



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 1075 - 1085

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Implementasi Pembelajaran Daring Terintegrasi Digital Melalui Model *Assure* pada Materi Tajwid

Icha Fara Diba<sup>1✉</sup>, Evi Fatimatur Rusdiyah<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia<sup>1, 2</sup>

E-mail: [Ichafaradiba31@gmail.com](mailto:Ichafaradiba31@gmail.com)<sup>1</sup>, [evifatimatur@uinsby.ac.id](mailto:evifatimatur@uinsby.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh. Sehingga pembelajaran ini mendorong guru dan peserta didik menjalankan proses pembelajaran secara aktif melalui teknologi. Masalah yang dihadapi ketika pembelajaran daring adalah peserta didik yang tidak dapat memahami materi dengan baik dan tidak mengikuti pembelajaran dengan berbagai alasan terutama pada materi tajwid. Sehingga peneliti memiliki inovasi yang dalam tulisan ini untuk mengembangkan pembelajaran melalui model ASSURE untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi tajwid. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus yang ditujukan untuk siswa kelas IX Madrasah Tsanawiyah. Sumber data diambil dari guru PAI dan peserta didik kelas IX. Instrumen penelitian ini menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif menggunakan ketentuan yang diberikan Miles dan Hubermens melalui analisis pengumpulan data yang dilakukan terus menerus hingga data jenuh. Dalam penelitian ini menghasilkan bahwa implementasi pembelajaran berani terintegrasi digital dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Melalui model ASSURE ini guru mampu merencanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

**Kata Kunci:** media digital, model *ASSURE*, materi tajwid.

### Abstract

*Online learning is learning that is carried out remotely. So that this learning encourages teachers and students to carry out the learning process actively through technology. The problem faced when learning boldly is that students cannot understand the material well and do not take part in learning for various reasons, especially in recitation material. So that researchers have an innovation in this paper to develop learning through the ASSURE model to improve students' understanding of recitation material. The method used in this research is qualitative research with the type of case study aimed at grade IX students of Madrasah Tsanawiyah. Sources of data were taken from PAI teachers and class IX students. The research instrument uses interviews, questionnaires and documentation. The qualitative data analysis technique uses the provisions given by Miles and Hubermens through data collection analysis which is carried out continuously until the data is saturated. In this study, it was found that the implementation of digital integrated bold learning can improve students' cognitive abilities. Through this ASSURE model, teachers are able to plan learning according to the needs of students.*

**Keywords:** digital media, *ASSURE* model, recitation material.

Copyright (c) 2022 Icha Fara Diba, Evi Fatimatur Rusdiyah

✉Corresponding author :

Email : [Ichafaradiba31@gmail.com](mailto:Ichafaradiba31@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2127>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Proses pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu yang menjadi tolak ukur paling dasar kemampuan peserta didik yang meliputi sikap, kognitif dan keterampilan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran melalui tahap awal pada desain pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan suatu rangkaian rencana untuk membuat proses pembelajaran yang efektif berkaitan dengan penyusunan metode, media, strategi, sumber belajar, model pembelajaran serta evaluasi pembelajaran (Darllis et al., 2020).

Pengembangan desain pembelajaran sebagai teknik dalam memecahkan berbagai masalah pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan dan memperbaiki hasil belajar. Salah satu proses dalam desain pembelajaran yaitu mengenal karakteristik peserta didik dalam memahami sumber belajar. Desain pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan kondisi dan zamannya. Saat ini dunia digemparkan virus covid-19 yang membuat segala aktivitas termasuk pembelajaran menggunakan daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring merupakan belajar tatap maya secara *online* melalui media atau platform yang sudah ditentukan. Pembelajaran daring ini walaupun tatap maya tetapi tidak mengurangi esensi seperti belajar tatap muka di sekolah. Karena pembelajaran daring masih tetap bisa berinteraksi dan berdiskusi baik guru maupun peserta didik. Media platform yang digunakan dalam pembelajaran daring memiliki banyak macam diantaranya *google meet*, *zoom*, *google classroom*, *teams*, *dragonlearn* dan lainnya. Pembelajaran daring ini yang dibutuhkan paling utama adalah tanggung jawab dan kemandirian peserta didik karena, tidak ada yang bisa mengontrol kecuali dirinya sendiri. (Amalia & Fatonah, 2020).

Pembelajaran daring dilakukan secara virtual melalui aplikasi yang tersedia. Namun, pembelajaran daring harus memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan. Guru tetap memperhatikan kompetensi baik aspek pedagogis, psikologis dan didaktis secara bersamaan. Oleh karena itu, pembelajaran daring tidak hanya sekedar mentransfer materi maupun soal-soal yang hanya memindahkan melalui media internet atau aplikasi sosial media. Sehingga pembelajaran daring perlu untuk dipersiapkan, direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. (Syarifudin, 2020).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui tatap maya namun perencanaan harus tetap dilakukan dengan matang seperti penyesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian, pemilihan metode, strategi dan media yang tepat, agar tujuan pembelajaran tetap tersampaikan walaupun melalui tatap maya. Beberapa manfaat dari pembelajaran daring mampu menjadikan siswa tumbuh menjadi anak yang mandiri tidak bergantung kepada orang lain. Karena pada pembelajaran daring yang difokuskan hanyalah laptop atau gawai untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu manfaat dari pembelajaran daring siswa dapat membangun atau mengkonstruksikan pengetahuan yang di dapatkan melalui kelas *online* dan pengetahuan yang dimiliki sehingga, siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari melalui pemahaman hasil konstruksinya bukan dari hasil hafalannya (Syarifudin, 2020).

Dalam pembelajaran daring peserta didik mendapatkan kesempatan dalam menggali informasi sebanyak-banyaknya. Karena pembelajaran berkaitan erat dengan internet sehingga peserta didik dapat mengakses sumber belajar dengan mudah (Azis, 2019). Pembelajaran daring memiliki banyak manfaat, yang pertama dapat membangun komunikasi antara guru dan murid, kedua dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sejawat, ketiga sarana paling tepat ketika pembelajaran jarak jauh, keempat guru dapat dengan mudah menyampaikan materi berupa gambar, video, bahan ajar dan *games* pada peserta didik (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Bentuk pembelajaran daring sangat beragam pilihan aplikasi seperti *zoom meeting*, *google classroom*, *whatsapp*, *google meeting*, *teams* dan lainnya. Sehingga pembelajaran daring ini membutuhkan perencanaan dan persiapan yang matang mulai dari persiapan kuota internet, pembuatan link pertemuan, pembuatan bahan ajar berbasis e-learning, menggunakan media digital sebagai penunjang proses pembelajaran dan menyiapkan

evaluasi pembelajaran. Dari beberapa persiapan tersebut bertujuan agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Dewantara & Nurgiansah, 2020).

Tidak hanya itu tujuan pendidikan sudah mulai mempersiapkan model pembelajaran untuk generasi Z. dimana pada generasi ini teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan. Sehingga model pembelajaran daring tidak akan menjadi model pembelajaran yang hanya berlaku ketika terjadinya virus covid-19 (Hastini et al., 2020; Kusumaningtyas et al., 2020). Generasi selanjutnya atau generasi Z memiliki daya minat pada pembelajaran secara digital lebih tinggi karena setiap aplikasi digital memiliki ketertarikan dan keunggulan masing-masing seperti *multi platform multi devices dan multi interaction* selain itu mampu memberikan fasilitas yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar setiap individu (Suhandiah et al., 2019). Hal ini sangat relevan dengan salah satu model pembelajaran yang dibutuhkan adalah model pembelajaran ASSURE merupakan singkatan dari (*analyze learner characteristics, state performance objectives, select methods, media and materials, utilize materials, requires learner participation, evaluation and revisi*) dalam artiannya adalah yang dapat membantu untuk merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, menentukan model pembelajaran hingga proses evaluasi. Menurut beberapa ahli model pembelajaran ASSURE merupakan model pembelajaran yang didesain secara terperinci dan difokuskan pada perencanaan pembelajaran agar aktivitas belajar dapat tercapai (Iskandar, 2020). Perencanaan pembelajaran melalui tahap analisis kebutuhan peserta didik, pemilihan metode, strategi pembelajaran, sistem penyampaian, evaluasi penilaian dan dapat terintegrasi dengan teknologi digital (Rosmalia Eva, 2015).

Implementasi penggunaan model pembelajaran ASSURE pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis materi tajwid akan di maksimalkan dalam menggunakan digital. Materi tajwid merupakan salah satu materi urgensi yang harus dipelajari karena ilmu tajwid berisikan cara membaca Al-Qur'an yang baik dan benar sesuai dengan makhroj, panjang pendek, tebal tipis, berdentung dan jelasnya bacaan (Khamid et al., 2020). Dalam hal ini, diharapkan peserta didik dapat membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah yang baik dan benar. Apabila pelafalan dalam membaca Al-Qur'an kurang tepat dapat mengakibatkan perubahan arti dalam bacaan tersebut (- STMIK Nusa Mandiri Jakarta et al., 2018).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya belajar ilmu tajwid sebagai dasar untuk membaca Al-Qur'an. Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya melalui pembelajaran berbasis digital agar proses pembelajaran lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan guru. Selain untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, penggunaan digital sangat membantu dalam menerapkan contoh bacaan kepada peserta didik. Pembelajaran berbasis digital dapat mengatasi kebosanan yang cenderung tidak memiliki variasi pembelajaran. Studi kasus yang ditemukan penulis ketika melakukan observasi di MTs Alif Laam Miim saat pembelajaran daring. Peserta didik banyak yang tidak memperhatikan, tidak bersemangat dan tidak mendengarkan ketika proses belajar daring. Hal ini dikarenakan mereka merasa bosan ketika model pembelajaran yang digunakan hanyalah guru menyampaikan materi dengan ceramah.

Sehingga dapat di tarik benang merah bahwa tulisan ini berbeda dengan penelitian yang lain. Karena pada tulisan ini menjelaskan penerapan desain pembelajaran daring yang dihubungkan dengan penggunaan model ASSURE pada materi tajwid. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah dapat membantu guru dalam mengorganisir prosedur pembelajaran dan dapat mempraktikkan materi yang didapatkan melalui teknologi digital, sehingga peserta didik merasa lebih mudah dalam penggunaannya.

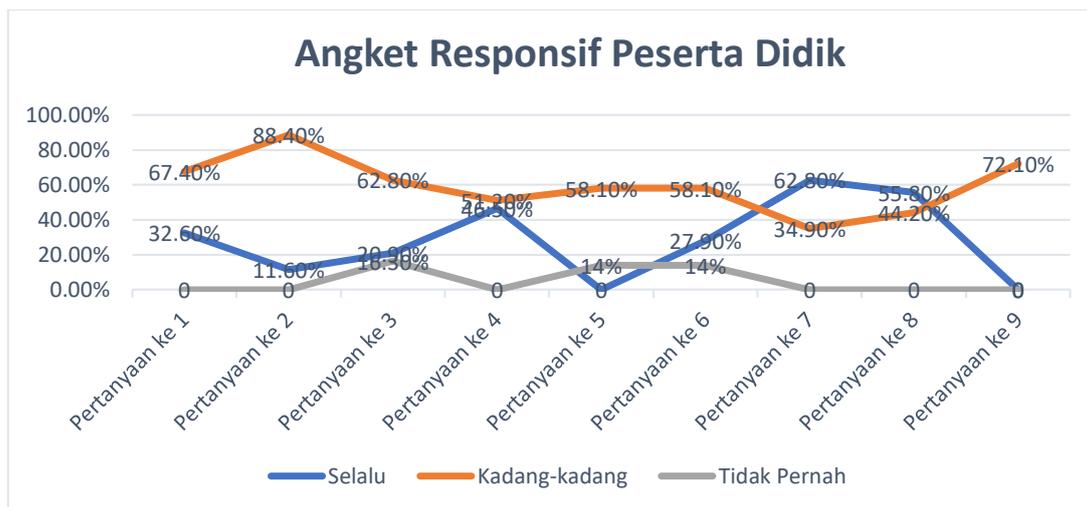
## **METODE**

Penelitian artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data merupakan proses pengumpulan data-data penelitian yang dikumpulkan untuk memperoleh bahan atau data, keterangan dari fenomena yang ada. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, pengambilan angket, dokumentasi dan wawancara. Observasi dilakukan di MTs Alif Laam Miim Surabaya dengan narasumber peserta didik MTs Alif Laam Miim dan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Sehingga penelitian dapat diwujudkan menjadi penelitian yang sistematis. Penulis menggunakan analisis data kualitatif deskriptif dengan tujuan dapat menggambarkan fenomena yang terjadi dalam menggunakan komponen implementasi digital sebagai salah satu komponen utama. (Barlian, 2016).

Dari lokasinya, penelitian ini bisa disebut dengan *field research* atau penelitian lapangan. Dalam penelitian menggali data-data yang sudah diterapkan di MTs Alif Laam Miim Surabaya. Dalam penelitian kualitatif menggunakan analisis data ketentuan dari Miles & Hubermans yang dijelaskan bahwa aktivitas dari penelitian kualitatif dilakukan secara terus-menerus dan konsisten melakukan interaksi dengan informan. Sehingga data yang dihasilkan benar-benar alami sesuai dengan yang terjadi di lapangan serta data yang diambil hingga data jenuh. (Afif Syaiful Mahmudin, 2021).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya instrumen wawancara, observasi dan angket. Hasil observasi dilakukan di MTs Alif Laam Miim bahwa rata-rata guru MTs Alif Laam Miim sudah menggunakan media digital sebagai penunjang pembelajaran namun, mayoritas guru masih belum menggunakan media digital dengan maksimal. Adapun hasil penyusunan instrument angket untuk di sebar kepada peserta didik yang meliputi: 1) Apakah anda pernah melakukan pembelajaran daring. 2) Apakah anda bisa memahami materi yang sudah disampaikan guru 3) Apakah anda pernah merasa bosan pembelajaran daring 4) Apakah pembelajar dapat berinteraksi dengan guru dan teman sejawat 5) Apakah anda merasa lebih bisa memahami ketika materi tajwid di sampaikan menggunakan video 6) Apakah anda tertarik jika penyampaian materi dibantu melalui media digital 7) Apakah anda bisa memahami materi tajwid ketika disampaikan melalui media PPT 8) Dalam materi tajwid yang sudah pernah disampaikan apakah anda bisa memahami materinya 9) Apakah anda pernah merasa kesulitan dalam pembelajaran daring. Dari pertanyaan angket yang telah dibuat oleh penulis, lalu disebar untuk pengisian angket peserta didik. Selain itu beberapa guru masih belum membuat perencanaan model pembelajaran yang matang. Sehingga pada masa pandemi ini mendorong semua guru menggunakan media pembelajaran daring untuk menyampaikan pembelajaran. Berikut kami tampilkan beberapa hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik terkait kondisi selama pembelajaran daring berlangsung.



**Gambar1 : Hasil Angket Responsif Peserta Didik Terkait Pembelajaran Daring**

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui prosentase terendah dari pertanyaan 1 adalah 0% (tidak pernah) kemudian prosentase sedang adalah 32,60% (selalu) dan prosentase tertinggi adalah 67,40% (kadang-kadang). Pada pertanyaan ke 2 menjelaskan 0% (tidak pernah) kemudian prosentase sedang adalah 11,60% (selalu) dan prosentase tertinggi adalah 88,40% (kadang-kadang). Pada pertanyaan ke 3 adalah 16,30% (tidak pernah) kemudian prosentase sedang adalah 20,90% (selalu) dan prosentase tertinggi adalah 62,80% (kadang-kadang). Pada pertanyaan ke 4 adalah 0% (tidak pernah) kemudian prosentase sedang adalah 46,50% (selalu) dan prosentase tertinggi adalah 51,20% (kadang-kadang). Pada pertanyaan ke 5 menjelaskan 0% (selalu) kemudian prosentase sedang adalah 14% (tidak pernah) dan prosentase tertinggi adalah 58,10% (kadang-kadang). Pada pertanyaan ke 6 menjelaskan 14% (tidak pernah) kemudian prosentase sedang adalah 27,90% (selalu) dan prosentase tertinggi adalah 58,10% (kadang-kadang). Pada pertanyaan ke 7 menjelaskan 0% (tidak pernah) kemudian prosentase sedang adalah 34,90% (kadang-kadang) dan prosentase tertinggi adalah 62,80% (selalu). Pada pertanyaan ke 8 menjelaskan 0% (tidak pernah) kemudian prosentase sedang adalah 44,20% (kadang-kadang) dan prosentase tertinggi adalah 55,80% (selalu). Pada pertanyaan ke 9 menjelaskan 0% (tidak pernah) kemudian prosentase sedang adalah 55,80% (selalu) dan prosentase tertinggi adalah 72,10% (kadang-kadang).

Sehingga dapat disimpulkan, berdasarkan penyebaran instrumen penelitian berupa angket yang disebarakan melalui *platform google form* didapatkan hasil yang diambil dari peserta didik MTs Alif Laam Miim Surabaya. Dimana peserta didik ini bersekolah dipesantren sehingga mereka dapat melaksanakan pembelajaran daring tersebut ketika peserta didik pulang kerumah dan belum bisa kembali ke pesantren. Maka hasil pengisian angket tersebut menyatakan bahwa sebanyak 55,8% prosentase peserta didik lebih tertarik belajar melalui media digital. Namun sebagian besar peserta didik sebanyak 62,8% merasakan kadang kebosanan. Jadi ini bagian dari permasalahan dan sekaligus solusi yang terbukti pada hasil angket. Sehingga ini bagian dari inovasi yang diangkat pada penelitian ini.

**Tabel 1. KI dan KD Pembelajaran Tajwid**

KL3	KD.3	KD. 4
Memahami ketentuan hukum bacaan mad lazim mukhaffaf kilmi, mad lazim mutsaqqal kilmi, mad lazim mutsaqqal harfi dan mad lazim mukhaffaf harfi	Menganalisis hukum bacaan mad lazim mukhaffaf kilmi, mad lazim mutsaqqal kilmi, mad lazim mutsaqqal harfi dan mad lazim mukhaffaf harfi dalam surah-surah pilihan	Menerapkan hukum bacaan mad lazim mukhaffaf kilmi, mad lazim mutsaqqal kilmi, mad lazim mutsaqqal harfi dan mad lazim mukhaffaf harfi dalam bacaan surah-surah al-Qur'an.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi tajwid membahas tentang hukum bacaan mad lazim. Ilmu Tajwid merupakan ilmu yang paling dasar dalam belajar membaca Al-Qur'an yang baik dan benar sesuai dengan kaidah yang ditentukan. Ilmu tajwid mempelajari cara membaca, cara melafalkan huruf hijaiyah dan cara menentukan hukum bacaan dalam Al-Qur'an. Sehingga melalui belajar tajwid dapat menampilkan hukum bacaan seperti tafkhim, tarqiq, mendengung, jelas dan samar. Dalam Al-Qur'an terdapat bacaan yang harus di baca panjang dan pendek. Dalam materi ini peserta didik diharapkan mampu membaca Al-Qur'an secara fasih dan tartil. Namun, kendala yang dihadapi adalah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh. Sehingga pendidik harus memiliki media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Analisa penulis sebagaimana yang diungkapkan Ali Muhson (2020) bahwa manfaat dari media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi agar memudahkan kegiatan pembelajaran dan interaksi guru beserta peserta didik (Muhson, 2010). Sehingga, pengembangan media diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Pada hasil observasi yang dilakukan di MTs Alif Laam Miim Surabaya, guru telah banyak menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Namun, tidak hanya media sebagai penunjang utama proses pembelajaran melainkan desain pembelajaran.

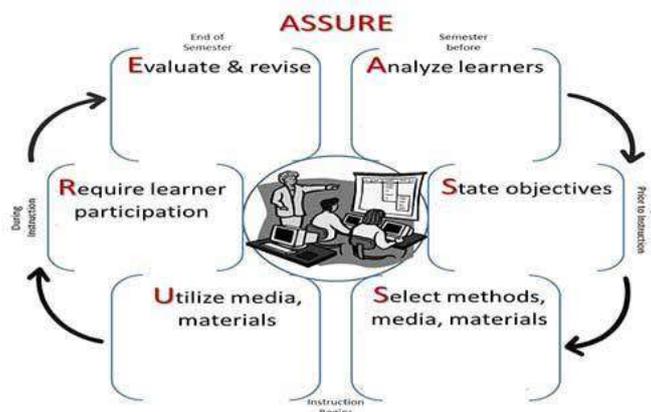
Desain pembelajaran merupakan perencanaan program proses pembelajaran dengan tujuan ketercapaian dalam pembelajaran. Salah satu desain pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran ASSURE sebagai salah satu petunjuk dalam perencanaan mulai dari identifikasi, menentukan tujuan, menganalisis karakteristik peserta didik, menentukan dalam penggunaan metode, media, bahan ajar dan evaluasi. Model pembelajaran ASSURE merupakan salah satu model pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. Sehingga model pembelajaran ini sangat relevan jika digunakan dalam mengimplementasikan proses belajar materi tajwid.

Dalam penelitian Neneng Darlis (2021) menjelaskan terkait langkah-langkah pada pelaksanaan model ASSURE (Darllis et al., 2020). Sehingga peneliti dapat mengkaitkan dan menganalisis untuk tulisan ini melalui model ASSURE pada materi tajwid terintegrasi digital. Pada tahap langkah-langkahnya yaitu mendesain model pembelajaran ASSURE terlebih dahulu. Langkah pertama yaitu menganalisis pembelajar dalam tahap ini guru menentukan gaya belajar masing-masing peserta didik. Dalam tahap ini guru menganalisis kemampuan menangkap pemahaman masing-masing peserta didik. Terdapat tiga jenis karakteristik gaya belajar peserta didik yaitu audio, visual dan kinestetik. Gaya belajar audio yaitu gaya belajar yang mengandalkan alat pendengaran, dimana peserta didik lebih mudah memahami materi dengan diiringi musik atau dinyanyikan. Gaya belajar kedua adalah melalui visual sehingga peserta didik dengan mudah melalui membaca atau melihat video bisa memahami materi yang disampaikan dan yang ketiga adalah kinestetik dimana peserta didik secara langsung mengikuti dan menirukan cara membaca hukum bacaan tajwid yang sudah diberi contoh oleh guru.

Tahapan selanjutnya adalah menentukan tujuan, dalam pembelajaran ilmu tajwid ini diharapkan peserta didik mampu membaca Al-Qur'an secara fasih, tartil dan sesuai dengan kaidah dalam ilmu tajwid. Harapan dari menyatakan tujuan pembelajaran agar peserta didik mampu memahami tujuan dalam belajar materi ini dan dapat mengetahui perubahan perilaku yang telah didapatkan setelah melakukan pembelajaran ini. Perubahan tingkah laku agar dapat di refleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahapan tujuan pembelajaran menggunakan format ABCD yang berisikan A (*audience*) sasaran pada tujuan pembelajaran adalah peserta didik. B (*behavior*) tingkah laku merupakan hasil yang diharapkan guru kepada peserta didik. C (*condition*) proses siswa dalam belajar dan memberikan hasil pada perubahan tingkah laku. Dan yang terakhir adalah D (*degree*) level atau nilai yang diharapkan. Setelah peserta didik mendapatkan materi pembelajaran tajwid level atau nilai yang diharapkan harus lebih tinggi baik secara teoritis maupun praktis.

Menentukan metode, media dan bahan ajar menjadi salah satu bagian penting dalam model pembelajaran ASSURE. Penggunaan metode pada pembelajaran ini menggunakan metode ceramah, presentasi, praktek dan tanya jawab. Sehingga dari multi metode diharapkan siswa dapat merasa nyaman dan

dapat mengikuti pembelajaran. Dalam metode ini juga menekankan pada partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut data pada angket sebanyak 51,2% peserta didik dapat berinteraksi dengan guru dan peserta didik.



**Gambar2 : Konsep Pembelajaran ASSURE**

Hasil dalam penelitian ini juga menggalih informasi dari narasumber guru yang mengampuh materi tajwid di kelas IX melalui wawancara secara mendalam kepada guru pengampuh mata pelajaran qurdis materi tajwid. Sebelum guru menyampaikan materi kepada peserta didik, guru mendesain pembelajaran sesuai dengan materinya yang diintegrasikan dengan media digital. Guru sudah akrab menggunakan media digital namun dalam penggunaan media sebagai pembelajaran guru harus perlu belajar lebih banyak lagi. Sehingga guru dapat menyediakan beberapa permainan, video dan platform lain sebagai media dalam pembelajaran. Desain pembelajaran ini telah di rencanakan menurut model pembelajaran ASSURE sesuai dengan tahapannya. Sehingga model pembelajaran ini dapat menghasilkan perangkat pembelajaran untuk pedoman guru dalam mengajar.

Guru tetap memberikan pendampingan kepada peserta didik yang masih belum dapat memahami materi yang telah diajarkan. Peserta didik sangat antusias dan tertarik mengikuti proses pembelajaran hingga selesai. Pembelajaran menggunakan *zoom meeting* sebagai media platform dalam pembelajaran jarak jauh. Penggunaan media ini memberikan banyak keuntungan bagi guru dan bagi peserta didik karena pada *zoom meeting* ini guru dan peserta didik dapat bertatap muka tanpa bertemu sehingga interaksi dan pembelajaran *active learning* tetap bisa dilakukan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah menyediakan beberapa materi sekaligus games interaktif untuk meningkatkan antusias belajar peserta didik. Dalam games tersebut dapat memancing peserta didik agar aktif di kelas. Guru menyiapkan 2 games interaktif sebagai *pre-test* dan evaluasi. Games yang pertama adalah *games jeopardy* cara penggunaanya adalah:

1. Mengunjungi situs <https://jeopardylabs.com/> di laptop yang sudah terhubung dengan internet.
2. Buatkan terlebih dahulu dengan memasukkan email dan password.
3. Lalu klik *create a jeopardy game* dan klik *start building* untuk memulai membuatnya.
4. Setelah itu akan muncul 5 kolom horizontal dan 5 kolom vertical sebagai wadah kartu soal yang akan diberikan kepada peserta didik.
5. Dalam 5 kolom paling kiri akan disediakan kolom nilai yang bisa diatur sebagai nilai yang akan ditawarkan jika peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang sudah di sediakan.
6. Dan jika peserta didik menjawab dengan jawaban yang salah guru memiliki hak untuk memberitahukan jawaban yang benar.

7. Ketika kolom yang sudah dibuka akan memberikan warna yang berbeda gunanya sebagai tanda pembeda kolom yang sudah digunakan dan belum.

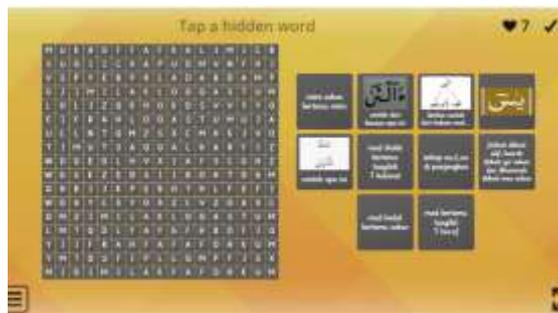
Dalam implementasi pembelajaran ketika menggunakan permainan jeopardy peserta didik sangat antusias untuk mencoba menjawab dan mereka saling berkompetisi dengan teman yang lain untuk mendapatkan nilai terbanyak. Tidak hanya itu guru PAI juga menyediakan permainan *wordwall* untuk menguji ketelitian dan sikap pantang menyerah peserta didik. Langkah-langkah penggunaan permainan kedua ini adalah :

1. Mengunjungi situs <https://wordwall.net/> di laptop yang sudah terhubung dengan internet.
2. Setelah itu membuat akun dengan mengisikan email dan password
3. Lalu memilih beberapa platform permainan, disini guru menggunakan *wordsearch* dimana peserta didik bisa mencari kata sesuai dengan kolom pertanyaan yang telah di sediakan.

Berikut hasil dokumentasi proses pembelajaran yang telah diterapkan.



**Gambar3 : Implementasi Games Jeopardy Pada Pembelajaran**



**Gambar4 : Implementasi Games Wordwall Pada Pembelajaran**



**Gambar5 : Implementasi Pembelajaran Daring**

Sehingga esensi pembelajaran tatap maya tidak mengurangi semangat belajar peserta didik. Karena peserta didik merasa nyaman dan tidak bosan. Mengingat karakteristik peserta didik pada usia SMP-MTS masih dominan suka bermain. Sehingga berikut ini adalah inovasi yang membedakan model pembelajaran Assure dalam tulisan ini dengan penelitian sebelumnya. beberapa tulisan penelitian terdahulu sudah terdapat beberapa yang membahas model pembelajaran assure contohnya dalam penelitian Ahmad Muzakki (2021) dengan judul “Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits” yang membahas terkait langkah-langkah penerapan model assure berbasis multimedia sehingga pembahasan pada penelitian ini masih relatif teoritis. Penelitian terdahulu yang kedua adalah dari Rozie Iskandar (2020) dengan judul “Implementasi Model Assure Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di SD” pembahasan dalam penelitian ini cenderung mengupas penerapan pada langkah-langkah model assure dengan mengaitkan materi-materi yang berkaitan dengan dengan bidang studi yang lain. implementasi model assure untuk mengembangkan desain pembelajaran di sekolah dasar, penelitian ini juga lebih memfokuskan pada model pembelajaran assure yang digunakan sebagai desain pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, penelitian ini hanya menyinggung bahwa model assure dapat melibatkan teknologi sebagai mediana tetapi tidak mengupas teknologi yang digunakan, dan materi yang digunakan pada penerapan model assure adalah mata pelajaran matematika. Andi (2021) memiliki judul pengaruh model pembelajaran assure terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika peserta didik dalam penelitian ini fokus membahas model assure dan membandingkan antara model assure dengan model ekspositori sehingga pada penelitian ini tidak menyinggung media pembelajaran yang digunakan.

Dari ketiga hasil penelitian terdahulu dengan penelitian yang kami tulis memiliki kesamaan dalam pembahasan tahap dilakukannya desain pembelajaran model assure. Namun yang membedakan adalah tulisan ini memiliki keunikan dan inovasi pada pembahasannya. Dalam penelitian ini tahapan model assure yang telah dilakukan oleh penulis merupakan perpaduan antara teori dengan praktiknya. Penulisan ini juga membahas secara tuntas tahapan yang dilakukan serta gambaran integrasi melalui media digitalnya, Serta penulisan ini memiliki pokok objek pembahasan yaitu hanya fokus dalam mengkaji materi tajwid yang sebelumnya tidak pernah dibahas. Dan penulisan ini memberikan gambaran evaluasi yang dilakukan sebagai tahapan akhir model assure adalah mempraktikkan materi tajwid yang sudah di dapatkan melalui kirim video dan mengidentifikasi hukum tajwid di dalam Al-Qur’an.



**Gambar6 : Hasil Evaluasi Pembelajaran Tajwid**

Contoh hasil penerapan teori dalam mengidentifikasi hukum tajwid dalam Al-Qur'an. Tidak hanya menggunakan tulisan namun juga menggunakan lisan berupa video. Penugasan peserta didik melalui *google classroom* sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam mengumpulkan tugas. Model pembelajaran ASSURE dapat meningkatkan hasil kemampuan peserta didik. Hasil dari penilaian harian KD 3 menggambarkan hasil capaian peserta didik dalam materi tajwid.

**Tabel 2. Hasil Evaluasi Penilaian Harian**

Nama	Nilai
Responden 1	85
Responden 2	90
Responden 3	98
Responden 4	80
Responden 5	90

Berdasarkan hasil instrumen penelitian yang meliputi wawancara, angket dan dokumentasi berupa foto didapatkan hasil sebagian besar peserta didik sebanyak 62,8% merasakan kebosanan ketika melaksanakan pembelajaran daring menggunakan metode ceramah. Sedangkan peserta didik akan merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran apabila model pembelajaran yang digunakan adalah model assure yang telah terintegrasi dengan digital. Hal ini dibuktikan dengan hasil capaian penilaian harian responden mencapai nilai rata-rata di atas KKM. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rika & Supriyansyah (2021) bahwa literasi digital untuk generasi milenial dan generasi z memiliki pengaruh yang ditunjukkan dari hasil signifikan terhadap kesiapan kerja (Putri & Supriyansyah, 2021). Maka, dapat disimpulkan hasil penelitian ini membuktikan bahwa implementasi pembelajaran daring terintegrasi digital melalui model assure pada materi tajwid di MTs Alif Laam Miim sudah diterapkan dengan baik.

## **KESIMPULAN**

Desain pembelajaran ASSURE merupakan petunjuk model pembelajaran secara terencana yang didalamnya berisikan kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar tujuan pembelajaran dan merujuk pada analisis kebutuhan yang ideal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Langkah-langkah model ASSURE meliputi beberapa hal diantaranya adalah menganalisis karakteristik belajar peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi, memilih metode, media dan bahan ajar, menggunakan media dan bahan ajar, mengembangkan peran peserta didik dalam belajar serta menilai dan terus mengevaluasi hasil belajar yang didapatkan peserta didik.

Hasil implementasi pembelajaran daring terintegrasi media digital ini sebagian besar peserta didik sebanyak 62,8% merasakan kebosanan ketika melaksanakan pembelajaran daring menggunakan metode ceramah. Sedangkan peserta didik akan merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran apabila model pembelajaran yang digunakan adalah model assure. Hal ini dibuktikan dengan hasil capaian penilaian harian responden mencapai nilai rata-rata di atas KKM.

## **DAFTAR PUSTAKA**

STMIK Nusa Mandiri Jakarta, V. M., - AMIK BSI Purwokerto, H. M. N., & - AMIK BSI Purwokerto, W. R. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Evolusi : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(1), 91–100. <https://doi.org/10.31294/Evolusi.V6i1.3586>.

Afif Syaiful Mahmudin. (2021). SITTAAH: Journal Of Primary Education, Vol. 2 No. 2, Oktober 2021.

- 1085 *Implementasi Pembelajaran Daring Terintegrasi Digital Melalui Model Assure pada Materi Tajwid – IchaFara Diba, Evi Fatimatur Rusdiyah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2127>
- Journal Of Primary Education*, 2(2), 95–106.
- Amalia, A., & Fatonah, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Daring Dragonlearn Pada Era Pandemic Covid-19 (Studi Kasus Di MI Ma’had Islam Kopeng). *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 148–164. <https://Siducat.Org/Index.Php/Isej/Article/View/81>.
- Azis, N. T. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *ACIEDSS 20219*, 1 NO. 2.
- Barlian, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Sukanina Press.
- Darllis, N., F, F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i1.689>.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367–375. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i1.669>.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://Doi.Org/10.34010/Jamika.V10i1.2678>.
- Iskandar, R. (2020). Implementasi Model Assure Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 4 No. 4.
- Khamid, A., Prasmanita, D., Munawaroh, R., Zamroni, A., & Nasitoh, O. E. (2020). Implementasi Pembelajaran Tajwid Dan Ketrampilan Membaca Al-Qur’an Dalam Materi Al-Qur’an Hadist. *Attractive : Innovative Education Journal*, 2(2), 45. <https://Doi.Org/10.51278/Aj.V2i2.38>.
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model Dan Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62. <https://Doi.Org/10.23917/Warta.V23i1.9106>.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://Doi.Org/10.21831/Jpai.V8i2.949>.
- Putri, R. Y., & Supriansyah, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kesiapan Kerja Generasi Z Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3007–3017. <https://Www.Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/1055>.
- Rosmalia Eva. (2015). Pengaruh Aplikasi Model Assure Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 15(2), 8–14.
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2019). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108. <https://Doi.Org/10.30651/Aks.V4i1.3470>.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://Doi.Org/10.21107/Metalingua.V5i1.7072>.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V2i3.142>.