



# Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MI

Irma Zunita<sup>1</sup>, Asmendri<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Manajemen Pendidikan Islam, IAIN Batusangkar, Indonesia

<sup>2</sup>IAIN Batusangkar, Indonesia

[irmazunita0@gmail.com](mailto:irmazunita0@gmail.com)<sup>1</sup>, [asmendri@iainbatusangkar.ac.id](mailto:asmendri@iainbatusangkar.ac.id)<sup>2</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 30-06-2022

Disetujui: 30-03-2023

### Kata Kunci:

Model Jaminan;  
Media Video Pembelajaran.

### Keywords:

ASSURE Model;  
Video Media of Learning.

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Fiqh khususnya pada anak kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi literatur atau biasa disebut dengan studi literatur. Studi literatur ini dilakukan untuk melihat keterkaitan penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan model Assure. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan video pembelajaran dalam proses PBM, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Peningkatan ini terlihat pada prestasi belajar siswa dalam satu kelas. Dengan demikian, model pembelajaran ASSURE berbasis video learning sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa madrasah ibtidaiyah.

**Abstrak:** This study aims to see how effective the use of video-based learning media is in Fiqh subjects, especially in grade 2 children at Madrasah Ibtidaiyah. This research uses a qualitative approach with a literature study research method or commonly referred to as a literature study. This literature study was conducted to see what is related to the use of video-based learning media with the Assure model. From the results of studies that have been carried out regarding the use of learning videos in the PBM process, this shows that the use of learning videos can increase students' interest in learning between before and after using instructional video media. This increase can be seen in the learning achievement of students in one class. Thus, the ASSURE learning model based on video learning is very effective in increasing the learning interest of madrasah ibtidaiyah students.

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang sangat penting dalam memberikan keteladanan, pemahaman, serta mencerdaskan peserta didik. Tujuan pelaksanaan pembelajaran yaitu untuk menjadikan manusia seutuhnya yang berakhlak mulia cerdas secara intelektual dan spiritualnya. Di dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut tidak hanya terfokus pada hasilnya saja, namun proses dalam pembelajaran tersebut menjadi hal yang sangat urgen. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya desain pembelajaran, guru harus mampu mendesain pembelajaran dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik peserta didik. Kemudian, proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik.

Di era 4.0 ini guru harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, termasuk di dalam menggunakan media pembelajaran. Menurut Jerrold E.Kemp para psikolog memperkenalkan teori baru

tentang pembelajaran manusia pada perang dunia II, pentingnya merinci dan mempersiapkan materi pelajaran yang sesuai dengan karakter siswa agar media pembelajaran yang kita gunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Fajriyah, 2019).

Di dalam mendesain pembelajaran haruslah memperhatikan segala aspek yang ada pada peserta didik, agar desain pembelajaran yang kita gunakan dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Karena, tercapai atau tidaknya tujuan dari pembelajaran itu salah satunya dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru dapat merancang desain pembelajaran dan media atau bahan ajar dengan baik.

Hasil penelitian Galuh Kartikasari pada tahun 2016, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih mudah untuk menangkap ataupun memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Muzakki et al., 2021).

Penggunaan media dengan video tentu sangat membantu siswa untuk mudah memahami ataupun mengingat materi pelajaran. Menurut Mell Silberman hasil penelitiannya siswa dengan pembelajaran visual meningkatkan daya ingat dari 14% hingga 38%. Penelitiannya juga menunjukkan bahwa perbaikan kosa kata siswa jadi lebih baik ketika materi pelajaran disampaikan secara visual, dan waktu untuk presentasi materi pun bisa lebih singkat (Purwanti, 2015).

Menurut munadi, video termasuk media penyampai pesan yang berupa audio-visual atau media yang dapat didengar dan dilihat. Media audio visual terbagi kedalam dua jenis, yang pertama: media audio-visual murni yaitu dengan menggabungkan antara gambar dan suara sekaligus seperti film bergerak, tv, dan video. Yang kedua: media audio-visual tidak murni seperti OHP, slide, opaque, dan lain sebagainya (Purwanti, 2015)

Pembelajaran fiqih yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah saja membuat peserta didik cepat bosan. Dengan penggunaan media tambahan berupa video dalam pembelajaran fiqih, tentu akan sangat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Jika hanya dengan menggunakan metode ceramah saja maka proses pembelajaran akan terkesan monoton, apalagi jika diterapkan metode ceramah tersebut pada anak usia kelas 2 SD/MI. Seperti yang kita tahu bahwa anak-anak akan lebih tertarik apabila materi pelajaran yang kita sampaikan berupa audio visual atau melalui media seperti video. Misalkan saja pada saat belajar dengan materi tentang sholat, anak-anak akan lebih mudah memahami bagaimana cara sholat yang benar ketika materi itu disampaikan secara audio-visual. Hal ini akan sangat membantu siswa dalam memahami materi dan akan lebih menarik jika penjelasannya di sertai dengan video pembelajaran.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi literatur (library research) atau biasa disebut dengan studi pustaka. Penelitian kepustakaan ini dilakukan dengan meninjau literatur dan menganalisis topik relevan terkait desain pembelajaran berbasis media video pembelajaran yang dihadapkan langsung dengan data atau teks yang disajikan berupa buku ataupun dokumen, jurnal, kamus, dan sumber data sekunder lainnya, bukan data yang diperoleh dari responden secara langsung di lapangan (Fatha Pringgar & Sujatmiko, 2020).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan proses hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik, yang dapat membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, agar

tujuan pendidikan dapat tercapai. Menjadi seorang pendidik harus mampu mengelola kelas dengan baik, harus tau strategi atau media apa yang harus digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakter atau kebutuhan peserta didik. Begitu juga dalam mendesain pembelajaran, para ahli pendidikan mengemukakan bahwa media pembelajaran dan teknologi yang digunakan oleh guru apabila di manfaatkan dengan baik maka akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Atas dasar itulah para ahli mengembangkan model ASSURE yang di cetuskan oleh Sharon Smaldino, dkk, sejak tahun 90-an. Model ASSURE ini lebih fokus ke penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Model ASSURE ini merupakan desain pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan media dan teknologi apa yang cocok diterapkan dalam proses pembelajaran. Model ASSURE dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Karena seluruh aktifitas pembelajaran yang diterapkan merupakan hasil analisis yang mendalam yang dituangkan dalam suatu perencanaan yang resmi dan selanjutnya diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran (Darlis & Adyna Movitaria, 2021).

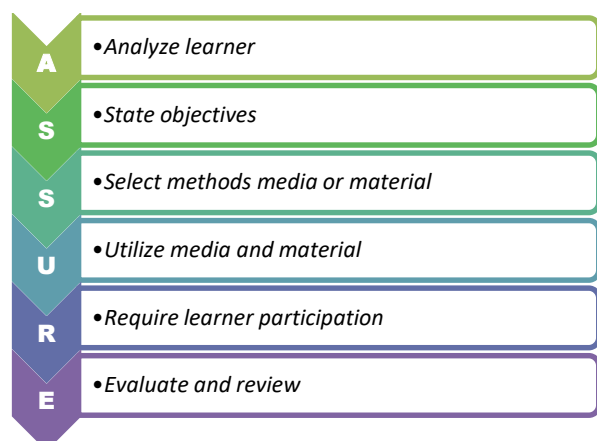
Menurut Suharni bahwa desain pembelajaran merupakan langkah-langkah dalam proses merencanakan bahan ajar, sumber belajar, aktivitas, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang sistematis dan reflektif (Sari et al., 2018).

Menurut Sharon dalam (Iskandar & F, 2020) desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Desain pembelajaran model ASSURE dirancang untuk membantu para guru merencanakan materi pelajaran yang secara efektif memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas.

Sebagaimana hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Darllis et al.,(2021) tentang pengembangan desain pembelajaran model ASSURE di SD menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek keefektifan, hal ini dilihat dari aktivitas dan sikap peserta didik, keterampilan peserta didik, dan pengetahuan peserta didik yang mampu mencapai bahkan melebihi standar KKM. Desain pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakteristik : penggunaan bahasa yang yang jelas, sistematis dan logis, kemudian praktis dalam penggunaannya.

Setiap guru perlu mendesain suatu pembelajaran setiap akan dimulainya proses pembelajaran. Pada saat menyusun desain perlu acuan yang mendasari, salah satunya mendesain pembelajaran fiqih SD/MI dengan model ASSURE (*Analyze learner, State objectives, Select methods media or material, Utilize media and material, Require learner participation, and Evaluate and*

review)(Muzakki et al., 2021), seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model ASSURE

Desain pembelajaran dapat dikatakan sebagai pola pembelajaran yang dijadikan sebagai contoh dan acuan oleh guru sebagai pendidik profesional dalam merancang pembelajaran yang hendak difasilitasinya. Sebagai sebuah pola pembelajaran, model tersebut memiliki berbagai tahapan-tahapan kegiatan dalam merancang pembelajaran (Munandar, 2020). Selain itu, model desain pembelajaran ASSURE ini juga merupakan suatu model desain pembelajaran yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas.

Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan: pertama, model Assure merupakan petunjuk prosedural untuk merencanakan dan menjalankan pembelajaran dengan menggunakan media. Kedua, model Assure merupakan suatu perencanaan yang dapat membantu guru dalam menyusun langkah-langkah dalam mendesain pembelajaran yang sistematis, kemudian membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa secara autentik, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan merencanakan sesi belajar mengikuti model Assure akan menjamin tercapainya pembelajaran yang efektif dan bernilai bagi para peserta didik. Disamping itu pembelajaran dengan model Assure dapat dipergunakan untuk para siswa dalam segala tingkatan termasuk orang dewasa yang lagi mengembangkan profesionalitasnya.

Model ASSURE merupakan jembatan antara peserta didik, materi, dan media. Model ini bersifat praktis dan mudah diimplementasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran. dalam mendesain aktivitas pembelajaran. Dalam menganalisis karakteristik siswa sangat memudahkan untuk menentukan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Model ASSURE adalah salah satu model desain pembelajaran yang berorientasi kelas. Menurut Smaldino dalam Syahril (2018) mengungkapkan bahwa model ASSURE terdiri atas enam langkah, yaitu:

### 1. Analyze Learners

Menjadi seorang pendidik hal pertama yang harus dilakukan adalah mengenal/menganalisis karakter peserta didik. Ada tiga hal penting yang dilakukan dalam menganalisis peserta didik, yaitu (1) menganalisis ciri-ciri umum dari peserta didik, seperti jenis kelamin, usia, latar belakang keluarga; (2) keterampilan awal peserta didik, keterampilan khusus peserta didik; dan (3) gaya belajar dari peserta didik, seperti kesukaan, hobi dan kebiasaan belajar. Adapun gaya belajar dari peserta didik tentu berbeda-beda, ada yang senang dengan gaya belajar visual, audio, maupun gabungan dari keduanya audio visual. Analisis karakter peserta didik ini bertujuan untuk menyesuaikan media, ataupun metode pembelajaran yang tepat untuk peserta didik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan (Niswatin et al., 2021).

### 2. States Objectives

Menentukan tujuan pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan kompetensi yang akan diukur dari peserta didik, hal ini bertujuan agar peserta didik lebih memahami bagaimana perubahan perilaku yang diinginkan oleh guru. Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan kurikulum yang berlaku sebagai bahan acuan. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam menyusun tujuan pembelajaran, yaitu menetapkan sikap sehari-hari dalam mengimplementasikan materi pelajaran. Kemudian tujuan khusus untuk menjelaskan luaran pada suatu proses pembelajaran, wujud luaran dari tujuan khusus dijabarkan menggunakan format ABCD. ABCD adalah format untuk menjelaskan tujuan khusus pembelajaran, sedangkan singkatan dari ABCD adalah: Audience (siswa), dalam konteks ini siswa diminta oleh guru untuk memperagakan perubahan tingkah laku setelah kegiatan belajar selesai. Behavior (tingkah laku) kemampuan yang harus ditunjukkan oleh siswa kepada guru setelah proses pembelajaran selesai. Condition (kondisi), bagaimana siswa memperagakan tingkah laku yang telah ditetapkan dalam rencana pembelajaran. Degree (derajat) level yang diharapkan yang mana siswa setidaknya bisa memperagakan perubahan perilaku yang sudah dilakukan dalam pembelajaran (Muzakki et al., 2021).

### 3. Select Methods, Media, and Materials

Setelah mengetahui karakter peserta didik, gaya belajarnya seperti apa, kemudian merumuskan tujuan pembelajaran. Setekah itu ada beberapa hal penting yang harus dilakukan/diperhatikan oleh guru dalam langkah ini, yaitu menentukan metode belajar yang

sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih media yang sesuai dengan metode, dan mendesain media yang telah ditentukan. Untuk menyampaikan materi bisa dengan menggunakan metode ceramah, kemudian ditambah dengan penggunaan media seperti teks, audio dan menggunakan media video pembelajaran, dengan bantuan laptop, atau proyektor. Dalam hal ini pembelajaran fiqh untuk kelas 2 MI akan lebih menarik lagi kalau media yang digunakan menggunakan media video.

#### 4. Utilize Media and Material Preview

Setelah tahap memilih metode, media dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah penggunaan metode, media dan bahan ajar. Menyediakan bahan, dan menyediakan persekitaran, peserta didik, dan pengalaman belajar adalah beberapa langkah dalam penggunaan media dengan baik.

Sementara itu, yang harus dilakukan oleh guru dalam menggunakan metode, media dan bahan ajar adalah preview materi yang akan digunakan guru untuk pembelajaran jangan menggunakan sesuatu di kelas dimana guru tidak pernah melakukan pengecekan secara keseluruhan, artinya sebelum menggunakan sesuatu, hendaknya guru mengecek terlebih dahulu mengenai kesiapannya. Menyiapkan bahan ajar, guru harus yakin bahwa dia memiliki sesuatu apa yang dibutuhkan oleh siswa dan menyiapkan ruangan kelas, yang mana kegiatan pembelajaran akan dilakukan oleh guru akan berjalan dengan baik. Menyiapkan siswa, guru menunjuk siswa menjadi overview dan menjelaskan bagaimana dia memperoleh informasi yang disampaikan oleh guru. Menyiapkan pengalaman belajar, kecakapan guru dalam memainkan situasi adalah tugas dari guru. Kegiatan pembelajaran adalah suatu pengalaman.

#### 5. Require Learner Participation

Peserta didik harus dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran secara aktif mulai dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran. Guru harus mampu dalam memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

#### 6. Evaluate and Revise Evaluasi

Tahap akhir ini yaitu tahap evaluasi/ melakukan penilaian terhadap peserta didik atas ketercapaian dari penerapan media, bahan ajar, metode yang digunakan. Mencakup penilaian pencapaian peserta didik, efektivitas penggunaan media, dan pelaksanaan metode pembelajaran. Adapun kegiatan revisi dimaksudkan untuk perbaikan dalam pembelajaran, baik terhadap media yang digunakan, maupun terhadap metode pembelajaran yang digunakan.

Desain model Assure ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihan Model ASSURE

adalah model ini sederhana dan mudah diterapkan serta dapat dengan mudah dikembangkan oleh pendidik, desain model ini juga sangat memperhatikan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan memiliki komponen yang lengkap. Sedangkan kekurangan Model ASSURE adalah desain model ini tidak mengukur dampak terhadap proses belajar karena tidak didukung oleh komponen suprasistem serta adanya penambahan tugas dari pengajar dan perlu upaya khusus untuk mengarahkan pembelajar dalam menyiapkan pembelajaran (Niswatin et al., 2021).

Media merupakan salah satu perangkat yang wajib ada dalam setiap pembelajaran. Sebagaimana yang kita ketahui, media dapat berupa media audio, media visual dan media audio visual. Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media audio visual memiliki dua unsur yaitu audio dan visual. Dengan adanya dua unsur tersebut, sangat memudahkan peserta didik menerima pesan pembelajaran baik melalui audio (pendengaran), atau unsur visual (penglihatan) yang memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Penggunaan media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai dalam Niswatin (2021) adalah:

“Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain : (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga akan dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (d) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.”

Desain pembelajaran berbasis video pada materi fiqh terutama pada kelas 2 MI dengan tema sholat merupakan salah satu pemilihan media pembelajaran yang sangat menarik untuk diterapkan pada peserta didik tingkat dasar atau madrasah ibtidaiyah. Video pembelajaran yang dikemas melalui sebuah aplikasi capcut ini secara lengkap menyampaikan materi tentang sholat secara rinci. Diawali dengan bacaan secara lengkap, langsung dengan gerakan sholat, hingga penjelasan materi yang lengkap dan terperinci. Tampilan video juga dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan gambar-gambar animasi.

Hasil penelitian dari Purwanti (2015), bahwa pengembangan media video pembelajaran dengan model ASSURE pada mata pelajaran Matematika dapat mengefektifkan pembelajaran, tetapi masih perlu ada beberapa unsur video yang perlu disempurnakan untuk memudahkan dalam kesinambungan pembelajaran.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Niswatin et al, (2021) adanya perbaikan pada peningkatan minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Pada tahap pre test, ketercapaian hasil belajar hanya 68, akan tetapi pada tahap post test meningkat menjadi 81. Dengan demikian, model pembelajaran ASSURE berbasis video pembelajaran ini cukup efektif dan efisien dalam meningkatkan minat belajar peserta didik madrasah ibtidaiyah.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran fiqh terutama pada materi yang membutuhkan praktek secara langsung seperti tata cara berwudhu, sholat. Maka perlu sumber belajar yang lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sumber belajar yang bisa di gunakan untuk menyiasati permasalahan tersebut, salah satunya dengan membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, mampu menampilkan pembelajaran secara prosedur/tersusun dan juga materi yang dikembangkan sesuai dengan media video pembelajaran yaitu proses pengambilan gambar pada presentasi video.

Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. Media audiovisual contohnya video, dan sinetron pendidikan. Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Dengan adanya media audiovisual, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Mahadewi, dkk (2019) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Media video dipilih karena Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, menurut Rusman dkk (2019) yaitu: (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa; (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses; (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan; dan (5) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

ASSURE dapat menjadi alternatif desain pembelajaran untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah, karena desain ini merancang secara utuh persiapan pembelajaran mulai dari analisa karakter peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, memilih teknologi, metode, materi, dan media, partisipasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran tersebut serta evaluasi dan revisi untuk pembelajaran yang lebih baik.

Pada penelitian kepustakaan (library research) ini, dari hasil penelitian-penelitian yang dilakukan tentang penggunaan media video pembelajaran dengan menggunakan model Assure dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat pada capaian belajar peserta didik dalam satu kelas. Dengan demikian, model pembelajaran ASSURE berbasis video pembelajaran ini sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik madrasah ibtidaiyah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Asmendri, M.Pd selaku dosen pembimbing dalam mata kuliah Desain Pembelajaran dan Pengembangan Kurikulum, yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Darlis, N., & Adyna Movitaria, M. (2021). Penggunaan Model Assure untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2363–2369. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Darlis, N., F, F., & Miaz, Y. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- Fajriyah, N. L. (2019). Pengembangan Intruksional Design Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI Dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Tarbawi*, 16(2).
- Fatha Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 317–329.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Munandar, A. (2020). Desain Pembelajaran Model Assure dalam Meningkatkan Pembelajaran yang Berkualitas. *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2).
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits.

*Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149.  
<https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>

Niswatin, K., Salamah Zainiyati, H., Hana, R. Al, & Hamid, A. (2021). Desain Pembelajaran Model Assure pada Materi Al Quran Hadits Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian*, 15(2), 229–248.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/jp.v15i2.9590>

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.

Sari, Y. N., Handayani, S., & Marjono. (2018). The Development of Adobe Flash CC (Creative Cloud) Based Interactive Multimedia Module in History Subjects in Grade XI of Senior High School with ASSURE Model. *Jurnal Historica*, 2(2), 191–207.

<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/8892>

Syahril. (2018). Pengembangan Desain Model ASSURE pada Pembelajaran IPS SD/MI. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(1), 65–75.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>