PENERAPAN MODEL ASSURE DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT BERBASIS ANIMASI DAN VIDEO DALAM PEMBELAJARAN FIQIH

[1]Sri Rahayu Dinda Yani, [2]Dina Novita Aamaliyah
[1] Magister Pendidikan Agama Islam,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
Email: dindayani216@gmail.com
[2]Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Email: 200103220015@student.uin-malang.ac.id

Abstract, *The process of studying Fiqh in schools shows that there are still many students who get grades below the specified standard. This happens because there is still a lack of teachers in using learning media in the learning process so that student learning outcomes are low. Learning media is a tool in the teaching and learning process. Learning media is applied to increase students in learning activities, with teachers applying interesting media, students will be enthusiastic in participating in learning and student learning outcomes will increase. The purpose of this research for this research is the application of animation-based power point media to improve student learning outcomes class and achieving learning designs that are in accordance with planning, effective and efficient learning and also make teachers more creative in using more interesting learning media. This research was conducted at SD Muhammadiyah 8 Surabaya. The class used as the research setting is class V. The subject used for the research object is the subject of Fiqh. This study uses a qualitative approach. The data collection techniques are interviews, observation, documentation, and questionnaires. The results showed that the use of the Assure model using animation and video-based power point media can add variety to learning and improve learning outcomes and student learning motivation, by analyzing student characteristics, learning styles, selecting appropriate methods, media and teaching materials, and involving students are active in learning.*

Keywords: Power Point Media, ASSURE Model, Fiqh Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting dan utama dalam kesejahteraan suatu bangsa, sehingga bangsa Indonesia menempatkan pendidikan sebagai salah satu tujuan nasional bangsa. Hal itu terlihat pada isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa maka bangsa Indonesia harus meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan itu sendiri tidak lepas dari proses belajar mengajar. Maka dalam proses belajar mengajar perlu diadakan pembaruan yang mampu meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri.

Dalam proses pembelajaran berlangsung seorang pendidik harus memiliki cara yang baik dalam mengajar, sehingga pembelajaran tidak terkesan jenuh dan biasa dapat dikatakan efektif yang bertujuan agar kualitas pembelajaran peserta didik dapat meningkat. Proses belajar mengajar yang baik ditentukan oleh seorang guru dan peserta didik sebagai individu yang terlibat langsung didalam proses belajar mengajar. Keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung dari

keberhasilan guru dalam penyampaian materi belajar (Alwi, 2017). Jadi kesiapan guru dalam mengajar dan kemampuan guru dalam menguasai materi ajar sangat memegang peranan yang sangat penting dalam keberasilan belajar peserta didik. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Guru sebagai perencana dan pelaksana proses belajar mengajar seharusnya mempunyai wawasan yang luas serta mengikuti perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah penggunaan metode yang kurang tepat, alat evaluasi yang kurang baik ataupun materi yang diberikan kurangsesuai dengan tingkat berfikir siswa.

Media pembelajaran Agama Islam merupakan cara dan langkah yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Agama Islam. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing. Tidak ada satu mediapun yang dianggap paling baik, dan tak ada satu mediapun yang cocok untuk semua jenis materi pembelajaran. Tuntutan bagi guru adalah dapat menguasai aneka ragam media pengajaran, dan dapat menentukan media mana yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran (Mulia, 2019).

Pada proses pembelajaran di sekolah dasar (SD) umumnya masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya variasi desain pembelajaran yang diterapkan guru, dan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi di Siti Aminah Surabaya, pembelajaran yang dilakukan guru pada siswa kelas IV ternyata masih menggunakan desain pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa sulit memahami pembelajaran yang berlangsung kurang mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Terbukti dari hasil belajar siswa yang rendah dilihat dari KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Keadaan di atas maka dibutuhkan suatu desain pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan kompetensi siswa terutama dalam hasil belajar. Salah satu desain pembelajaran yang dapat merubah suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu desain pembelajaran assure dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Desain pembelajaran assure merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar. Diharapkan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan desain pembelajaran assure akan mempunyai pengalaman belajar, yang akhirnya akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Pribadi, 2011).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama islam khususnya materi fiqih biasanya guru-guru lebih sering menggunakan metode yang monoton dan itu membuat para siswa cepat merasa bosan. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran power point yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa terutama dalam hasil belajar. Dalam rangka peningkatan Pembelajaran Agama Islam telah banyak diterapkan pendekatan,

strategi, media maupun model pembelajaran. Namun, peneliti menerapkan salah satunya adalah penerapan model assure menggunakan media power point.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran Assure

Data hasil tes belajar siswa diperoleh pada saat proses pembelajaran Fiqih melalui penggunaan media power point berbasis animasi dengan pembelajaran evaluasi. Pada hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah diadakannya penggunaan medi power point berbasis animasi mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam proses pembelajaran di kelas, media merupakan sarana yang penting bagi siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku siswa oleh guru dengan sistematis, atau intraksi antara individu sehingga dapat menghasilkan perubahan seorang ataupun lingkungan secara positif (2019). Pembelajaran formal biasanya dilakukan di sekolah berdasarkan perangkat pembelajaran, media dan instrumen penilaian. Sementara itu, model pembelajaran terus berkembang dari tahun ke tahun. Para ahli pendidikan terus mengembangkan beberapa model pembelajaran, demi menunjang kualitas pendidikan. Salah satunya adalah model ASSURE.

Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi (A. dkk, 2014). Selanjutnya Pribadi, Benny menambahkan bahwa model assure adalah model pembelajaran yang lebih memokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat dijelaskan bahwa model ASSURE merupakan pendekatan yang sistematis untuk menganalisis karakteristik para siswa yang memengaruhi kememapuan mereka untuk belajar. Analitis tersebut menyediakan informasi secara strategis yang digunakan untuk merencanakan pelajaran yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan spesifik para siswa (Pribadi, 2011).

ASSURE berbentuk suatu kata yang mempunyai arti khusus yaitu to make sure atau dalam bahasa Indonesia berarti meyakinkan. ASSURE terdiri atas enam komponen seperti rumusan kata itu sendiri. Setiap huruf mempunyai arti, yaitu(1) Analyze Learner (menganalisis peserta belajar), (2) State Objectives (merumuskan tujuan pembelajaranatau kompetensi), (3) Select methods, media, and materials (memilih metode, media dan bahan ajar), (4) Utilize media and materials (menggunakan media dan bahan ajar), (5) Require learner participation (mengembangkan peran serta peserta belajar), (6) Evaluate and Revise (menilai dan memperbaiki).

Ditinjau dari struktur, maka ASSURE adalah singkatan dari Analyze learner characterictics, State performance objective, Select (methods, media dan material), Utilize materials, Require learner participation, Evaluation and revise.

Media Power Point

Aplikasi Microsoft PowerPoint ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai Presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi PowerPoint. Microsoft pun mengakuisisi Forethought, Inc dan tentu saja perangkat lunak PowerPoint dengan harga kira-kira 14 Juta dolar pada tanggal 31 Juli 1987.Pada tahun 1990, versi Microsoft Windows dari PowerPoint (versi 2.0) muncul ke pasaran, mengikuti jejak Microsoft Windows 3.0.Sejak tahun 1990, PowerPoint telah menjadi bagian standar yang tidak terpisahkan dalam paket aplikasi kantoran Microsoft Office System.

Menurut Daryanto dalam Jurnal Resmi Universitas Kristen Satya Wacana menyatakan bahwa Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan program berbasis multimedia. Program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office saat penginstalan di komputer. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dalam bentuk slide dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'I slide adalah gambar transparan dalam bentuk positif karya fotografi atau tangan sendiri dalam ukuran 2 x 2 inci (atau kurang lebih 5 x 5 cm) yang diproyeksikan pada layar untuk keperluan belajar mandiri, belajar kelompok, atau belajar di kelas. Media slide dapat dioperasikan secara manual, remot control (dari jarak tertentu), atau secara sunc-tape (operasi secara otomatis bersama dengan suara) (Ahmad Rivai, 2009).

Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Fiqih

Analyze learners (menganalisis peserta belajar)

Sebelum menerapkan Model Assure terlebih dahulu mendata karakteristik siswa secara umum. Rata-rata usia siswa 11-12 Tahun dengan jenis kelamin 16 laki- laki dan 14 perempuan.

State objective (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)

Setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat: (a) Melalui pembahasan materi di dalam kelas siswa mampu menjelaskan pengertian sujud tilawah. (b) Melalui pembahasan materi di dalam kelas siswa mampu menjelaskan hukum dan dalil sujud tilawah. (c) Melalui pembahasan materi di dalam kelas siswa mampu menyebutkan syarat dan tata cara sujud tilawah. (d) Melalui pembahasan materi di dalam kelas siswa mampu merangkum materi tentang sujud tilawah. (e) Melalui diskusi di dalam kelas siswa mampu menyimpulkan materi tentang sujud tilawah dalam bentuk *mind mapping* / peta konsep. (f) Melalui praktek di dalam kelas siswa mampu mengimplementasikan sujud tilawah dalam kehidupan sehari-hari dengan ketentuan syara'

Select Stategy, Technology, Media and Materials (memilih metode, media dan bahan ajar)

Strategi yang dipakai dalam pembelajaran ini menggunakan tanya jawab, diskusi, discovery learning, drill agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah LCD, Power Point, Video pembelajaran, kertas HVS. Kemudian materi ajar yang disediakan pada buku yang dimiliki pada masing-masing siswa yakni buku paket dan lks.

Utilize Technolog, Media and Materials (menggunakan media dan bahan ajar)
Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik.

Require Learner Participation (mengembangkan peran serta peserta belajar)
Dalam proses pembelajaran siswa diminta secara langsung praktik dalam pembuatan *mind mapping* / peta konsep dan mempresentasikan di depan kelas untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi tersebut dan juga guru akan memberikan umpan balik berupa soal pertanyaan.

Evaluate and Revise (menilai dan memperbaiki)
Setelah melakukan proses pembelajaran, selanjutnya akan diadakan evaluasi dan revisi. Pada tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisien pembelajaran dan menilai pencapaian hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berusaha mendiskripsikan realitas-realitas aktual yang terjadi di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 8 Surabaya. Kelas yang digunakan sebagai latar penelitian adalah kelas V. Mata pelajaran yang digunakan untuk objek penelitian adalah mata pelajaran Fiqih. Sumber data diperoleh melalui guru Pendidikan Agama Islam Kelas V Surabaya dan siswa. Adapun teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Moleong mengemukakan analisis data adalah proses pengorganisasian dan pengurutan data ke dalam pola, kategori dan satuan olahan dasar, sehingga dapat ditemukan tema seperti yang disarankan oleh data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.

PEMBAHASAN

Data hasil tes belajar siswa diperoleh pada saat proses pembelajaran Fiqih melalui penggunaan media power point berbasis animasi dengan pembelajaran evaluasi. Pada hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah diadakannya penggunaan medi power point berbasis animasi mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam proses pembelajaran di kelas, media merupakan sarana yang penting bagi siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku siswa oleh guru dengan sistematis, atau intraksi antara individu sehingga dapat menghasilkan perubahan seorang ataupun lingkungan secara positif (2019). Pembelajaran formal biasanya dilakukan di sekolah berdasarkan perangkat pembelajaran, media dan instrumen penilaian. Sementara

itu, model pembelajaran terus berkembang dari tahun ke tahun. Para ahli pendidikan terus mengembangkan beberapa model pembelajaran, demi menunjang kualitas pendidikan. Salah satunya adalah model ASSURE.

Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi (A. dkk, 2014). Selanjutnya Pribadi, Benny menambahkan bahwa model assure adalah model pembelajaran yang lebih memokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat dijelaskan bahwa model ASSURE merupakan pendekatan yang sistematis untuk menganalisis karakteristik para siswa yang memengaruhi kememapuan mereka untuk belajar. Analitis tersebut menyediakan informasi secara strategis yang digunakan untuk merencanakan pelajaran yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan spesifik para siswa (Pribadi, 2011).

Faktor pertama, karakteristik umum mencakup deskriptor, seperti usia, gender, kelas dan faktor budaya atau sosioekonomi. Faktor kedua, kompetensi dasar spesifik, merujuk pada pengetahuan dan ketrampilan yanhg dimiliki siswa atau yang belum didmiliki: keterampilan prasyarat, keterampilan target dan sikap. Faktor ketiga, gaya belajar mengacu pada sifat-sifat psikologis yang memengaruhi bagaiman siswa merasakan dan merespon stimulus yang berbeda, kecerdasan jamak, perefensi dan kekuatan perseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi dan faktor-faktor fisiologis (S. dkk, 2012).

ASSURE berbentuk suatu kata yang mempunyai arti khusus yaitu to make sure atau dalam bahasa Indonesia berarti meyakinkan. Ditinjau dari struktur, maka ASSURE adalah singkatan dari Analyze learner characterictics, State performance objective, Select (methods, media dan material), Utilize materials, Require learner participation, Evaluation and revise.

Media Power Point

Menurut Daryanto dalam Jurnal Resmi Universitas Kristen Satya Wacana menyatakan bahwa Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan program berbasis multimedia. Program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office saat penginstalan di komputer. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dalam bentuk slide dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'I slide adalah gambar transparan dalam bentuk positif karya fotografi atau tangan sendiri dalam ukuran 2 x 2 inci (atau kurang lebih 5 x 5 cm) yang diproyeksikan pada layar untuk keperluan belajar mandiri, belajar kelompok, atau belajar di kelas. Media slide dapat dioperasikan secara manual, remot control (dari jarak tertentu), atau secarasunc-tape (operasi secara otomatis bersama dengan suara) (Ahmad Rivai, 2009). Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa slide dapat digunakan sebagai media

untuk pembelajaran di kelas agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media slide ini seperti yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya terdapat dalam aplikasi powerpoint. Media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi dalam pembelajaran karena memilikiberbagai kemampuan pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya.

Unsur yang dimaksud terdiri dari slide, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. untuk menampilkan program multimedia. Program powerpoint merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat menyimpan data.

Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Fiqih

***Analyze learners* (menganalisis peserta belajar)**

Sebelum menerapkan Model Assure terlebih dahulu mendata karakteristik siswa secara umum. Rata-rata usia siswa 11-12 Tahun dengan jenis kelamin 16 laki-laki dan 14 perempuan. Sebagian siswa dalam mendalami pembelajaran fiqih masih belum sesuai apa yang diharapkan , berarti rendah dalam memahami materi fiqih dan kurangnya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dilihat dari pengamatan siswa memiliki gaya belajar visual, audio visual dan kinestetik. Karena pembelajaran sebelumnya cenderung monoton dan membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian tentang analisis gaya belajar menghasilkan sebanyak 63% visual, audio visual 23% dan kinestetik 17%. Dari beberapa pernyataan tersebut maka pada dasarnya seorag individu memiliki ketiga dari gaya belajar tersebut, namun dari ketiga gaya belajar cenderung ke salah satu gaya belajar yang mendominasi.

***State objective* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)**

Tujuan Pembelajaran

Setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

(a) Melalui pembahasan materi di dalam kelas siswa mampu menjelaskan pengertian sujud tilawah. (b) Melalui pembahasan materi di dalam kelas siswa mampu menjelaskan hukum dan dalil sujud tilawah. (c) Melalui pembahasan materi di dalam kelas siswa mampu menyebutkan syarat dan tata cara sujud tilawah. (d) Melalui pembahasan materi di dalam kelas siswa mampu merangkum materi tentang sujud tilawah. (e) Melalui diskusi di dalam kelas siswa mampu menyimpulkan materi tentang sujud tilawah dalam bentuk *mind mapping* / peta konsep. (f) Melalui praktek di dalam kelas siswa mampu mengimplementasikan sujud tilawah dalam kehidupan sehari-hari dengan ketentuan syara'

Select Stategy, Technology, Media and Materials **(memilih metode, media dan bahan ajar)**

Strategi yang dipakai dalam pembelajaran ini menggunakan tanya jawab, diskusi, discovery learning, drill agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah LCD, Power Point, Video pembelajaran, kertas HVS. Kemudian materi ajar yang disediakan pada buku yang dimiliki pada masing-masing siswa yakni buku paket dan lks.

Utilize Technolog, Media and Materials **(menggunakan media dan bahan ajar)**

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik. setiap guru harus memperhatikan karakteristik dan kemampuan masing-masing media agar pemilihan media sesuai dengan materi pelajarannya. Dengan pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga siswa tidak akan bosan untuk mengikuti pelajaran, malah sebaliknya siswa akan senang dengan adanya media karena media dapat mengoptimalkan kualitas belajar siswa sehingga akan menghasil output yang memuaskan termasuk adanya perubahan perilaku peserta didik.

Dalam pembelajaran fiqih ini guru menggunakan strategi tanya jawab dengan melibatkan banyak siswa. Setelah melakukan tanya jawab guru membentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberikan satu permasalahan untuk di diskusikan dengan masing-masing kelompok. Setelah berdiskusi kemudian tiap kelompok mempresentasikan hasil kerjakelompoknya di depan kelas.

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah menggunakan power Point dan video pembelajaran untuk menjelaskan materi-materi guru menayangkan berbantu LCD dan laptop guna memperlihatkan, mendengarkan dan memahami materi untuk peserta didik. Guru juga memberikan kertas HVS untuk menulis hasil diskusi pada tiap kelompok. Kemudian materi ajar yang disediakan pada buku yang dimiliki pada masing-masing siswa yakni buku paket dan lks.

Require Learner Participation **(mengembangkan peran serta peserta belajar)**

Dalam proses pembelajaran siswa diminta secara langsung praktik dalam pembuatan *mind mapping* / peta konsep dan mempresentasikan di depan kelas untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi tersebut dan juga guru akan memberikan umpan balik berupa soalpertanyaan.

Dalam pembuatan *mind mapping* ini siswa diajak untuk bekerja sama dengan masing-masing kelompok untuk memecahkan masalah. Guru mengarahkan kepada semua siswa untuk aktif dalam kelompoknya. Masing- masing siswa diberikan tugas untuk mengutarakan idenya agar tidak ada siswa yang diam saja. Setelah selesai berdiskusi bersama masing-masing kelompok, guru menunjuk masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Tiap siswa diberikan kesempatan untuk berbicara agar adil. Kegiatan presentasi dilakukan secara bergantian dengan semua kelompok.

Evaluate and Revise **(menilai dan memperbaiki)**

Setelah melakukan proses pembelajaran, selanjutnya akan diadakan evaluasi dan revisi. Pada tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisien pembelajaran dan menilai pencapaian hasil belajar siswa. Dalam evaluasi untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yaitu terjawabnya pertanyaan apakah proses pembelajaran ini mencapai tujuan, apakah metode, media, bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran, dan apakah siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Evaluasi dan revisi merupakan komponen yang paling penting untuk pengembangan kualitas pembelajaran. Pertama menilai hasil pembelajar. Pernyataan tentang tujuan akan membantu untuk mengembangkan kriteria guna meng-evaluasi unjuk kerja pembelajar baik individual maupun kelompok. Cara menilai pencapaian hasil belajar tergantung pada hakekat tujuan itu.

Dari penerapan media power point ini Revisi langkah terakhir adalah melihat kembali hasil data evaluasi yang akan dilumpulkan. Adakah kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Apakah pebelajar mencapai suatu tujuan? Bagaimana pebelajar mereaksi materi dan media yang disajikan? Apakah guru puas dengan nilai materi yang dipilih? Guru seharusnya melakukan refleksi pelajaran dan tiap komponen di dalamnya. Buat catatan segera sebelum mengimplementasikan pelajaran lagi. Bila dari hasil data evaluasi menunjukkan ada kelemahan pada komponen tertentu, kembalilah pada bagian itu dengan merencanakan dan merevisinya.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku siswa oleh guru dengan sistematis. Sedangkan model pembelajaran ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characterictics, 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. Sedangkan dalam mendesain pembelajaran berbasis multimedia perlu menyesuaikan perkembangan zaman, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa semakin termotivasi dalam mengikuti proses prmbelajaran mata pelajaran Fiqih.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rivai, N. S. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*.

Catur Hadi, P. (2008). *Panduan Belajar Otodidiak Microsoft Power Point 2007*. Jakarta Selatan: Mediakita.

dkk, A. (2014). Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, *2*(1), 35–48.

dkk, S. (2012). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Edukom, T. (t.t.). *Presentasi dengan Microsoft Power Point*. Jakarta: Sinar Cemerlang Abadi.

Mulia, H. R. (2019). Pembelajaran Berbasis Multimedia: Upaya Memahami Keberagaman Gaya Belajar Anak. *Jurnal Penjaminan Mutu*, *5*.

Pribadi, B. A. (2011). *MODEL ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.

Saihu. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Studi di Jembrana Bali). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License