

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS LINGKUNGAN MELALUI MODEL ASSURE

Hasan Baharun

IAI Nurul Jadid Paiton Probolinggo

E-mail: ha54nbaharun@gmail.com

Abstract: *This paper presents the technique of instructional media development of Islamic Education using environment based with ASSURE models in order to make the instruction more efficient. Learning activity is basically a process of communication and interaction between learners and educators organized to achieve the objectives that have been planned. To create effective communication, it requires the development of instructional media - in addition to the other aspects - based environment through ASSURE models. This is conducted to set up learning conditions of Islamic education which lead classroom activities centered on students, empower their activeness, provide interests, avoid monotonous tasks and boredoms, as well as foster students' enthusiasm to study harder. Environment based learning as part of contextual learning provides students direct experiences in interacting with the surrounding environment, such as social, natural and constructed environment, so as to create conditions that are more meaningful and enable them to build better personalities and characters, such as love of the environment.*

ملخص: حاولت هذه المقالة عرض بعض الأساليب لتطوير الوسائل التعليمية لمادة التربية الإسلامية على أساس البيئة ليكون التدريس فعالاً على نموذج ASSURE. والتعليم أساساً هو عملية الاتصال بين المعلم والمتعلم للوصول إلى الأهداف المقررة. ولتكوين عملية الاتصال فعالة يُحتاج إلى تطوير الوسائل التعليمية - وغيرها كذلك - على أساس البيئة في نموذج ASSURE. والهدف من هذا تكوين ظروف تعليم مادة التربية الإسلامية متمركزة في الطلاب، وتفعيل الطلاب وتمكينهم، وإزالة الرتيب والسامة منهم، وغرس الحماسة وتقويتها في التعلم. والتعليم على أساس البيئة نوع من التعليم السياقي، يعطى الطلاب الواقع العملي في التعامل مع عدة البيئات المحيطة بهم؛ البيئة الاجتماعية، والبيئة الطبيعية، والبيئة الاصطناعية حتى يقدرُوا على تكوين ظروف التعليم ذات معنى لهم حتى تكوّنت في نفوس الطلاب شخصية قوية مثل حبّ البيئة.

Keywords: Pengembangan media, pembelajaran PAI, lingkungan, ASSURE

PENDAHULUAN

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

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu indikator bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya suatu perubahan tingkah laku pada orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.³ Adapun pengalaman dalam proses belajar adalah bentuk interaksi antara individu dengan lingkungan.⁴

Guru memegang peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada peserta didik.⁵

Sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*) kental dengan suasana instruksional dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi karena guru harus intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan perkembangan teknologi terbaru.⁶

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

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

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 1.

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), 9.

⁵ Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), 19.

⁶ Sodikin, "Jurnal Penyesuaian Dengan Modus Pembelajaran Untuk Siswa SMK Kelas X," *Jurnal Teknologi Informasi* 5, No. 2 (Oktober 2009): 740.

Akibat sistem pembelajaran konvensional adalah peserta didik mengantuk atau mengobrol di kelas ketika pembelajaran berlangsung; kurang konsentrasinya peserta didik terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru; rasa ingin tahu peserta didik belum terbangun; peserta didik tidak berani berargumentasi atau bersifat pasif di kelas; ditambah lagi banyak peserta didik yang belum memenuhi target pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut juga diperparah dengan sikap peserta didik yang menomerduakan pelajaran rumpun agama, mengingat pelajaran agama tidak di UAN-kan, sehingga mereka belajar “apa adanya” dan “semaunya” dan berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Padahal motivasi merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.⁷

Hal itu disebabkan adanya pergeseran paradigma dalam konsep pembelajaran dewasa ini. *Current learning model is facing a paradigm shift in its content, delivery methods, and assessment techniques.*⁸ Belajar adalah kekuatan pendorong untuk masa depan. Model pembelajaran saat ini sedang menghadapi pergeseran paradigma dalam isi, metode pengiriman, dan teknik penilaian

Oleh karena itu, pembelajaran harus didesain sedemikian rupa, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), agar kegiatan pembelajaran dapat memacu belajar peserta didik menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (*student centered*), maka diperlukan metode, strategi, sumber belajar, model dan yang tidak kalah penting adalah media pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya menjadikan belajar lebih aktif, akan tetapi juga akan menambah kegairahan sekaligus menghargai perbedaan individu dan beragamnya kecerdasan peserta didik.⁹ Salah satu model pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh pendidik adalah model desain pembelajaran yang tepat guna, yaitu Model ASSURE. Model ini mengembangkan media pembelajaran berbasis lingkungan yang dapat memberikan pengalaman langsung dan bermaknaan bagi peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Artikel secara khusus ingin mengembangkan dan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana pengembangan pembelajaran dengan model ASSURE. Keyakinan yang dibangun dalam artikel ini adalah bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan

⁷ Hasan Baharun, “Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah,” *Pedagogik; Jurnal Pendidikan* 2, No. 2 (2015).

⁸ Hamdy A. Abdelaziz, “Immersive Learning Design (ILD): A New Model to Assure the Quality of Learning through Flipped Classrooms,” *Open Journal of Social Sciences* 2 (2014): 212–223.

⁹ Melvin L Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), 11.

peserta didik secara aktif. Pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, tetapi lebih menekankan pada internalisasi, tentang apa yang dikerjakan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktikkan dalam kehidupan peserta didik.¹⁰ Hakikat pembelajaran yang efektif terletak pada proses belajar mengajar yang tidak hanya terfokus pada hasil yang dicapai oleh peserta didik, melainkan pada proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu yang baik serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.¹¹

HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹² Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association for Education and Communication Teknologi (AECT)) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.¹³ Education Assosiation (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instuksional.¹⁴ Jadi, media merupakan alat untuk menyampaikan pesan. Dalam proses pembelajaran, media digunakan untuk menyampaikan pesan yang berupa materi ajar dan yang terkandung di dalamnya.

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Pada awalnya, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

¹⁰ E. Mulyasa, *Menjadi Kepala Sekolah Profesional: Dalam Konteks Menyukkseskan MBS Dan KBK*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), 149.

¹¹ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2002), 226–227.

¹² Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

¹³ Arief S. Sadiman, *Media Pengajaran Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), 6.

¹⁴ Asnawir and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.¹⁵

Gagne, sebagaimana dikutip oleh Arief Sardiman, memaknai media sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁶ Hal tersebut dapat dipahami bahwa, media adalah alat bantu apa yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua faktor utama, yaitu metode dan media. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan.¹⁸

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

1. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik;
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

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

Media juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam

¹⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 204.

¹⁶ Arief Sardiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 6. Lihat juga dalam Lamijan Hadi Susarno, "Strategi Penyampaian Bahan Ajaran Melalui Pemanfaatan Metode Dan Media Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 1 (April 2010): 3.

¹⁷ Indah Komsiyah, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 73.

¹⁸ Muhammad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Edukasi*, 25.

menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Kemp, sebagaimana dikutip oleh Uno,¹⁹ menjabarkan sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi: penyajian materi ajar menjadi lebih standar, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif, waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan, meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih baik, dan memberikan nilai positif bagi pengajar.

PERAN GURU PAI DALAM PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu peserta didik dalam belajar. Penggunaan media akan membantu peserta didik untuk lebih fokus pada apa yang disampaikan oleh guru, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, serta dapat menerima pesan dengan baik dan benar. Media pembelajaran juga dapat membantu agar tidak adanya kesimpangsiuran antara pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan pesan yang diterima oleh peserta didik.²⁰

Oleh karena itu, penggunaan media sangat dianjurkan dalam mengembangkan pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa hal harus diperhatikan oleh seorang guru dalam menentukan media pembelajaran. Pertama, untuk siapa media pembelajaran dibuat, untuk anak-anak (tingkat Sekolah Dasar) atau untuk orang dewasa (SMP/SMA). Kedua, karakteristik murid yang akan dijadikan sasaran. Ketiga, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam

¹⁹ Hamzah B. Uno, *Tekhnologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 124.

²⁰ Dalam upaya pembangunan, pendidikan nasional, sangat diperlukan guru (pendidik) dalam standar mutu kompetensi dan profesionalisme yang terjamin. Untuk mencapai jumlah guru profesional yang dapat menggerakkan dinamika kemajuan pendidikan nasional diperlukan suatu proses pembinaan berkesinambungan, tepat sasaran dan efektif. Lihat Mustofa, "Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru Di Indonesia," *Ekonomi & Pendidikan* 4, no. 1 (April 2007), 76.

penggunaan media, yang dalam hal ini penulis akan memperluas penjelasannya dalam pembahasan. Dengan demikian, penggunaan media untuk menyampaikan pesan pembelajaran akan lebih dihayati tanpa menimbulkan kesalahpahaman bagi keduanya yaitu murid dan guru. Hal ini dimaksudkan agar murid dapat menangkap materi pelajaran dengan mudah, efektif, dan dapat dicerna dengan baik.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah perantara atau pengantar pesan guru agama kepada peserta didik. Media pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga terjadi proses belajar mengajar serta dapat memperlancar penyampaian materi Pendidikan Agama Islam.²¹ Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.²²

Perlu diketahui bahwa media bukan hanya berupa alat atau bahan, melainkan hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Gerlach yang menyatakan bahwa secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan.²³

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap implementasi media pembelajaran. Dengan adanya kemajuan tersebut, guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, juga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Maka, guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, baik visual, audio visual, berbasis lingkungan, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Guru, sekurang-kurangnya, dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru materi Pendidikan Agama Islam juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Namun, apabila media tersebut belum tersedia atau belum disediakan

²¹ Muhaimin, *Strategi Belajar: Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*, (Surabaya: CV. Media Citra, 2005), 91.

²² Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2003), 15.

²³ Muhaimin, *Strategi Belajar: Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*, 161.

oleh sekolah, guru harus berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran.²⁴

Salah satu upaya seorang guru sebagai penyampai informasi adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya.²⁵ Terlebih lagi pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka peranan media pembelajaran menjadi semakin penting.²⁶

Penggunaan media sangat dianjurkan bagi peserta didik yang belum dapat menerima pesan yang disampaikan guru. Guru sebagai sumber menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu dan peserta didik sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut, sehingga dipahami sebagai pesan. Agar pesan yang disampaikan oleh sumber atau pesan tadi bisa juga sampai pada penerima pesan, maka dibutuhkan adanya wadah yang disebut dengan "media" media ini disebut saluran (*channel*). Biasanya, dalam proses komunikasi walaupun pesan (*message*) atau informasi sudah diberikan oleh sumber dan ditujukan kepada penerima melalui media akan tetapi tidak ada umpan balik maka proses komunikasi tidak sempurna.²⁷

Oleh karena itu, salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran adalah peserta didik harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta yang aktif serta ikut bertanggung jawab dalam seluruh aktivitas kegiatan pembelajaran, supaya mampu menggugah motivasi dan minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.²⁸

Hal tersebut sesuai dengan teori psikologi yang menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan media pembelajaran, maka Edgar Dale membuat jenjang konkrit-abstrak yang ditunjukkan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experient*)²⁹ sebagai berikut.

²⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2.

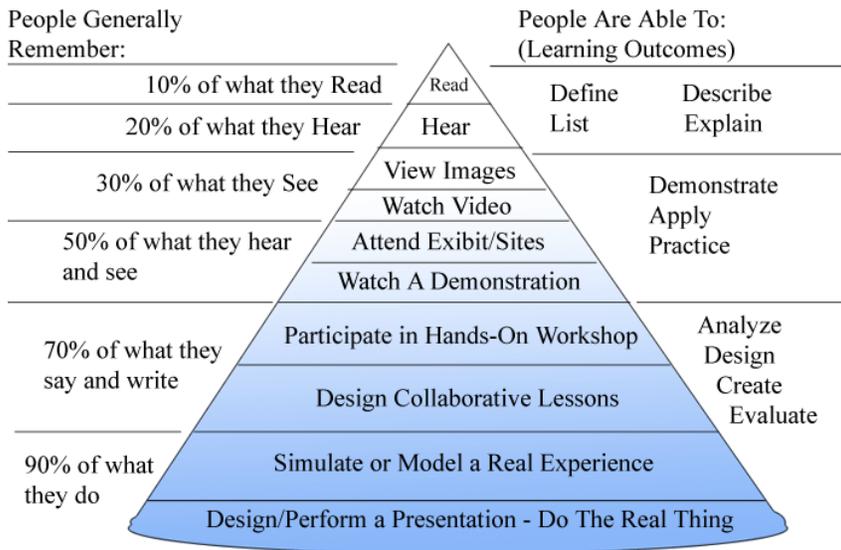
²⁵ Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), 160.

²⁶ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (April 2011): 11.

²⁷ Sadiman, *Media Pengajaran Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, 11.

²⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 114.

²⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 14.



Dale's Cone of Experience

Selain pertimbangan di atas, untuk memilih media dapat menggunakan pola yang lain. Sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari *access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty*.³⁰

1. Access

Media yang diperlukan dapat tersedia dengan mudah dan dapat dimanfaatkan peserta didik.

2. Cost

Media yang akan dipilih atau digunakan harus mempertimbangkan aspek pembiayaan. Media yang mahal belum tentu mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, begitu juga sebaliknya. Media dikatakan efektif jika mampu menyampaikan pesan secara utuh kepada penerimanya.

3. Technology

Media yang akan digunakan oleh guru harus memperhatikan aspek ketersediaan teknologi dan penggunaannya. Selain itu, harus mempertimbangkan faktor pendukung dari teknologi yang akan digunakan.

4. Interactivity

Media yang baik adalah media yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktif, sehingga peserta didik terlibat (aktif) baik secara fisik, intelektual, maupun mental dalam kegiatan pembelajaran.

³⁰ Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, 225.

5. *Organization*

Pemilihan media harus mendapatkan dukungan pimpinan sekolah sebagai landasan untuk pengembangan media selanjutnya.

6. *Novelty*

Media yang dipilih oleh guru harus mempertimbangkan nilai kebaruan, sehingga memiliki daya tarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS LINGKUNGAN MELALUI MODEL ASSURE

Media memiliki peran yang sangat besar dalam mengefektifkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas. Menurut Muhaimin, media pembelajaran agama adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan Pendidikan Agama dari pengirim atau guru kepada penerima pesan (peserta didik) dan dapat merangsang perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar Pendidikan Agama.³¹ Pembelajaran akan berjalan efektif jika pengalaman, bahan-bahan, dan hasil-hasil yang diharapkan sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik serta latar belakang mereka. Proses belajar akan berjalan baik jika peserta didik bisa melihat hasil yang positif untuk dirinya dan memperoleh kemajuan-kemajuan jika ia menguasai dan menyelesaikan proses belajarnya.³²

Media pembelajaran juga beragam bentuknya. Menurut Harjanto, media pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran meliputi (1) media grafis, (2) media tiga dimensi, (3) media proyeksi penggunaan, dan (4) lingkungan sebagai media pendidikan.³³

Lingkungan (*environment*) sebagai media pendidikan merupakan faktor kondisional yang memengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Lingkungan yang berada di sekitar peserta didik dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Lingkungan meliputi masyarakat di sekeliling sekolah, lingkungan fisik di sekitar sekolah, bahan-bahan yang tersisa atau tidak dipakai, bahan-bahan bekas dan bila diolah dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau alat bantu dalam belajar, serta peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. Jadi, media pembelajaran lingkungan adalah pemahaman terhadap

³¹ Muhaimin, *Strategi Belajar: Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*, 9.

³² Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat Dalam Penyelenggaraan Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), 100.

³³ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 238.

gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran peserta didik sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Pembelajaran dengan menggunakan lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi, aktif, kreatif, inovatif, mandiri, dan bertanggung jawab untuk dirinya dan tetap menjaga kelestarian lingkungannya. Pembelajaran berbasis lingkungan adalah suatu pembelajaran yang menggunakan objek belajar sebagai pengalaman nyata, mengamati secara langsung, memperoleh data-data secara akurat, dan dapat belajar secara mandiri ataupun berkelompok.³⁴ Lingkungan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga macam, yaitu lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lingkungan buatan.

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar Pendidikan Agama Islam berkenaan dengan interaksi manusia dalam kehidupan bermasyarakat, seperti kegiatan organisasi sosial, adat istiadat, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama, dan sistem nilai. Dalam praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar hendaknya dimulai dari lingkungan yang paling dekat, seperti keluarga, tetangga, rukun tetangga, rukun warga, kampung, desa, kecamatan, dan seterusnya. Penggunaan lingkungan ini harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan tingkat perkembangan peserta didik.

Lingkungan alam merupakan segala sesuatu yang sifatnya alamiah (natural) seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora (tumbuhan), fauna (hewan), dan sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan dan lain-lain). Aspek-aspek lingkungan alam tersebut dapat dipelajari secara langsung oleh para peserta didik melalui cara-cara tertentu. Dengan mempelajari lingkungan alam diharapkan para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat lebih memahami materi di sekolah serta dapat menumbuhkan cinta terhadap alam, kesadaran untuk menjaga dan memelihara kelestarian lingkungan, turut serta dalam menanggulangi kerusakan dan pencemaran lingkungan, serta tetap menjaga kelestarian kemampuan sumber daya alam bagi kehidupan manusia.

Selain lingkungan sosial dan lingkungan alam yang sifatnya alami, ada juga *lingkungan buatan*, yaitu lingkungan yang sengaja dibuat oleh manusia dengan

³⁴ Juariyah, Yuswar Yunus, and Djufri, "Pembelajaran Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Keanekaragaman Spermatophyta," *Jurnal Biologi Edukasi* 6, no. 2 (Desember 2014), 83–88.

tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan ini seperti taman sekolah, kebun binatang, taman kota, perkebunan, pertamanan, irigasi, bendungan, pembangkit tenaga listrik, dan sebagainya. Peserta didik dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek, seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharaannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang dikaitkan dengan materi Pendidikan Agama Islam di sekolah.

Dalam praktiknya, pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan dapat dilakukan dengan menggunakan Model ASSURE yang dikenalkan oleh Sharon E. Smaldino.³⁵ Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode, bahan dan media serta evaluasi. Model ASSURE merupakan rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajarannya melalui perencanaan yang disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.³⁶ Langkah-langkah model ASSURE sebagai berikut:

1. *Analyze Learner*³⁷

Langkah awal yang harus dilakukan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik. Tujuan utama menganalisis karakteristik peserta didik adalah untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor, yaitu *general characteristics*, *specific entry competencies*, dan *learning style*.

2. *States Objectives*³⁸

Tujuan bukanlah apa yang harus dicapai oleh pembelajar dengan pembelajaran itu. Suatu tujuan merupakan pernyataan tentang apa yang

³⁵ Ahmad Abdullahi Ibrahim, "Comparative Analysis between System Approach, Kemp, and ASSURE Instructional Design Models," 3, December 12, 2015.

³⁶ Heri Achmadi, "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 (March 2014), 35–48.

³⁷ Safary Wa-Mbaleka, "An Instructional Design Model for Better Refugee and IDP Education," *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 3, no. 3 (June 2014).

³⁸ Qais Faryadi, "The Architecture of Interactive Multimedia Courseware: A Conceptual and an Empirical-Based Design Process: Phase One," *International Journal of Humanities and Social Science* 2, no. 3 (February 2012).

akan dicapai, bukan bagaimana tujuan itu akan dicapai. Merumuskan secara spesifik pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu kejelasan siapa yang belajar, apa yang harus dilakukan peserta didik sebagai hasil belajar, dalam kondisi bagaimana kegiatan belajar dilakukan dan seberapa tinggi tingkat pencapaian yang diharapkan dikuasai (*mastery level*).

3. *Select Methods, Media, and Material*

a. Metode

Pemilihan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan harus disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, hal yang harus diperhatikan adalah gaya belajar dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS model. ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (**perhatian peserta didik**), *Relevant* (*berkaitan dengan kebutuhan dan tujuan*), *Confident* (desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh peserta didik) dan *Satisfaction* (**kepuasan** dari usaha belajar peserta didik).

b. Media

Jika merujuk pada kriteria media dan teknologi yang disebut Smaldino maka teknologi dan media yang dipilih dalam perencanaan pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan. Melibatkan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, baik itu lingkungan sosial, alam, dan buatan.

c. Material

Dalam memilih materi yang akan disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam, hendanya materi yang ada harus dimodifikasi dengan memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar. Hal ini merupakan tugas dan tantangan bagi guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran berbasis pada lingkungan. Guru harus peka terhadap materi apa yang bisa disajikan dengan memanfaatkan media lingkungan dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga peserta didik betah, senang, dan tidak bosan dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

4. *Utilize Media and materials*

Perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* ke *student-centered* lebih memungkinkan pembelajar memanfaatkan materi, baik secara mandiri maupun kelompok kecil daripada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. Untuk mengaplikasikan materi dan media yang berbasis lingkungan, maka guru Pendidikan Agama Islam perlu melakukan “5P” yaitu, *preview the materials* (mengkaji bahan ajar), *prepare the materials* (siapkan bahan ajar), *prepare environment* (siapkan lingkungan), *prepare*

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

5. *Require Learner Participation*³⁹

Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, dalam merancang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan, guru harus mencari cara agar pembelajar melakukan sesuatu sesuai dengan yang direncanakan. Disarankan bahwa pembelajar membangun skema mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep.

6. *Evaluate and Revise*

Setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media berbasis lingkungan dilaksanakan, perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui dampak dan efektivitas penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran lengkap perlu dilakukan evaluasi baik terhadap proses maupun hasilnya. aspek yang ingin diketahui dalam proses antara lain dampak media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari hasilnya, yang ingin dinilai ketercapaian kompetensi atau tujuan yang telah ditetapkan untuk peserta didik.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan yang dilakukan melalui Model ASSURE secara tepat akan memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik dalam mengefektifkan pembelajaran. Melalui media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis lingkungan, guru dapat memberikan wawasan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi berdasarkan pengalaman langsung, peserta didik mudah mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan, peserta didik mengenal dan mencintai lingkungan yang pada akhirnya mengagumi dan mengagungkan penciptanya, membuat pelajaran lebih konkrit, biaya relatif murah, penerapan ilmu menjadi lebih mudah, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga peserta didik akan merasakan bahwa belajar itu bermakna dan menarik.

³⁹ Shuyan Wang, "An Action Research on Online Teaching Design Strategies and Practices," *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 9, no. 6 (June 2012).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelaziz, Hamdy A. "Immersive Learning Design (ILD): A New Model to Assure the Quality of Learning through Flipped Classrooms." *Open Journal of Social Sciences* 2 (2014).
- Achmadi, Heri. "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 (March 2014).
- Ali, Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Edukasi*.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Asnawir, and Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Baharun, Hasan. "Pemikiran Pendidikan Perspektif Filsuf Muslim (Kajian Kritis Terhadap Pemikiran Muhammad Abduh Dan Muhammad Iqbal)." *Jurnal At-Turas; Jurnal Studi Keislaman* 3, no. 1 (2016).
- . "Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah." *Pedagogik; Jurnal Pendidikan* 2, No. 2 (2015).
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo, 2002.
- Faryadi, Qais. "The Architecture of Interactive Multimedia Courseware: A Conceptual and an Empirical-Based Design Process: Phase One." *International Journal of Humanities and Social Science* 2, no. 3 (February 2012).
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovataif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2003.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Ibrahim, Ahmad Abdullahi. "Comparative Analysis Between System Approach, Kemp, and ASSURE Instructional Design Models." 3, (December 12, 2015).
- Juariyah, Yuswar Yunus, and Djufri. "Pembelajaran Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Keanekaragaman Spermatophyta." *Jurnal Biologi Edukasi* 6, no. 2 (Desember 2014).
- Komsiyah, Indah. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Muhaimin. *Strategi Belajar: Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. Surabaya: CV. Media Citra, 2005.

- Mulyasa, E. *Menjadi Kepala Sekolah Profesional: Dalam Konteks Menyukkseskan MBS Dan KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003.
- Mustofa. "Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru Di Indonesia." *Ekonomi & Pendidikan* 4, No. 1 (April 2007).
- Nurseto, Tejo, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, No. 1 (April 2011).
- Rosyada, Dede. *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat Dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Sadiman, Arief S. *Media Pengajaran Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Sanaky, Hujair AH.. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.
- . *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Sardiman, Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Siberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- Sodikin. "Jurnal Penyesuaian Dengan Modus Pembelajaran Untuk Siswa SMK Kelas X." *Jurnal Teknologi Informasi* 5, no. 2 (Oktober 2009).
- Susarno, Lamijan Hadi. "Strategi Penyampaian Bahan Ajaran Melalui Pemanfaatan Metode Dan Media Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 1 (April 2010).
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Uno, Hamzah B. *Tekhnologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Usman, Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Wa-Mbaleka, Safary. "An Instructional Design Model for Better Refugee and IDP Education." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 3, No. 3 (June 2014).
- Wang, Shuyan. "An Action Research on Online Teaching Design Strategies and Practices." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 9, no. 6 (June 2012).