunakan. Model ini dapat diaplikasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun kelompok. Langkah analisis karakteristik siswa dan rumusan tujuan di awal proses akan memudahkan guru untuk memilih metode, media, dan bahan ajar yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran sukses. Demikian pula dengan langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas.

Proses dan aktivitas pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas dan memiliki daya tarik apabila mampu memotivasi siswa untuk mempelajari lebih lanjut isi atau materi pelajaran. Untuk dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi siswa yang diinginkan guru perlu menguasai kemampuan dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pembelajaran. Kemampuan ini akan membuat guru dapat menciptakan pembelajaran sukses, yaitu pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Adapun lokasi penelitian ini adalah di SMAN 1 Lengkong. Sumber datanya dari kepala sekolah, wakil kepala bidang kurikulum dan guru mata pelajaran. Kemudian teknik pengumpulan datanya dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara display

data, reduksi data dan kongklusi data/kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran selain merupakan proses interaksi antara komponen pembelajaran maka pembelajaran juga diartikan sebagai sebuah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksiantara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya. Desain pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan, meskipun membutuhkan waktu untuk mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Desain pembelajaran dapat dikatakan sebagai pola pembelajaran yang dijadikan sebagai contoh dan acuan oleh gurusebagai pendidik profesional dalam merancang pembelajaran yanghendak difasilitasinya. Sebagai sebuah pola pembelajaran, modeltersebut memiliki berbagai tahapan-tahapan kegiatan dalam merancang pembelajaran (Wiyani: 2013). Model pembelajaran ASSURE merupakan salah satu model yangdapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakanproses pembelajaran secara efektif. Model ini telah diperkenalkan olehHeinich, Molanda, Russell pada tahun 1989. Khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Desainpembelajaran ASSURE merupakan salah satu desain pembelajaran sederhana, mudah dipelajari serta memanfaatkan media dan teknologi.Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaranyang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yangmenggunakan media dan teknologi (Priadi: 2009).

Selain itu, model desain pembelajaran ASSURE ini juga merupakan suatu modeldesain pembelajaran yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatanbelajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas. Model ASSUREmerupakan jembatan antara peserta didik, materi, dan media.

Maka tak heran jika penulis mengatakan bahwa model ini bersifat praktis dan mudah diimplimentasikan dalam

mendesain aktivitas pembelajaran. Dalam menganalisis karakteristik siswa sangat memudahkan untuk menentukan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Komponen-komponen model desain ASSURE

1. Analyze Learners (Menganalisis peserta didik)

Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa akan sangat membantu siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu karakteristik umum, kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya dan gaya belajar siswa.

1) Karakteristik umum

Analisis sederhana yang 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. Selain itu juga karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, dan *gender*.

2) Kompetensi yang sudah dimiliki

Siswa merupakan faktor terpenting. Siswa yang lebih pintar dapat digunakan sebagai pembantu guru dalam proses pembelajaran. Maka 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.

3) Gaya belajar siswa

Pengetahuan tentang gaya belajar siswa sangat penting untuk diketahui guru,

orang tua, dan siswa itu sendiri, karena pengetahuan tentang gaya belajar ini dapat digunakan untuk membantu memaksimalkan proses pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Gunawan: 2003).

Setiap orang memiliki kekuatan belajar atau gaya belajar. Jika seseorang semakin mengenal baik gaya belajar yang dimiliki maka akan semakin mudah dan lebih percaya diri dalam menguasai keterampilan dan konsep-konsep dalam kehidupan. Tiap individu memiliki kekhasan sejak lahir dan diperkaya melalui pengalaman hidup. Yang pasti semua orang belajar melalui alat inderawi, baik penglihatan, pendengaran, dan kinestetik (sentuhan/gerakan). Selain itu juga setiap individu mempunyai gaya belajar yang berbeda. Tidak semua orang mengikuti cara yang sama. Masing-masing menunjukkan perbedaan, namun para peneliti dapat menggolong-golongkannya.

Bob Samples memberikan definisi bahwa gaya belajar adalah kebiasaan yang mencerminkan cara memperlakukan pengalaman dan informasi yang kita peroleh (Samples: 2002). Pengertian tersebut juga dikatakan Nasution bahwa yang dinamakan gaya belajar merupakan sebuah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir dan memecahkan soal (Nasution S: 2011).

Gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, mengatur dan mengolah informasi. Di antara macam-macam gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

1) Gaya Belajar Visual

Visual learning adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik, dan sebagainya. Bisa juga dengan melihat data teks seperti tulisan dan huruf (Subini: 2001).

2) Gaya belajar Auditori

Gaya belajar ini biasanya disebut juga sebagai gaya belajar pendengar. Orang-orang yang memiliki gaya belajar pendengar

mengandalkan proses belajarnya melalui pendengaran (telinga). Mereka memperhatikan sangat baik pada hal-hal yang didengar. Mereka juga mengingat sesuatu dengan cara “melihat” dari yang tersimpan ditelinganya. Pada umumnya, seorang anak yang memiliki gaya belajar auditori ini senang mendengarkan ceramah, diskusi, berita di radio, dan juga kaset pembelajaran. Mereka senang belajar dengan cara mendengarkan dan berinteraksi dengan orang lain (Steinbach: 2002).

3) Gaya belajar kinestetik (*kinesthetic learning*)

Gaya belajar ini biasanya disebut juga sebagai gaya belajar penggerak. Hal ini disebabkan karena anak-anak dengan gaya belajar ini senantiasa menggunakan dan memanfaatkan anggota gerak tubuhnya dalam proses pembelajaran atau dalam usaha memahami sesuatu (Suparman S: 2010).

Robert Steinbach mengatakan bagi pembelajar kinestetik, kadang-kadang membaca dan mendengarkan merupakan kegiatan yang membosankan. Instruksi-instruksi yang diberikan secara tertulis maupun lisan seringkali mudah dilupakannya. Mereka memiliki kecenderungan lebih memahami tugas-tugasnya bila mereka mencobanya (Steinbach: 2002).

Karakteristik, kompetensi yang sudah dimiliki dan gaya belajarsiswa 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.

Ketiga gaya belajar tersebut baik visual, auditori, maupun kinestetik merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui oleh guru, karena gaya belajar merupakan ekspresi keunikan individu yang relevan dengan pendidikan. Kaitannya dengan pengajaran di kelas, gaya belajar dapat digunakan oleh guru untuk merancang model pengajaran yang efektif sebagai upaya membantu siswa belajar untuk mencapai prestasi yang tinggi (Sopiatin: 2011).

Dalam menganalisis pembelajarankhususnya bagi peserta didik, gurumempertimbangkan hal-hal yang mungkingterjadi dan berdampak bagi peserta didik. Sebagai contohnya, ketika mengelompokkansiswa dalam pembelajaran harus diperhatikan dampaknya seperti perbedaan *gender*. Karenahal ini akan memengaruhi kinerja siswa, biasanya ada siswa yang cocok dengan genderyang sama adapula yang cocok dengan *gender* yang berbeda begitu pula dengan sebaliknya.

2. *State Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendiskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks atau dirumuskan sendiri perancang atau instruktur. Merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan rumusan tujuan dengan model ABCD, yang berarti :A = *audience*, pembelajar dengan segala karakteristiknya. B = *behavior*, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai; C = *conditions*, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pembelajar dapat belajar dengan baik; dan D = *degree*, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar bakupencapaian tujuan pembelajaran (Sopiatin: 2011).

Keuntungan yang dapat diperoleh melalui penentuan tujuan pembelajaran adalah:

- a. Waktu mengajar dapat dialokasikan dan dimanfaatkan secara tepat.
- b. Pokok bahasan dapat dibuat seimbang.
- c. Guru dapat menetapkan berapa banyak materi pelajaran yang dapat disajikan
- d. Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi
- e. Guru dapat menetapkan dan mempersiapkan strategi belajar mengajar yang cocok dan menarik
- f. Guru dapat mempersiapkan berbagai peralatan atau bahan keperluan mengajar

- g. Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan siswa dalam belajar
- h. Guru dapat menjamin hasil belajar akan lebih baik (Uno: 2006).

Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, rumusan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi yang diperlukan oleh siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai dan tingkat penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

3. **Select Methods, Media and Materials (memilih metode, media dan bahan ajar)**

Baik media maupun metode tidak ada yang lebih baik atau terbaik diantaranya. Media dan metode ditentukan karena keduanya cocok, tepat, dan sesuai untuk suatu proses belajar. Dalam memilih metode, guru perlu mempertimbangkannya sebelum memilihnya, hal ini disesuaikan dengan hasil analisis pembelajaran. Ada dua jenis metode pertama yang terpusat pada guru, dan yang kedua yang terpusat pada siswa. Metode yang terpusat pada guru adalah kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktifitas guru contohnya, menyajikan sebuah konsep dengan menggunakan video atau kisah. Metode yang terpusat pada siswa adalah kegiatan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif sebagai contoh kegiatan belajar dalam praktikum. Pada kenyataannya kegiatan belajar secara umum metode yang digunakan menggabungkan metode guru dan siswa

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 (Priadi: 2009).

4. **Utilize Materials (Memanfaatkan Metode, Media, dan Bahan ajar)**

Sebelum menggunakan metode, media dan bahan ajar, perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi yang sebenarnya (Priadi: 2009).

Smaldino, dkk mengajukan rumus 5 P untuk pemanfaatan media dan material pembelajaran ini. Kelima tersebut ialah :a) *Preview the Materials* (Kaji bahanajar)b) *Prepare the Materials* (Siapkan bahanajar)c) *Prepare Environment* (Siapkan lingkungan)d) *Prepare the Learners* (Siapkan peserta didik)e) *Provide the Learning Experience* (Tentukan pengalaman belajar) (Smaldino dkk: 2012).

Perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* ke *student-centered*, yang lebih memungkinkan pembelajar untuk memanfaatkan materi, baik secara mandiri atau kelompok kecil daripada mendengarkan presentasi guru secara klasikal.

5. **Requires Learner Participation (Partisipasi Pelajar)**

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 (Smaldino dkk: 2012).

Maka mengembangkan peran serta peserta belajar, tujuan utama pembelajaran adalah agar peserta belajar. Oleh karena itu melibatkan peserta untuk belajar adalah aktivitas yang harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Sementara kaum *behavioris* menyarankan bahwa individu harus melakukan sesuatu, jadi belajar merupakan suatu proses untuk mencoba

berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini berarti perancang pembelajaran harus mencari cara agar pebelajar melakukan sesuatu.

Adapun dari sudut pandang psikologi kognitif disarankan bahwa pebelajar membangun schemata mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep atau prinsip. Kaum konstruktivis seperti juga behavioris memandang belajar sebagai proses aktif. Tetapi penekanannya berbeda. Aliran konstruktivis lebih menekankan pada proses mental, bukan pada kegiatan fisik.

6. *Evaluate and revise*

Beberapa hal yang harus dikemukakan guru dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain : a) Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang

mereka ikuti selama ini. b) Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran. c) Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran. d) Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dipelajari. e) Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa (Priyadi: 2009).

Penilaian bukan untuk menentukan tingkat "kepintaran" seorang pebelajar, namun cenderung untuk memberi masukan kepada mereka. Demikian juga evaluasi berguna untuk melakukan penilaian apakah seluruh proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, atau ada proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan dan direvisi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar itu sendiri.

Langkah-langkah Model ASSURE dalam Kegiatan Pembelajaran PAI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 1 Lengkong
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Kelas/ Semester : XII / I
 Alokasi Waktu : 2 jam pelajaran (1 x pertemuan)
 Pokok Bahasan : Al-Qur'an
 Standar Kompetensi : Memahami ayat-ayat al-Qur'an tentang etos kerja.
Analyze Learner
 Peserta : Murid kelas XII semester 1 SMAN 1 Lengkong.
 Prasyarat : 1. Siswa sudah dapat membaca Al Quran
 2. Siswa telah menyelesaikan mata pelajaran sebelumnya
 Gaya belajar : menggunakan metode diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas dalam kegiatan belajarnya.

States Objectives

Kompetensi dasar

- Membaca Q.S al-Mujadalah: 11 dan Q.S al-Jumuah: 9-10
- Mengidentifikasi tajwid Q.S al-Mujadalah: 11 dan Q.S al-Jumuah: 9-10
- Mengartikan perkata Q.S al-Mujadalah: 11 dan Q.S al-Jumuah: 9-10
- Menyalin Q.S al-Mujadalah: 11 dan Q.S al-Jumuah: 9-10

Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu membaca Q.S al-Mujadalah: 11 dan Q.S al-Jumuah: 9-10
- Siswa mampu mengidentifikasi tajwid Q.S al-Mujadalah: 11 dan Q.S al-Jumuah: 9-10
- Siswa mampu mengartikan perkata Q.S al-Mujadalah: 11 dan Q.S al-Jumuah: 9-10
- Siswa mampu Q.S al-Mujadalah: 11 dan Q.S al-Jumuah: 9-10

Select Methods, Media, and Materials

1. Model dan metode pembelajaran

Model Pembelajaran : Model pembelajaran langsung, dan kooperatif



- Metode : diskusi, tanya jawab, tugas belajar
2. Media : Laptop, LCD, *White board*, spidol
3. Bahan ajar : buku paket, modul (LKS)

Utilize Media and Materials

1. *Preview the materials*

Guru mempersiapkan materi ajar dan mengecek kembali file presentasi yang akan diajarkan sesuai dengan urutan serta yakin bahan-bahan tayangan telah lengkap.

2. *Prepare the materials*

Mempersiapkan file presentasi dan bahan diskusi siswa

3. *Prepare environment*

- a. Mengecek seluruh peralatan yang ada dikelas sebelum memulai KBM, sesuai dengan kebutuhan selama KBM
- b. Memberitahukan kepada petugas piket tentang adanya diskusi kelompok dan mendiskusikan penataan ruangnya.

4. *Prepare the learners*

- a. Memberikan rasa nyaman pada peserta dengan pertanyaan ringan sebagai alat untuk memfokuskan perhatian peserta
- b. Menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan hand out, agenda pembelajaran selama KBM
- c. Membuat kesepakatan, pembagian waktu dan proses pembelajaran

5. *Provide learning eksperience*

- a. Sesi awal pengenalan
- b. Presentasikan konsep ayat-ayat al-Qur'an tentang etos kerja
- c. Siswa membaca al-Qur'an dengan tartil
- d. Mengartikan ayat-ayat al-Qur'an tentang etos kerja
- e. Diskusi antar siswa di bawah bimbingan guru
- f. Tugas menyalin ayat-ayat al-Qur'an tentang etos kerja di buku tulis masing-masing

Require Learner Participation

Peserta belajar, diajak berpartisipasi dengan

1. Menjawab pertanyaan
2. Komunikasi dua arah
3. Umpan balik
4. Menyampaikan pendapat

Instruktur/fasilitator

1. Libatkan peserta dalam pembelajaran
2. Lakukan komunikasi multi arah
3. Lakukan upaya umpan balik

Evaluate dan Revise

1. Penilaian belajar

Bentuk:

- a. Tes obyektif
- b. Essay
- c. Penugasan (menulis/menyalin hadits)
- d. Menyimpulkan materi pembelajaran

2. Bahan ajar yang digunakan

Diminta tanggapan siswa tentang bahan ajar yang digunakan guru berupa hand out/ file presentasi

3. Penilaian program KBM

Siswa diminta untuk mengoreksi kegiatan belajar yang telah dilakukan

PENUTUP

Model desain pembelajaran ASSURE ini adalah suatu model desain pembelajaran yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas. Model ASSURE merupakan jembatan antara peserta didik, materi, dan media. Model ini bersifat praktis dan mudah diimplementasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003)
- Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Dian Rakyat, Jakarta, 2009)
- Bob Samples, *Revolusi Belajar untuk Anak: Panduan Belajar sambil Bermain untuk Membuka Pikiran Anak-anak Anda*, terj. Rahmani Astuti, (Bandung: Kaifa, 2002)
- Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2006)
- Nasution S, *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2011)
- Nini Subini, *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*, (Jogjakarta: Javalitera, 2001)
- Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*, (Ar Ruzz Media, Yogyakarta, 2013)
- Popi Sopiadin dan Sohari Sahrani, *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)
- Reza Syehma Bahtiar, "Pengaruh Desain Pembelajaran Assure Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" NOVASI, Volume XVIII, Nomor 1 (Januari 2016).
- Robert Steinbach, *Successfull Lifelong Learning*, terj. Kumala Insiwi Suryo, (Jakarta: Victory Jaya Abadi, 2002)
- Smaldino dkk. *Instructional Technology & Media For Learning*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Droup, 2012)
- Suparman S, *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*, (Jogjakarta: Pinus Book Publisher, 2010)