

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Model Pembelajaran *ASSURE*

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam kamus bahasa Indonesia penerapan adalah pemasangan, pengenalan perihal mempraktekkan.<sup>1</sup> Sedangkan pendapat beberapa ahli penerapan ialah kegiatan yang mempraktekkan teori, metode, dan hal lain secara terencana untuk memperoleh tujuan atau kepentingan yang diharapkan.<sup>2</sup> Dapat disimpulkan penerapan adalah perbuatan yang mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan dan suatu kepentingan yang telah disusun dan direncanakan.

Dalam KBBI model adalah pola, contoh, acuan.<sup>3</sup> Sedangkan Dalam buku model pembelajaran menurut Helmiati pembelajaran dapat diartikan sebagai proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar (*make student learn*).<sup>4</sup> Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan

---

<sup>1</sup>Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Keempat (Jakarta: PT Gramedia, 2015), hlm. 923.

<sup>2</sup>Coki Siadari, “Pengertian Penerapan Menurut Para Ahli,” 2020, <http://www.kumpulanpengertian.com/2020/09/pengertian-penerapan-menurut-para-ahli.html?m=1>. Diakses pada Kamis 04 November 2021 pukul 10:00 WIB.

<sup>3</sup>Departemen Pendidikan, *Op. Cit.*, hlm. 736.

<sup>4</sup>Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Azmaja Pressindo, 2012), hlm. 5.

pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan”.<sup>5</sup> Jadi dalam proses pembelajaran terdapat dua unsur kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Ini berarti pembelajaran menuntut terjadinya komunikasi antara dua pihak yaitu pendidik sebagai pihak yang mengajar dan peserta didik sebagai pihak yang diajar.

Menurut Gagne dan kawan-kawan pembelajaran didefinisikan sebagai serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar. Menurut Benny A. Pribadi pembelajaran merupakan sebuah proses yang memiliki tujuan yaitu memfasilitasi individu agar memiliki kompetensi spesifik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan spesifik.<sup>6</sup> Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang bertujuan agar peserta didik memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan.

Menurut Trianto model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas agar mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>7</sup> Sedangkan Afandi, dkk menyebutkan model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya

---

<sup>5</sup>Tim Citra Umbara, *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintahan RI Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar* (Bandung: Citra Umbara, 2016), hlm. 2.

<sup>6</sup>Pribadi, *Op. Cit.*, hlm. 15.

<sup>7</sup>Badar, *Op. Cit.*, hlm. 53.

strategi, teknik metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran.<sup>8</sup> Secara singkat model pembelajaran dapat diartikan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.<sup>9</sup>

Dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola sistematis yang digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:<sup>10</sup>

- a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai
- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
- c. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa
- d. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis

## **2. Pengertian Model Pembelajaran ASSURE**

Model *ASSURE* adalah langkah sistematis dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran.<sup>11</sup> Model *ASSURE* dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell, dan Michael Molenda. Model pembelajaran *ASSURE* adalah sebuah model pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah digunakan serta berisi langkah-langkah yang sistematis dan sistemik.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup>Oktarina Puspita Wardani Muhammad Afandi, Evi Chamalah, *Model dan Metode Pembelajaran* (Semarang: UNNSULA Press, 2013), hlm. 16.

<sup>9</sup>Helmiati, *Op. Cit.*, hlm. 19.

<sup>10</sup>Nurdyansyah dan Eni Fariyatul, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nzamia Learning Center, 2016), hlm. 21.

<sup>11</sup>Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, *Op. Cit.*, hlm. 176.

<sup>12</sup>James D. Russell Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, *Intructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pedmbelajaran dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 111.

Model pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu, *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik siswa); *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran); *Select methods, media and materials* (memilih metode, media, dan bahan pelajaran); *Utilize, technology, media, and materials* (penggunaan teknologi, media, dan bahan); *Requirez learner participation* (mengaktifkan keterlibatan siswa); dan *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi).<sup>13</sup>

Model pembelajaran *ASSURE* lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Model *ASSURE* ini merupakan rujukan bagi pendidikan 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>14</sup>

### **3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *ASSURE***

Menurut Smaldino dalam bukunya model pembelajaran *ASSURE* merupakan singkatan dari langkah-langkahnya yaitu, *Analyze learner* (menganalisis karakteristik); *State objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran); *Select methods, media and materials* (memilih metode, media, dan bahan pelajaran); *Utilize, technology, media, and materials* (penggunaan teknologi,

---

<sup>13</sup>Pribadi, *Op. Cit.*, hlm. 29.

<sup>14</sup>Nunuk Suryani, Heri Acyadi, Suharno, "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*, no. 1 (2014), hlm. 37.

media, dan bahan); *Requirez learner participation* (mengaktifkan keterlibatan siswa); dan *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi).<sup>15</sup> Berikut adalah penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran *ASSURE*:

**a. *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik siswa)**

Setiap peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar memiliki tingkat dan jenis karakteristik yang beragam. Abuddin Nata menyebutkan bahwa peserta didik yang belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap lingkungannya.<sup>16</sup> Tujuan utama dalam menganalisa, pendidik dapat menemui kebutuhan belajar peserta didik yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal, analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi: karakteristik umum, kompetensi atau kemampuan awal, gaya belajar, dan motivasi.<sup>17</sup>

Pada umum peserta didik dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik; dan mendiagnosis kemampuan awal pembelajar, penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal peserta didik merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik. Namun, satu hal yang perlu menjadi catatan bahwa setiap pembelajar memiliki

---

<sup>15</sup>Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, *Op. Cit.*, hlm. 110.

<sup>16</sup>Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2011), hlm. 109-110.

<sup>17</sup>Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, *Op. Cit.*, hlm. 125.

tingkat kemampuan yang tidak sama pada setiap ranahnya. Contohnya terdapat peserta didik yang daya hafalannya cukup tinggi, namun kemampuan daya hitungnya kurang, begitu juga sebaliknya.

Dapat disimpulkan bahwa seorang guru bisa melakukan observasi awal terlebih dahulu untuk mengetahui bagaimana karakteristik setiap peserta didik dengan cara berdiskusi dengan guru yang mengajar di kelas tersebut atau melihat hasil belajar siswa sebelum-sebelumnya.

**b. *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran)**

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, sebab semua aktivitas guru dan siswa akan mengarah pada tujuanyang diinginkan. Tujuan juga merupakan ujung (*end*) yang perlu dicermati guru, ketika mereka melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran bagi para siswa.<sup>18</sup> Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Hal yang harus dipahami guru ialah tujuan pembelajaran tidak boleh menyimpang dari tujuan pendidikan yang hendak dicapai.

Tujuan pembelajaran ialah suatu pola tingkah laku yang khusus yang diharapkan dimiliki murid setelah proses pembelajaran selesai.<sup>19</sup> Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program

---

<sup>18</sup>M. Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm. 84.

<sup>19</sup>Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 44.

pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya berikut: 1) rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran; 2) tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar peserta didik; 3) tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran; 4) tujuan pembelajaran.<sup>20</sup> Tujuan pembelajaran hendaknya telah diketahui oleh siswa sebelum pengajaran dimulai. Dengan mengetahui tersebut siswa dapat menyiapkan diri sebaik mungkin dalam mencapai tujuan.

**c. *Select methods, media and materials* (memilih metode, media, dan bahan pelajaran)**

Dalam pemilihan metode, media dan bahan ajar banyak hal-hal yang harus dipertimbangkan. Dalam pemilihan metode dan media berikut adalah hal-hal yang perlu dipertimbangkan, antara lain:<sup>21</sup>

- 1) Keadaan murid yang mencakup tentang tingkat kecerdasan, kematangan, perbedaan individu lainnya.
- 2) Tujuan yang hendak dicapai
- 3) Situasi yang mencakup hal umum seperti situasi kelas, situasi lingkungan.
- 4) Alat-alat yang tersedia akan mempengaruhi pemilihan metode yang akan digunakan
- 5) Kemampuan pengajar mencakup kemampuan fisik dan keahlian.

---

<sup>20</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2012), hlm. 63-64.

<sup>21</sup>*Ibid.*, hlm. 33.

**d. *Utilize, technology, media, and materials* (penggunaan teknologi, media, dan bahan)**

Dalam tahap ini guru memiliki perencanaan pembelajaran yang akan di terapkan dan perencanaan tersebut melibatkan teknologi, media, dan bahan (materi). Untuk mempermudah dalam penggunaan, guru dapat mengikuti proses “5P”: mempratinjau (*preview*) teknologi, media, dan materi; mempersiapkan (*prepare*) teknologi, media, dan materi; mempersiapkan (*prepare*) lingkungan; mempersiapkan (*prepare*) pembelajar; dan menciptakan (*provide*) pengalaman belajar.<sup>22</sup> Berikut ini adalah penjelasan mengenai proses 5P diatas:

1) Mempratinjau (*preview*) teknologi, media, dan materi

Selama proses seleksi guru telah mengidentifikasi teknologi, media, dan material yang sesuai untuk siswa dan tujuan belajar. Tujuannya ialah memilih bagian yang langsung selaras dengan mata pelajaran.

2) Menyiapkan teknologi, media, dan materi

Langkah pertama pada tahap ini yaitu mengumpulkan seluruh perlengkapan yang akan guru butuhkan. Langkah kedua yaitu menentukan urutan penggunaan materi-materi yang ditentukan dan apa yang akan guru lakukan dengan materi-materi tersebut. Langkah terakhir adalah penting untuk berlatih menggunakan sumber daya sebelum melakukannya.

3) Mempersiapkan (*prepare*) lingkungan

Aktivitas belajar bisa dilakukan dimana saja, akan tetapi fasilitas harus diatur untuk penggunaan teknologi, media, dan materi yang efektif. Sebelum

---

<sup>22</sup>Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, *Op. Cit.*, hlm. 128.



melakukan belajar guru harus memeriksa semua peralatan berfungsi dengan baik. Mengatur fasilitas agar para siswa bisa mendengar dan melihat dengan baik. Mengatur tempat duduk siswa agar siswa bisa melihat dan mendengar satu sama lain jika guru menginginkan mereka membahas sebuah topik.

4) Mempersiapkan (*prepare*) pembelajar

Penelitian mengenai belajar mengungkapkan dengan sangat jelas bahwa apa yang dipelajari dari sebuah kegiatan sangat bergantung pada bagaimana siswa dipersiapkan untuk mata pelajaran tersebut. Beberapa langkah yang bisa dilakukan sebagai proses mempersiapkan siswa yaitu:

- Memberikan tinjauan luas mengenai konten mata pelajaran
- Menjelaskan bagaimana mata pelajaran itu terkait dengan topik yang sedang dipelajari
- Memotivasi dan menyampaikan kepada siswa bahwa mereka akan diuntungkan dari menyimak mata pelajaran

5) Menciptakan (*provide*) pengalaman belajar

Skinner menyakini bahwa guru dapat menciptakan suasana pengajaran untuk memastikan bahwa kita bisa mengamati respon siswa. Ia menyakini bahwa guru harus melakukan penguatan bagi perubahan perilaku. Selain itu, ruang kelas adalah penting bagi guru untuk menciptakan iklim kelas yang positif dan mengubah perilaku dalam kelas mendekati perilaku yang dianggap baik. Hal yang bisa dilakukan guru untuk menciptakan pengalaman belajar siswa, salah satunya dengan memberikan ganjaran kecil

bagi siswa yang berperilaku sesuai dengan aturan ruang kelas. Sering kali hadiah tersebut menjadi keistimewaan khusus bagi siswa yang menerimanya.

**e. *Requirez learner participation* (mengaktifkan keterlibatan siswa)**

Keterlibatan siswa pada program pembelajaran sangatlah penting untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Salah satu cara agar siswa dapat terlibat aktif dalam program pembelajaran yaitu dengan membangkitkan minat siswa. Ahmad Tafsir menyebutkan bahwa minat adalah kata kunci dalam pengajaran dan apabila siswa telah berminat terhadap kegiatan belajar mengajar maka siswa akan terlibat di dalamnya.<sup>23</sup> Oleh karena itu, hampir dipastikan proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan hasil belajar akan optimal.

Chuickshank dalam buku model pembelajaran ASSURE untuk mendesain pembelajaran sukses mengemukakan terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan guru agar siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran, yaitu:<sup>24</sup>

- 1) Menyiapkan siswa untuk mengikuti program pembelajaran
- 2) Menyajikan informasi dan pengetahuan secara jelas dan logis
- 3) Mengingatn informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya
- 4) Menyampaikan informasi pengetahuan dan keterampilan secara bervariasi
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan mendalami pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari

---

<sup>23</sup>Tafsir, *Op. Cit.*, hlm. 38.

<sup>24</sup>Pribadi, *Op. Cit.*, hlm. 126.

6) Membantu siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan

**f. *Evaluation and revision (evaluasi dan revisi)***

Komponen terakhir dari model ASSURE untuk belajar yang efektif adalah mengevaluasi dan merevisi. Evaluasi adalah tindakan yang dilakukan untuk mengetahui hasil pengajaran.<sup>25</sup> Evaluasi juga diartikan penilaian terhadap kemampuan murid dalam menguasai bahan ajar yang diberikan. Evaluasi dan revisi sangat penting bagi pengembangan pengajaran yang berkualitas. Mengevaluasi dapat menggunakan penilaian tradisional dan autentik untuk menentukan pencapaian siswa atas standar dan tujuan yang jelas. Jika terdapat ketidakcocokan di antara tujuan belajar dan hasil-hasil belajar para siswa, revisilah rencana mata pelajaran untuk menangani area-area yang mengandung perhatian. Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar, pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini.<sup>26</sup>

- 1) Untuk diagnostik dan pengembangan
- 2) Untuk seleksi dan penempatan sesuai tingkat kemampuan yang siswa miliki.
- 3) Untuk kenaikan kelas dan untuk penempatan

Ada beberapa fungsi dari evaluasi antara lain: 1) merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi peserta didik; 2) merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan; 3) memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum; 4) informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan peserta didik secara

---

<sup>25</sup>Tafsir, *Op. Cit.*, hlm. 77.

<sup>26</sup>Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm. 197.

individual dalam mengambil keputusan; 5) berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai, dan 6) berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan.<sup>27</sup>

Dari uraian mengenai model pembelajaran *ASSURE* di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *ASSURE* adalah rancangan pelaksanaan pembelajaran yang dalam penerapannya memadukan antara media dan teknologi. Model *ASSURE* dapat digunakan sebagai rujukan pendidikan dalam membelajarkan peserta didik. Sebab dengan memadukan media dan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Adapun terdapat enam tahapan pelaksanaannya yaitu, (1) menganalisis karakteristik siswa, (2) menetapkan tujuan pembelajaran, (3) memilih metode, media, dan bahan pelajaran, (4) penggunaan teknologi, media, dan bahan, (5) mengaktifkan keterlibatan siswa dan (6) evaluasi dan revisi. Selain itu, dalam setiap tahapan terdapat langkah-langkah yang dapat dipersiapkan dan digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Dalam setiap tahapan pelaksanaan model pembelajaran *ASSURE* terdapat langkah-langkah dan fungsi. Seperti dalam pemilihan teknologi, media, dan bahan/materi guru dapat mempertimbangkan keadaan murid, tujuan yang hendak dicapai, situasi lingkungan, alat-alat dan kemampuan pengajar dalam penggunaan teknologi, media dan bahan, guru dapat mengikuti proses “5P”: mempratinjau (*preview*) teknologi, media, dan materi; mempersiapkan (*prepare*)

---

<sup>27</sup>Purwanti, *Op. Cit.*, hlm. 44.

teknologi, media, dan materi; mempersiapkan (*prepare*) lingkungan; mempersiapkan (*prepare*) pembelajar; dan menciptakan (*provide*) pengalaman belajar.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian**

Dalam kamus lengkap bahasa Indonesia hasil adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dan dijadikan oleh usaha.<sup>28</sup> Menurut Hinzman sebagaimana dikutip oleh Syarifan Nurjan mengatakan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.<sup>29</sup>

Belajar dapat diartikan perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya Hamalik mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perkembangan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan, belajar itu perubahan-perubahan yang psikis.<sup>30</sup> Menurut psikologi belajar, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang relatif menetap sebagai hasil dari sebuah pengalaman.<sup>31</sup> Orang yang banyak pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang banyak belajar, sementara orang yang sedikit pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang sedikit belajar, dan orang yang tidak berpengetahuan

---

<sup>28</sup>M.K. Abdullah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pustaka Sandro Jaya, 2017), hlm. 142.

<sup>29</sup>Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponogoro: CV Wade Grup, 2016), hlm. 13.

<sup>30</sup>Novrizal, "Buku Ajar Pembelajaran", 2013. [https://www.academia.edu/5682010/Buku\\_AJAR\\_PEMBELAJARAN\\_2013](https://www.academia.edu/5682010/Buku_AJAR_PEMBELAJARAN_2013). Diakses pada Minggu, 13 Juni 2020 pukul 10:56 WIB.

<sup>31</sup>Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cendikia, 2017), hlm. 139.

dipandang sebagai orang yang tidak belajar. Orang dikatakan belajar manakala, sedang membaca bacaan, membaca buku pelajaran, mengerjakan tugas-tugas dan lain-lain.

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku dan hasilnya menetap. Terdapat beberapa ciri-ciri dari belajar yaitu, a) belajar berbeda dengan kematangan, b) belajar berbeda dengan perubahan fisik dan mental, dan c) belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku dan hasilnya relatif menetap.<sup>32</sup> Selain itu, Gagne mengungkapkan ada 5 bentuk belajar, yaitu a) belajar responden, b) belajar kontiguitas, c) belajar operant, d) belajar observasional, e) belajar kognitif.<sup>33</sup> Dari berbagai pengertian belajar diatas dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang didapatkan seseorang setelah melakukan kegiatan.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.<sup>34</sup> Hasil belajar memiliki beberapa ranah atau kategori dan secara umum merujuk kepada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Dymati dan mudjiono sebagaimana dikutip oleh Fajri Ismail dalam bukunya pengantar evaluasi pendidikan menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran,

---

<sup>32</sup>Puji Sumarsono Husamah, Yuni Pantiwati, *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: UMM Press, 2016), hlm. 7.

<sup>33</sup>Ismail, *op. cit.*, hlm. 27.

<sup>34</sup>Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)* (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2011), hlm. 213.

dimana tingkat keberhasilannya ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.<sup>35</sup>

Menurut Hamalik sebagaimana dikutip oleh Muhammad fandi dalam bukunya model dan metode pembelajaran di sekolah menyatakan bahwa hasil belajar ialah perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu.<sup>36</sup> Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditandai oleh adanya nilai dapat berupa huruf, kata atau angka. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh individu dari yan tidak tahu menjadi tahu berdasarkan pengalaman belajar yang telah ia pelajari. Menurut Chatib dalam jurnal kristin Hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari; a) perubahan perilaku anak; b) perubahan pola pikir anak; c) membangun konsep baru.<sup>37</sup> Keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut;

---

<sup>35</sup>Ismail, *Op. Cit.*, hlm. 34.

<sup>36</sup>Muhammad Afandi, Evi Chamalah, *Op. Cit.*, hlm. 4.

<sup>37</sup>Firosalin Kristin, "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar 2*, no. 1 (2016), hlm. 92.

faktor materi, lingkungan, instrumen (kurikulum, pengajar/guru, model dan metode mengajar). Untuk memperoleh hasil belajar yang efektif dan baik, faktor instrumental ini dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi dan subjek belajar.

## **2. Domain dalam Hasil Belajar**

### **a. Domain Kognitif**

Pengertian domain kognitif ialah sebuah domain yang didalamnya mencakup pengetahuan, penjelasan, penerapan, penguraian, penilaian dan perencanaan terhadap segala sesuatu. Domain Kognitif adalah suatu ranah atau kawasan yang merupakan “pintu pertama” untuk memasuki kawasan psikomotorik maupun afektif.<sup>38</sup> Selama ini pengembangan kompetensi siswa masih kuat pada penekanan aspek kognitif. Sebab, apabila seorang siswa dapat mengembangkan aspek psikomotorik dan afektifnya dengan baik mereka mempunyai bekal kemampuan kognitif yang cukup baik pula. Padahal aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.<sup>39</sup>

- 1) Pengetahuan dalam jenjang ini dituntut dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata-kata operasional yang digunakan, yaitu mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasikan, mendaftarkan, menyebutkan, dan menjodohkan.

---

<sup>38</sup>Hamdayama, *Op. Cit.*, hlm. 92.

<sup>39</sup>Abdul Majid, *Penelitian Autentik (Proses dan Hasil Belajar)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 45-46.



- 2) Pemahaman, kemampuan ini menuntut siswa memahami atau mengerti apa yang diajarkan dan mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan. Kemampuan ini dijabarkan menjadi tiga, yakni menerjemahkan, menginterpretasikan, dan mengekstrapolasi.
- 3) Penerapan, adalah jenjang kognitif yang menuntut kesanggupan menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, serta teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
- 4) Analisis adalah tingka kemampuan yang menu tut seseorang untuk dapat menguraikan suatu. Kata-kata operasional yang umumnya digunakan antara lain: memerinci, menglustrasikan, menyimpulkan, menghubungkan, memilih, dan memisahkan.
- 5) Sintesis, jenjang ini menuntut seseorang untuk dapat enghaslkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh berupa, tulisan, rencana atau mekanisme.
- 6) Evaluasi adalah jejang yang menuntut seseorang untuk dapat menilai suatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan suatu kreteria tertentu.

Dapat disimpulkan apabila siswa mempunyai bekal kemampuan kognitif yang cukup baik, maka mereka mampu mengembangkan aspek psikomotorik dan afektifnya dengan baik. domain kognitif ialah sebuah domain yang didalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

#### **b. Domain Afektif**

Domain afektif yaitu segala sesuatu yang akan menimbulkan sikap menerima, memberikan respons, mampu berorganisasi, serta menjadikan karateristik

Siswa yang baik. Selain itu menurut Jumanta Hamdayana domain afektif adalah domain psikologis yang berhubungan dengan perasaan, sikap dan penghayatan nilai-nilai.<sup>40</sup> pengertian Hasil belajar dalam domain afektif ini berupa kepekaan rasa atau emosi yang didapatkan oleh anak didik.<sup>41</sup> Kompetensi siswa yang harus dimiliki harus mengarah pada munculnya watak/karakter, yang diekspresikan dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Jenjang kemampuan dalam ranah afektif yaitu:<sup>42</sup>

- 1) Menerima (*Receiving*), menerima artinya kemauan untuk memerhatikan suatu kegiatan, atau suatu objek. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: menanyakan, memilih, mendeskripsikan, memberikan, mengikuti, menyebutkan.
- 2) Menanggapi (*Responding*), menanggapi artinya adanya partisipasi aktif. siswa tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemampuan siswa untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan.
- 3) Menghargai (*Valuing*), menghargai artinya memberikan nilai pada suatu kegiatan atau suatu objek, sehingga kalau kegiatan tersebut tidak dikerjakan dirasakan membawa kerugian atau penyesalan. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain; melengkapi, menerangkan, membentuk, mengusulkan, mengambil bagian, memilih, dan mengikuti.
- 4) Mengatur (*organization*), tingkat ini berhubungan dengan menyatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan atau memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.

---

<sup>40</sup>Hamdayama, *Op. Cit.*, hlm. 193.

<sup>41</sup>Martina, Nyanyu Khodijah, *Op. Cit.*, hlm. 167.

<sup>42</sup>Uswatun Hasanah, *Sistem Evaluasi Pembelajaran PAI* (Malang: 2021), hlm. 8.

- 5) Menjadikan pola hidup (*Charaterization*), ranah afektif yang paling tinggi adalah menjadikan sesuatu kegiatan atau suatu obyek pola hidup yang mantap. Krathwaohl dan kawan-kawan menempatkan mantap minat, sikap apresiasi dan sebagainya dalam suatu rentangan aspek afektif.

Dapat disimpulkan bahwa domain afektif adalah segala sesuatu yang akan menimbulkan kemampuan menerima, memberikan respons, menghargai, mengatur, dan menjadikan pola hidup. Hasil belajar dalam domain afektif ini berupa kepekaan rasa atau emosi yang didapatkan oleh anak didik.

### **c. Domain Psikomotorik**

Domain psikomotorik merupakan sebuah domain yang didalamnya meliputi keterampilan melakukan rangkaian gerak-gerik secara sistematis.<sup>43</sup> Belajar dalam bidang psikomotorik berarti mengembangkan suatu kemampuan kinerja tertentu. Penilaian terhadap siswa dalam aspek ini yaitu dengan meminta siswa mendemonstrasikan keterampilan dan mengamati ketepatannya. Hasil belajar yang nampak dari kemampuan yang diperoleh siswa, menurut Gagne dapat dilihat dari lima kategori, yaitu keterampilan intelektual, informasi verbal, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Aspek ini meliputi tujuh jenjang, yaitu:<sup>44</sup>

- 1) Persepsi, yaitu berhubungan dengan penggunaan organ indra tubuh dalam menangkap isyarat terbimbng berupa aktivitas gerak. Contoh dalam pembelajaran adalah ketika hendak praktik mengambil air wudhu, peserta

---

<sup>43</sup>Hamdayama, *Op. Cit.*, hlm. 193.

<sup>44</sup>Ismail, *Op. Cit.*, hlm. 53-55.

menggunakan panca indera mulai dari penglihatan, pendengaran dan kesadaran menyadari unsur-unsur fisik daripada aktivitas wudhu itu sendiri.

- 2) Kesiapan, yaitu kesiapan untuk melakukan tindakan tertentu. Kategori ini meliputi perangkat mental (kesiapan mental untuk tindakan), perangkat fisik (kesiapan fisik untuk bertindak) dan perangkat emosi.
- 3) Gerakan terbimbing, yaitu tahapan awal dalam mempelajari keterampilan. Hal ini meliputi peniruan, menggunakan pendekatan, serta mengidentifikasi respon yang tepat.
- 4) Gerakan yang terbiasa, yaitu berkenaan dengan kinerja dimana respons peserta didik telah menjadi kebiasaan dan gerakan-gerakan dilakukan dengan penuh keyakinan dan kecakapan. Gerakan terbiasa dimulai dari gerakan yang dibiasakan sampai menunjukkan kemahirannya.
- 5) Gerakan yang kompleks, keahlian dapat dilihat dari indikator gerakan yang cepat, lancar, akurat dan menghabiskan energi. Pada pelajaran PAI gerakan kompleks bisa dilihat pada peserta didik yang tidak ada kesalahan ketika berwudhu.
- 6) reaktivitas dan keaslian, yaitu berkenaan dengan keterampilan yang dikembangkan dengan baik sehingga peserta didik mampu memodifikasi pola-pola gerakan untuk menyesuaikan situasi tertentu, bahkan mampu menciptakan pola-pola gerakan baru.

Jadi, dapat disimpulkan penilaian terhadap siswa dalam aspek psikomotorik yaitu siswa mampu mendemonstrasikan keterampilan dan mengamati ketepatannya. siswa, menurut Gagne dapat dilihat dari lima kategori, yaitu keterampilan intelektual, informasi verbal, srategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

### 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Hakim secara garis besar keberhasilan belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.<sup>45</sup>

#### a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri yakni faktor biologis dan faktor psikologis.

- Faktor Biologis berkenaan dengan kondisi fisik yang normal serta semua anggota tubuh dapat berfungsi dengan baik serta kondisi kesehatan fisik dimana tubuh yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.
- Faktor psikologis berkaitan dengan sikap mental yang positif, intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat dan daya konsentrasi. Kondisi mental yang mantap dan stabil tampak dalam bentuk sikap mental yang positif dalam menghadapi segala hal, terutama hal-hal yang berkaitan dalam proses belajar. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar seseorang. Kemauan merupakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Hal ini disebabkan kemauan itu berpengaruh langsung terhadap berbagai faktor lain, seperti daya konsentrasi, perhatian, kerajinan, penemuan suatu metode yang tepat dan ketabahan dalam mengatasi kesulitan belajar. Perlu diketahui bahwa biasanya bakat itu bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

---

<sup>45</sup>Kristin, *Op. Cit.*, hlm. 92.

## **b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri.<sup>46</sup> Faktor eksternal meliputi, lingkungan keluarga, metode belajar, media pembelajaran, dan lingkungan sekolah.<sup>47</sup>

- Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan menentukan keberhasilan belajar seseorang. Hubungan yang harmonis diantara anggota keluarga kondisi, ekonomi keluarga, sarana dan prasarana belajar yang cukup, suasana lingkungan rumah yang kondusif, juga sangat berpengaruh pada keberhasilan belajar seseorang.
- Metode mengajar merupakan cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa agar mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Metode mengajar mempengaruhi proses belajar, jika metode mengajar guru membosankan, maka akan membuat siswa kesulitan dalam proses belajar dan berdampak hasil belajar siswa kurang maksimal.
- Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan cara belajar siswa, karena media yang digunakan oleh guru digunakan juga oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan.
- Lingkungan sekolah juga mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten sangat

---

<sup>46</sup>Purwanti, *Op. Cit.*, hlm. 158.

<sup>47</sup>*Ibid.*

mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

- faktor lingkungan masyarakat ada yang menunjang keberhasilan belajar siswa tetapi ada juga yang menghambat keberhasilan belajar siswa. Lingkungan yang menunjang misalnya lembaga-lembaga nonformal seperti kursus-kursus, bimbingan belajar, les tambahan.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup faktor biologis yang berkenaan dengan kondisi fisik yang normal serta berfungsi dengan baik dan faktor psikologis yang berkaitan dengan sikap mental yang positif dan stabil.

### **C. Pengaruh Model Pembelajaran *ASSURE* Terhadap Hasil Belajar**

Seorang guru harus banyak mengetahui dan pandai memilih model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, tehnik dan taktik yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tetapi yang paling utama yaitu pemilihan model pembelajaran, sebab model pembelajaran merupakan sebuah pedoman yang mendasar. Seperti yang dikatakan oleh Trianto model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.<sup>48</sup> Sebelum mengajar, seorang guru perlu memilih model pembelajaran apa yang cocok digunakan dalam sebuah pembelajaran. Ketika guru bisa memilih model pembelajaran yang menyenangkan maka minat siswa untuk belajar akan tinggi. Setelah minat siswa tinggi maka akan mempengaruhi hasil

---

<sup>48</sup>Badar, *Op. Cit.*, hlm. 17.

belajar siswa menjadi meningkat.<sup>49</sup>

Model pembelajaran *ASSURE* adalah langkah sistematis dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran.<sup>50</sup> Sedangkan Ridwan mengatakan hasil belajar ialah perubahan perilaku yang didapatkan seseorang setelah mengikuti belajar.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini model pembelajaran *ASSURE* diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *ASSURE* dapat digunakan untuk menetapkan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Model pembelajaran ini akan memberikan dampak yang lebih positif apabila diaplikasikan dalam skala “*micro*” seperti pembelajaran yang berlangsung di kelas dan program latihan. Selain itu, menurut Prawiradilaga terdapat beberapa manfaat model pembelajaran *ASSURE* yaitu:<sup>52</sup>

1. Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan
2. Dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar
3. Komponen kegiatan belajar mengajar lengkap
4. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *ASSURE* yaitu:<sup>53</sup>

1. Tidak mencakup suatu mata pelajaran tertentu
2. Komponen relative banyak, namun tidak semua komponen desain pembelajaran

---

<sup>49</sup>Studylibid, “Pengaruh Model Pembelajaran *ASSURE* Terhadap Minat dan Hasil,” 2012, Diakses pada Minggu 07 Maret 2021, Pukul 10:30 WIB. Hlm. 20-21., <https://studylibid.com/doc/906523/pengaruh-model-pembelajaran-assure-terhadap-minat-dan-hasil>.

<sup>50</sup>Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, *Op. Cit.*, hlm. 176.

<sup>51</sup>Abdullah, *Op. Cit.*, hlm. 120.

<sup>52</sup>Dewi Salwa Prawdilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm. 48.

<sup>53</sup>Heri Acyadi, Suharno, *Op. Cit.*, hlm. 37.



termasuk di dalamnya.

Model *ASSURE* didesain untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran yang berintegrasi dan efektif dengan menggunakan teknologi dan media dalam kelas. Perencanaan pemanfaatan media dan teknologi yang baik membuat siswa belajar secara aktif dan menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dinyatakan Benny pemanfaatan model pembelajaran *ASSURE* yang dilakukan tahap demi tahap dan menyeluruh serta diimplementasikan dengan baik dapat memberikan hasil yang optimal dan menjamin terciptanya pembelajaran sukses.<sup>54</sup>

Lebih lanjut menurut Smaldino dkk, menyatakan model *ASSURE* pada aplikasinya berusaha memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas.<sup>55</sup> Jadi, dengan melakukan perencanaan secara sistematis akan dapat membantu memecahkan masalah serta membantu mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan demikian menurut Irfan Yudhistira model *ASSURE* ini dapat digunakan sebagai salah satu model rujukan bagi pendidik pada proses pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup>Pribadi, *Op. Cit.*, hlm. 29.

<sup>55</sup>Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, *Op. Cit.*, hlm. 111.

<sup>56</sup>Irfan Yudhistira, "Penggunaan Model *ASSURE* dalam Pengembangan Media Belajar," 2019, Diakses pada Senin 08 Maret 2021. Pada pukul 12:12 WIB., <http://irfanyudhistira.wordpress.com/2019/05/01/penggunaan-model-assure-dalam-pengembangan-media-belajar/>.

Hasil belajar juga perlu dioptimalkan mengingat hasil belajar merupakan sarana untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Dengan demikian siswa perlu model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga tercapainya tujuan belajar mereka. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan mengembangkan desain pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar. Diharapkan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *ASSURE* akan mempunyai pengalaman belajar yang akhirnya sebuah ilmu akan melekat pada diri tiap siswa, sehingga ketika belajar siswa akan memperoleh belajar yang memuaskan.<sup>57</sup>

Dapat disimpulkan bahwa model *ASSURE* merupakan salah satu model pembelajaran rujukan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Menerapkan langkah demi langkah komponen model pembelajaran *ASSURE* secara baik dan sistematis dapat memberikan hasil belajar yang optimal dan menjamin terciptanya pembelajaran sukses. Hal ini didukung dengan pemanfaatan media dan teknologi yang digunakan ketika belajar di kelas, sehingga menjadikan siswa lebih aktif, suasana belajar efektif dan menarik. Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *ASSURE* siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang inovatif dan menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa menjadi optimal dan memuaskan.

---

<sup>57</sup>Reza Syehma Bahtiar, "Pengaruh Desain Pembelajaran *ASSURE* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Inovasi XVII*, no. 1 (2016), hlm. 48.

## D. Pendidikan Agama Islam

### 1. Definisi PAI

Dari segi bahasa pendidikan diartikan perbuatan, mendidik dan pemeliharaan.<sup>58</sup> Abuddin Nata menyebutkan pendidikan diartikan usaha atau proses yang ditujukan untuk membina kualitas sumber daya manusia seutuhnya agar dapat melakukan perannya dalam kehidupan secara fungsional dan optimal.<sup>59</sup> Sedangkan pendidikan menurut Islam adalah ajaran tentang nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang ideal, yang bersumber dari Al-Quran dan sunnah.<sup>60</sup> Jadi dapat disimpulkan pendidikan ialah pengembangan kemampuan secara sengaja yang dilakukan untuk mengembangkan potensi dalam diri manusia agar bermanfaat bagi kehidupannya.

Adapun pengertian Islam berasal dari bahasa Arab *aslama, yuslimu islaman* yang berarti berserah diri, patuh dan tunduk dan secara harfiah Islam dapat diartikan patuh, tunduk, berserah diri (kepada Allah) untuk mencapai keselamatan.<sup>61</sup> Definisi Islam secara istilah adalah agama yang di turunkan ALLAH SWT kepada nabi Muhammad SAW yang isinya bukan hanya mengatur hubungan manusia dengan tuhan, melainkan juga mengatur hubungan manusia dengan manusia dan alam semesta. Jadi dapat disimpulkan pendidikan Islam adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku berdasarkan nilai Islamiyah

---

<sup>58</sup>Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 338.

<sup>59</sup>Nata, *Op. Cit.*, 2014, hlm. 338.

<sup>60</sup>Nurlaila, *Op. Cit.*, hlm. 5.

<sup>61</sup>Nata, *Op. Cit.*, 2014, hlm. 338.

yang bersumber dari Al-Qur'an dan as-sunnah agar bermanfaat untuk dunia dan akhiratnya.

Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan Pendidikan Agama Islam ialah usaha untuk membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal agar mereka mampu menopang keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia sesuai dengan perintah syari'at Islam.<sup>62</sup>

Disimpulkan pendidikan Agama Islam harus berikan kepada peserta didik sejak dini (bangku sekolah). Hal ini, bertujuan agar mereka memiliki tingkah laku, serta mejalani hidup sesuai ajaran-ajaran Islam nantinya. Sebab seiring berjalannya waktu, pendidikan agama semakin diutamakan oleh lembaga sekolah dan orang tua.

## **2. Materi Menghindari Minuman Keras, Judi dan pertengkar**

### **a. Larangan mengonsumsi Minuman Keras**

Mengonsumsi (meminum) minuman keras merupakan perilaku yang tercela dan sangat dibenci oleh Allah SWT. Sebagai seorang muslim diwajibkan untuk menghindari mengonsumsi minuman keras. Sebab minuman keras tidak hanya memabukkan tetap juga membawa keburukan yang banyak bagi pemakai.

---

<sup>62</sup>Ali Murtopo, *Filsafat Pendidikan Islam* (Palembang: Noer Fikri Offset, 2016), hlm. 9.

Dalam Al-Quran minuman keras disebut *khamar*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Khamar ialah minuman keras anggur (minuman).<sup>63</sup> Kata *Khamar* berasal dari bahasa arab, *al-khamru*, yang artinya satrusy syai’/penutup sesuatu, sesuatu yang bersifat menutup dan menghalangi.<sup>64</sup> Disebut khamar karena minuman keras mempunyai pengaruh negatif yang dapat menutup atau melenyapkan akal pikiran.<sup>65</sup> Sedangkan secara istilah khamar diartikan langsung oleh Rasulullah SAW “Dari ibnu umar, ra. Bahwa Nabi SAW, bersabda Setiap yang memabukkan termasuk khamar dan setiap khamar haram (hukumnya)”. (HR.Bukhari)<sup>66</sup>

Dapat disimpulkan khamar adalah segala sesuatu yang menghalangi atau menutupi akal atau istilah yang biasa dipakai dan dipahami adalah yang memabukkan. Dalam Al-Qur’an surat Al-Baqarah ayat 219, Allah SWT berfirman:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ  
 مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ  
 لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

<sup>63</sup>Kemendikbud, “Kamus Besar Bahasa Indonesia Online,” 2016, Diakses pada Kamis 28 Januari 2021, Pukul 08:50 WIB., <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/khamar>.

<sup>64</sup>Hamidullah Mahmud, “Hukum Khamr dalam Prespektif Islam,” *Journal of Islamic Family Law* 1, no. 1 (2016): hlm. 29.

<sup>65</sup>*Ibid.*

<sup>66</sup>Riansyah, “Penegak Hukum Jinayat Terhadap Khammar Sebelum dan Pasca Pemberlakuan Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 di Kabupaten Aceh Tamiang,” *Jurnal Hukum* 12, no. 1 (2017), hlm. 66.

“Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah Pada keduanya itu terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa bagi keduanya lebih besar dari manfaatnya”. (QS. Al-Baqarah : 219).<sup>67</sup>

Berdasarkan ayat diatas, maka memberi suatu pengertian bahwa meminum khamar merupakan suatu perbuatan yang mengandung dosa besar. Walaupun ada beberapa manfaat yang diperoleh dari khamar itu, namun secara tegas Allah SWT, mengatakan bahwa manfaat yang sedikit itu tidak ada nilainya jika dibanding dengan dosa yang terdapat didalamnya.

Sedangkan yang menjadi titik tolak dari pelanggaran adalah bahwa khamar itu merupakan bagian dari strategi syaitan didalam menjerumuskan umat manusia kedalam perangkapnya. Hal itu senada dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Maidah ayat 91 yakni: “Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu, lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang, maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)” (QS. Al-Maidah : 91). Penulis dapat menyimpulkan dari penjelasan-penjelasan Ayat Al-Quran diatas bahwa meminum khamar akan menimbulkan dampak negatif. Seperti menimbulkan kebencian, menimbulkan permusuhan, dan menghalangi manusia untuk beribadah kepada Allah.

Imam Sya’rawi ini menegaskan bahwa sesuatu yang memabukkan itu bukan hanya minuman keras namun dapat saja dalam bentuk yang lain. Jadi inti larangan pengharaman bukan pada bentuk atau merek tapi pada kategori yang

---

<sup>67</sup>Kementrian Agama RI, *Al-Qur’an Terjemah dan Penjelasan Ayat Tentang Wanita Shafiyah* (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2016), hlm. 34.

memabukkan.<sup>68</sup> Mengonsumsi minuman keras (Khamar) merupakan perilaku yang menyimpang sebab mengakibatkan ketergantungan yang nantinya dapat mempengaruhi kehidupan anak/remaja. Orang yang meminum *khamar* akan menjadi mabuk kehilangan alam sadarnya mengakibatkan ia rancau dalam berbicara dan mudah tersinggung. Syariat Islam telah mengharamkan khamr sejak empat belas abad yang lalu dan hal ini berkaitan dengan penghargaan Islam terhadap akal manusia yang merupakan anugrah Allah yang harus dipelihara sebaik-baiknya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *khamar* adalah segala jenis minuman yang memabukkan, yang apabila dikonsumsi dapat menutup akal pikiran manusia sehingga dapat melakukan hal-hal negatif. Selain itu, pengharaman bukan pada kategori bentuk atau merek tertentu, akan tetapi pada kategori yang memabukkan.

#### **b. Larangan Bermain Judi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Dalam KBBI judi ialah permainan berbentuk taruhan dengan uang/barang berharga (seperti main dadu, kartu). Judi disebut *al-Maysir* (bahasa Arab). Secara istilah judi ialah permainan seperti tebakkan, undian yang tujuannya memperoleh lebih besar uang atau harta dibandingkan uang atau harta semula.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup>Mahmud, *Op. Cit.*, hlm. 37.

<sup>69</sup>Meta Suriyani, Siti Sahara, "Efektifitas Penghukuman Bagi Pelaku Maisir (Perjudian) di Kota Langsa," *Jurnal Hukum Samudra Keadilan* 13, no. 1 (2018), hlm. 120.

Yang dimaksud judi dalam tulisan ini adalah permainan yang mengandung unsur taruhan (semua bentuk taruhan) dan orang yang menang dalam permainan itu berhak mendapatkan taruhan tersebut. Ayat Al-Quran yang menjelaskan tentang judi yaitu surat Al-maidah ayat 90-91. Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْوَاجُ رَجْسٌ  
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (٩٠)

(٩١) وَالْمَيْسِرُ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ  
وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah) adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat, maka tidakkah kamu mau berhenti ?.” (QS: Al-Maidah 90-91).<sup>70</sup>

#### 1) Dampak Judi

Judi akan menimbulkan berbagai dampak negatif, baik yang bersifat pribadi maupun sosial. Berikut dampak negatif judi:

- a) Menjadi sebab untuk melakukan perbuatan yang dilarang agama atau perintah.
- b) Menyebabkan orang lalai kewajiban terhadap diri, orang lain, dan Allah
- c) Menghalangi zikir dan beribadah kepada Allah.
- d) Menjadikan orang malas bekerja dan merugikan ekonomi karena

<sup>70</sup>Kementrian Agama RI, *Op. Cit.*, hlm. 123.



ketidakpastian usaha yang dilakukan

- e) Menimbulkan kemarahan dan permusuhan dengan sesama
- f) Menghilangkan perasaan malu dan kasih sayang dan menghancurkan kehidupan keluarga yang menjadi tanggung jawabnya
- g) Menimbulkan kesedihan dan penyesalan sebab perbuatan judi dapat menghilangkan harta dan harga diri seseorang dalam waktu yang relatif singkat

Dapat disimpulkan bahwa judi adalah permainan yang mengandung unsur taruhan (semua bentuk taruhan) dan orang yang menang dalam permainan itu berhak mendapatkan taruhan tersebut. Berdasarkan QS Al-Maidah ayat 91 dijelaskan bahwa efek negatif dari perjudian adalah dapat menimbulkan permusuhan dan kebencian antar manusia, membuat manusia lupa mengingat Allah dan meninggalkan ibadah kepada Allah.

### **c. Menghindari Pertengkaran**

Pertengkaran dan pembunuhan sangat dilarang dalam ajaran agama manapun. Tidak boleh orang muslim bertengkar dengan sesama muslim. Orang muslim juga tidak boleh bertengkar dengan selain muslim. Allah menghendaki kehidupan ini berjalan dengan damai dan segala permasalahan juga diselesaikan dengan cara-cara yang baik, seperti dengan musyawarah/dialog.

Dampak negatif dari pertengkaran yaitu a) Menciptakan perpecahan antar manusia. b) Merenggangkan persaudaraan antar muslim. c) Mendapatkan

siksaan dari Allah SWT karena berbuat maksiat. d) Menjauhkan manusia dari kasih sayang Allah SWT.<sup>71</sup>

1) Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya pertengkaran sebagai berikut:

a) Faktor Keluarga

Kekerasan dan ketidakharmonisan dalam keluarga akan berdampak terhadap mental psikologis pada anak. Secara tidak langsung remaja akan meniru pola yang ia lihat di dalam keluarganya.

b) Faktor Sekolah

Sekolah dapat dikatakan rumah kedua bagi pelajar. Sebagian besar hidup remaja dihabiskan di sekolah, tempat belajar sekaligus mengekspresikan dirinya. Kebosanan yang dialami pelajar seperti proses belajar mengajar yang monoton, terlalu mengekang dan otoriter menyebabkan seorang peserta didik akan memilih untuk bersenang-senang.

c) Faktor Lingkungan

Sebagai makhluk sosial pelajar harus beradaptasi dengan lingkungannya. Remaja yang kurang adaptasi dengan lingkungan sosial dapat menimbulkan tekanan pada mentalnya yang masih labil, pencarian jati diri dan tujuan hidup. Perbedaan budaya, kesenjangan sosial, serta pandangan yang berbeda terhadap suatu hal, tidak bisa diterima sehingga dilampaskan lewat kekerasan.

---

<sup>71</sup>Nur Aofa Sidik, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Menghindari Minuman Keras, Judi dan Pertengkaran Dengan Metode *Numbered Head Together* Pada Siswa Kelas VIII B SMPN 07 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020" (IAIN Salatiga: 2019), hlm. 41.

- 2) Cara mencegah tawuran/perkelahian antarpelajar:<sup>72</sup>
- a) Para peserta didik diberikan pengertian untuk memahami bahwa semua permasalahan tidak akan selesai jika penyelesaiannya dengan menggunakan kekerasan.
  - b) Diadakan pendekatan khusus kepada para pelajar terutama bagi yang mempunyai permasalahan
  - c) Memberi pengertian bahwa ilmu bela diri penggunaannya untuk menyelamatkan orang dan bukan untuk menyakiti orang lain
  - d) Memberikan pelajaran ilmu sosial budaya agar bermanfaat untuk pelajar dalam menempatkan diri di lingkungan masyarakat.
  - e) Memberikan sanksi yang tegas untuk pelaku tindak kekerasan.

Dapat disimpulkan bahwa, salah satu efek samping dari meminum khamr dan bermain perjudian akan menimbulkan pertengkaran. Pertengkaran merupakan perbuatan yang dilarang oleh agama, sebab pertengkaran dapat menimbulkan perpecahan antar manusia, merenggangkan persaudaraan antar muslim, mendapatkan siksaan dari Allah SWT, dan menjauhkan manusia dari kasih sayang Allah SWT.

---

<sup>72</sup>Ahmad Farid Mubarak, "Menghindari Minuman Keras, Judi, dan Pertengkaran," 2018, <https://smpnpurworejo.sch.id/menghindari-minuman-keras-judi-danipertengkaran-materi-pengayaan/>. Diakses pada Minggu 21 Februari 2021, Pukul 23:35 WIB.