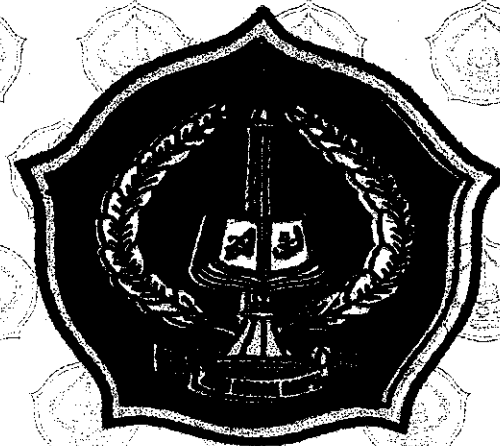


**APLIKASI MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN
ASSURE (Analyze learner, State objectives, Select methods,
media, and materials, Utilize media and materials, Require
learner participation, Evaluate and revise) Dalam Menciptakan
Pembelajaran yang Efektif pada Mata Pelajaran PAI di SMP
Negeri 2 SURABAYA**

Skripsi



PERPUSTAKAAN
Oleh : IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

SHABRINA K
D31206006
T-2010
213
PAI

No. REG : T-2010/PAI/213
ASAL BUKU :
TANGGAL :

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SURABAYA**

2010

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

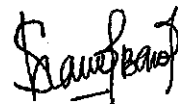
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shabrina
NIM : D31206006
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan mengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 18 Agustus 2010
Yang Membuat Pernyataan,



Shabrina

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Shabrina

NIM : D31206006

Judul : Aplikasi Model Desain Sistem pembelajaran ASSURE (Analyze learner, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, evaluate, and revise) Dalam menciptakan Pembelajaran yang Efektif pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 30 Juli 2010
Pembimbing



Drs. H. M. Mustofa, SH. M. Ag
NIP. 195702121986031004



PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI


Skripsi oleh Shabrina ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 30 Agustus 2010


Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,


H. Nur Hamim, M.Ag
NIP. 196203121991031002

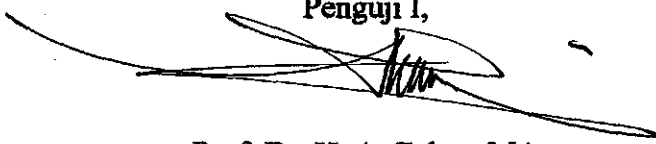
Ketua,


Drs. H. M. Mustofa, SH M. Ag
NIP. 195702121986031004

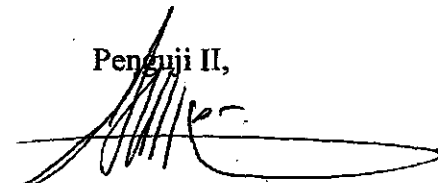
Sekretaris,


Ainun Syarifah, M. Pd.I
NIP. 197806122007102010

Penguji I,


Prof. Dr. H. A. Zahro, MA
NIP. 195506071988031002

Penguji II,


Drs. H. M. Masyhud, M.Ag
NIP. 194512151977031001

ABSTRAK

Manusia membutuhkan proses pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan tersebut sebagai upaya bagi manusia untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan kehidupan, dan sebagai usaha untuk menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang berperan untuk menciptakan proses belajar bagi siswa. Serta agar tercipta proses pembelajaran yang efektif maka guru harus dapat menggunakan model desain pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan Model ASSURE, yaitu suatu panduan mengenai cara melaksanakan instruksional dalam pembuatan media, dan dilakukan di dalam kelas.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengaplikasian model desain ASSURE pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya dan menciptakan pembelajaran yang efektif di SMP Negeri 2 Surabaya.

Bentuk penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, dan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dua pihak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam hasil kesimpulan ini, ada pengaruh aplikasi model desain ASSURE dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan akhir uji t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 6,18 > \text{nilai } t_{tabel} = 2$. sehingga tingkat pengaruh aplikasi model desain ASSURE dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dapat dikategorikan cukup baik.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DALAM.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
F. Metode Penelitian.....	10
G. Sistematika Pembahasan.....	27
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan tentang Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE	
1. Pengertian Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE.....	29
2. Karakteristik Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE	31
3. Langkah-langkah Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE	31
B. Tinjauan tentang Pembelajaran yang Efektif	
1. Pengertian Pembelajaran yang Efektif.....	44
2. Ciri-ciri Pembelajaran yang Efektif.....	50

3.	Hal-hal yang diperlukan dalam menciptakan Pembelajaran yang Efektif.....	51
C.	Tinjauan tentang Mata Pelajaran PAI di SMP	
1.	Pengertian Pembelajaran PAI di SMP.....	52
2.	Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	55
3.	Standar Kelulusan Mata Pelajaran PAI di SMP.....	58
4.	Materi Pelajaran PAI di SMP.....	60
D.	Aplikasi Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE dalam Menciptakan Pembelajaran yang Efektif pada Mata Pelajaran PAI	66
BAB III	: HASIL PENELITIAN	
A.	Gambaran Umum Obyek Penelitian	
1.	Sejarah singkat berdirinya Sekolah.....	70
2.	Letak Geografis Sekolah.....	73
3.	Visi, Misi, dan Tujuan.....	74
4.	Program Sekolah.....	75
5.	Struktur Organisasi.....	78
6.	Keadaan sarana dan prasarana.....	79
7.	Keadaan guru dan karyawan.....	80
8.	Keadaan siswa.....	82
B.	Penyajian Data.....	83
C.	Analisis Data	
1.	Analisis Data Hasil Observasi.....	90
2.	Analisis Data Hasil Tes.....	97
BAB IV	: PENUTUP	
1.	Kesimpulan.....	110
2.	Saran.....	111
	DAFTAR PUSTAKA.....	113
	LAMPIRAN	

PENDAHULUAN

BAB I

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia dalam hidupnya selalu dihadapkan pada perubahan-perubahan sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menuntut manusia untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada.

Agar tidak ketinggalan terhadap perubahan dan perkembangan tersebut, serta supaya mampu menghadapi dan menjawab tantangan yang ada, maka manusia dituntut untuk terus belajar dalam rangka untuk menambah ilmu pengetahuan dan memperluas pengalaman dalam mengarungi hidup ini¹.

Dalam perubahan dan perkembangannya, manusia membutuhkan tuntunan melalui proses pendidikan. Pendidikan sebagai suatu proses membimbing kemampuan atau bakat manusia, mempengaruhi dan menyempurnakannya dengan pembiasaan yang baik melalui saran yang telah dipersiapkan dalam mencapai tujuan yang diharapkan².

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan penuh keinsyafan yang ditujukan untuk keselamatan dan kebahagiaan manusia. Pendidikan berarti memelihara hidup tumbuh kearah kemajuan, tidak boleh melanjutkan keadaan

¹ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1993) h. 2

² M, Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta : Bumi Aksara, 1997) hal. 12

kemarin. Pendidikan adalah usaha kebudayaan,berasas peradaban, yakni memajukan hidup agar mempertinggi derajat kemanusiaan³.

Pendidikan agama memegang peranan penting dan tanggung jawab yang paling besar dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Apalagi Pendidikan agama merupakan landasan moral dalam melaksanakan pembangunan tersebut. Atas dasar itulah sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan harus berperan sebagai wahana untuk memberikan bagaimana cara belajar.

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal.⁴ Proses belajar dapat berlangsung efektif, efisien, dan menarik, jika proses belajar tersebut di desain melalui prosedur yang sistemik dan sistematis. Untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang berkualitas, langkah awal yang perlu dilakukan adalah menerapkan desain sistem pembelajaran.

Desain sistem pembelajaran menurut Smith dan Ragan (1993) seperti yang dikutip oleh Beny A Pribadi yaitu proses sistematis yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran⁵.

³ Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta : Gaya Media Pratama,2005) hal.10

⁴ Beny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta : Dian Rakyat,2009) hal. 6

⁵ *Ibid.*, h.58

Untuk menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran yang efektif diperlukan adanya proses perencanaan atau desain yang baik serta diperlukan perencanaan yang tersusun secara sistematis, dengan proses belajar yang mengaktifkan siswa serta dirancang dalam suatu scenario yang jelas.

Pengajaran berintikan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Proses belajar dan mengajar merupakan hal yang berbeda tetapi membentuk suatu kesatuan, ibarat sebuah mata uang yang bersisi dua. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa, sedang mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa, untuk itu guru harus dapat merencanakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Dalam hal ini yang bertugas merencanakan pembelajaran efektif adalah guru. Guru harus mengetahui karakteristik siswanya untuk dapat merancang pembelajaran yang efektif, seperti mengetahui gaya belajar siswa, apakah gaya belajar visual, audiovisual, ataupun kinestetik. Setelah guru mengetahui gaya belajar siswa, maka seorang guru akan menentukan metode apa yang akan digunakan untuk mengajar, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai.

Selain itu teknologi dan media yang kita gunakan dalam pembelajaran akan menjadi efektif apabila ada kesesuaian antara karakteristik pembelajarannya dengan metode, media dan bahan yang digunakan. Untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya perencanaan yang efektif. Perencanaan yang efektif harus dimulai dengan perencanaan sistematis. Salah satu model yang ditawarkan sebagai langkah-langkah dalam proses perencanaannya adalah model desain sistem pembelajaran ASSURE.

Model ASSURE adalah suatu panduan mengenai cara untuk merencanakan dan melaksanakan instruksional dalam pembuatan media⁶. Model ASSURE berfokus pada perencanaan yang nyata di sekitar kelas dalam penggunaan media. Model ASSURE lebih sedikit ambisius dibandingkan model pengembangan instruksional yang dimaksudkan untuk memandu keseluruhan proses perancangan sistem instruksional. Model ini cukup sederhana untuk dapat diaplikasikan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Guru perlu melakukan analisis karakteristik siswa yang akan menempuh aktivitas pembelajaran. Hal ini merupakan langkah awal dari model desain sistem pembelajaran ASSURE. Setelah melakukan identifikasi karakteristik siswa, guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dicapai meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat dijadikan pedoman untuk memilih metode, media dan strategi

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002) hal.67

pembelajaran yang akan digunakan. Ketiga komponen ini perlu diaplikasikan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

Keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses belajar akan memberikan kontribusi positif bagi terciptanya proses belajar yang optimal. Evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran. Model ASSURE pada sisi lain penting digunakan dalam pembuatan instruksional media dalam perencanaan penggunaan media di dalam kelas, dan merupakan model perencanaan penggunaan media yang efektif.

Dari penjelasan yang telah diuraikan diatas, dapat kita ketahui bahwasanya Model ASSURE ini sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Untuk itu penulis merumuskan judul : APLIKASI MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN ASSURE (Analyze learners, State objectives, Select methods,media, and materials, Utilize materials, Require learner participation and Evaluate and revise) DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 2 SURABAYA.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka masalah yang timbul dalam permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya?

2. Bagaimana pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya?
3. Bagaimana aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE dan pengaruhnya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif di SMP Negeri 2 Surabaya ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya?
2. Untuk mengetahui pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya?
3. Untuk mengetahui aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE dan pengaruhnya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya?

D. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat akademik ilmiah

Dalam kaitannya dengan penelitian ini maka manfaat akademik ilmiah adalah diharapkan dapat memberikan sumbangsih khazanah ilmu pengetahuan khususnya model desain sistem ASSURE pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Sosial Praktik

Dalam kaitannya dengan penelitian ini maka manfaat sosial praktisnya adalah diharapkan dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative model desain sistem pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Surabaya

E. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk memperjelas dan mempertegas kata-kata atau istilah kunci yang berkaitan dengan judul penelitian, agar lebih memahami, maka penulis memberi definisi operasionalnya :

1. Definisi Variabel X

Adalah aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE :

a. Aplikasi

Adalah kemampuan dalam menerapkan prinsip, aturan, konsep dan pengetahuan yang telah dipelajari⁷.

b. Model

Adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir⁸

c. Desain sistem pembelajaran

⁷ Beny A Pribadi, *Model Desain..op.cit.*, hal.209

⁸ Ibid,86

Adalah proses sistematis yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran⁹.

Model Desain Sistem Pembelajaran adalah sarana konseptual untuk menganalisis, merancang, memproduksi, menerapkan dan mengevaluasi sebuah aktivitas atau program pembelajaran.

d. ASSURE

Adalah model perencanaan penggunaan media yang efektif¹⁰.

ASSURE adalah singkatan dari

A = Analyze learner (melakukan analisis karakteristik siswa)

S = State objective (menetapkan tujuan pembelajaran)

S = Select methods, media, and materials (memilih media, metode dan bahan ajar)

U = Utilize materials (memanfaatkan bahan ajar)

R = Require learner (melibatkan siswa)

E = Evaluate and revisi (mengevaluasi program pembelajaran)

Dari definisi tersebut yang dimaksud dari aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah kemampuan untuk menerapkan prinsip pembelajaran dengan menggunakan model perencanaan media yang efektif.

⁹ Ibid, 58

¹⁰ Azhar, Arsyad, *Media..op.cit.*, h. 67.

2. Definisi Variabel Y

Adalah menciptakan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya

a. Pembelajaran yang efektif

Adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan¹¹.

b. Pendidikan Agama Islam

Adalah bimbingan jasmani rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam¹².

c. SMP Negeri 2

Adalah nama sebuah lembaga pendidikan sekolah negeri yang menjadi lokasi penelitian penulis, yang bertempat di Jalan Kepanjen Nomor 11 Surabaya.

Dari definisi tersebut dapat ditegaskan bahwa suatu pembelajaran yang mampu membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan agar dapat siswa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh sehingga terbentuk kepribadian yang sesuai menurut ajaran Islam.

¹¹ Benny A Pribadi, *Model Desain...*, op.cit., h.19

¹² Ahmad d Marimba, *Pengantar filsafat pendidikan* (Bandung : Al-Ma'arif, 1987) hal.23

Dari definisi operasional yang terdapat dalam judul penelitian diatas maka penulis dapat mengambil suatu pengertian bahwa yang dimaksud judul diatas adalah kemampuan dalam menerapkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam pembuatan media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah salah satu metode penelitian yang dianggap paling dapat menguji hipotesis hubungan sebab akibat¹³. Dengan kata lain penelitian yang sengaja membangkitkan timbulnya sesuatu kejadian atau keadaan kemudian diteliti bagaimana akibatnya.

Dalam penelitian ini termasuk jenis eksperimen *True Experimental Design*, yaitu jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen ini adalah adanya kelompok kontrol atau kelompok pembanding yang tidak dikenai perlakuan dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan

¹³ Sumanto, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Yogyakarta : Andi Offest, 1995), h. 113

kelompok eksperimen yang dikenai perlakuan, sehingga dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan¹⁴.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling berhubungan sebab akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimental yang dikenai perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan¹⁵. Dalam eksperimen sungguhan menggunakan desain control group pre test, post test¹⁶. Pre test yaitu observasi yang dilakukan sebelum eksperimen dan post test yaitu observasi yang dilakukan sesudah eksperimen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan positivisme kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin penulis ketahui, angka-angka yang terkumpul sebagai hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode statistik. Sedangkan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan situasi atau kejadian¹⁷.

2. Identifikasi Variabel

Bertolak dari masalah penelitian yang telah dikemukakan diatas maka dapat penulis kenali variabel-variabel penelitiannya. Bahwa dalam penelitian masalah yang penulis bahas ini mempunyai variabel, yaitu

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, op.cit., h.18

¹⁵ Cholid Narbuka, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), h.51

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006) h. 86

¹⁷ Margono, *Metodologi Penelitian Pendekatan*, (Jakarta : Rineka cipta, 1997) h.103-105.

- a. **Independent variable** atau variabel bebas disebut dengan variabel (X) yaitu model desain sistem pembelajaran ASSURE disebut demikian karena kemunculannya atau keberadaannya tidak dipengaruhi variabel lain.

Indikator dari variabel X adalah:

1) **Melakukan analisis karakteristik siswa**

- Guru mengetahui karakteristik belajar yang dimiliki siswa
- Guru mengetahui kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) **Menetapkan tujuan pembelajaran**

- Guru mengetahui kompetensi yang harus dicapai oleh siswa

3) **Memilih media, metode pembelajaran dan bahan ajar**

- Guru dapat memilih media, metode pembelajaran dan bahan ajar yang tepat dan efektif

4) **Memanfaatkan bahan ajar**

- Guru menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media dan bahan ajar.

5) **Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran**

- Guru memberikan umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar siswa

6) Mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran

- Siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran
- Metode, media, dan bahan ajar yang digunakan dapat membantu berlangsungnya proses belajar siswa
- Siswa terlibat aktif dengan materi pembelajaran yang dipelajari

b. Dependent variable atau variabel terikat disebut dengan variabel (Y)

yaitu Pembelajaran yang efektif disebut demikian karena

kemunculannya disebabkan atau dipengaruhi variabel lain

Indikator variabel Y Adalah :

1) Mudah

Pembelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar sesuatu yang bermanfaat

2) Menyenangkan

Siswa menikmati dan menyenangi kegiatan pembelajaran

3) Tercapai tujuan pembelajaran

Apabila pembelajaran tersebut memudahkan siswa dan juga siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru, serta siswa tidak merasa bosan dan menyenangi kegiatan pembelajarannya, maka tujuan yang diharapkan akan tercapai.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan set unit-unit tentang informasi yang diinginkan (objek penelitian)¹⁸. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian¹⁹.

Berdasarkan pengertian tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 380 siswa. Karena kelas VII merupakan kelas pemula yang lebih efektif diterapkan model pembelajaran ASSURE, sehingga di kelas selanjutnya siswa dapat lebih baik dan memahami model desain pembelajaran tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh penulis, keseluruhan siswa di SMP Negeri 2 mulai dari kelas VII hingga kelas IX adalah 1050. Dengan rincian jumlah siswa sebagai berikut :

JUMLAH SISWA SMP NEGERI 2 SURABAYA

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	187	193	380
VIII	161	154	315
IX	204	206	359
Jumlah	529	521	1050

¹⁸ A.Muri Yusuf, *Statistik Pendidikan*, (Padang : Angkasa Raya, 1987), cet ke 32, h.16

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur...*, op.cit., h130

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti²⁰. Mengenai jumlah sampel yang diambil, penulis berpedoman pada apa yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto bahwa : “ untuk sekedar ancer-ancer apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya lebih dari 100 orang maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.²¹

Melihat jumlah populasi yang begitu besar dan dengan alasan terbatasnya kemampuan penulis dilihat dari segi waktu, tenaga, serta dana yang dimiliki terbatas, maka penulis mengambil sampel sebanyak 25% dari jumlah populasi yaitu $20/100 \times 380 = 76$ siswa

Adapun cara pengambilan sampel penelitian ini, penulis menggunakan sampel acak (*random sampling*) yaitu pengambilan sampel dengan cara mencampur semua subyek-subyek di dalam populasi, sehingga semua subyek dianggap sama. Dengan demikian, maka penulis memberikan hak pada setiap subyek yang sama. Teknik dalam penggunaan sampel acak (*random sampling*) dalam penelitian ini

²⁰ *Ibid.*, h.68

²¹ *Ibid.*, h.112

menggunakan teknik ordinal, yaitu dengan menunjuk angka urut dan berjenjang dari masing-masing siswa²².

4. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis-jenis data

Data adalah bahan keterangan tentang sesuatu objek penelitian²³. Data diartikan sebagai segala sesuatu yang hanya berhubungan dengan keterangan yang berhubungan dengan fakta. Fakta yang ditemui oleh penulis di tempat penelitian. Data yang diperlukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1) Data kualitatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Data kualitatif yaitu data yang tidak berbentuk angka, data kualitatif diungkapkan dalam bentuk kalimat serta uraian-uraian. Adapun data kualitatif dalam penelitian ini antara lain :
- a. Gambaran umum situasi dan kondisi SMP Negeri 2 Surabaya
 - b. Struktur organisasi SMP Negeri 2 Surabaya
 - c. Data aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE
 - d. Pembelajaran Efektif

²² *Ibid.*, h.120.

²³ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya : Airlangga University Press,2001), h.123

2) Data kuantitatif

Data kuantitatif yaitu dalam bentuk angka sebagai hasil pengamatan atau pengukuran yang dapat dihitung dan diukur, data kuantitatif dalam penelitian ini adalah :

- a. Jumlah guru dan murid
- b. Sarana dan prasarana
- c. Hasil Tes kepada siswa tentang aplikasi desain pembelajaran ASSURE dalam menciptakan pembelajaran PAI yang efektif

b. Sumber Data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh²⁴. Dengan kata lain sumber data adalah subyek dimana subyek penelitian (masalah yang diteliti) itu diperoleh. Adapun sumber data penelitian ini adalah :

- a. *Library research* (Kepustakaan) yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data teoritis dengan cara mempelajari dan membaca literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan penelitian.
- b. *Field research* (Lapangan) yaitu data yang diperoleh dengan cara terjun langsung pada obyek penelitian untuk memperoleh

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur...,op.cit.*, h.100

data yang konkrit tentang segala sesuatu yang diselidiki.

Sumber data *field research* ada 2 yaitu :

1) Sumber manusia

a.) Sumber data primer yaitu sumber data pertama dimana sebuah data dihasilkan dan yang menjadi bahan kajian yaitu guru dan siswa

b.) Sumber data sekunder yaitu data yang mendukung sumber data primer, yang termasuk disini adalah karyawan sekolah, kepala sekolah

2) Sumber dokumen

Dalam sumber dokumen ini berupa dokumentasi seperti keadaan SMP Negeri 2 Surabaya, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru, dan lain-lain

5. Teknik Pengumpulan data

Yang dimaksud dengan teknik pengumpulan data adalah cara atau teknik yang digunakan penulis untuk mendapatkan data atau informasi yang dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya sesuai kenyataan. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindera mata dan dibantu dengan pancaindera lainnya²⁵. Metode observasi ini dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.

Pengamatan dilakukan pada saat guru memulai pembelajaran dan diakhiri pada saat guru mengakhiri pembelajaran lembar observasi terdiri dari :

a. Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran

Lembar pengamatan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan guru dalam mengelola model desain sistem pembelajaran ASSURE. Pengamatan ini dilakukan tiga kali pertemuan. Adapun instrumen dibuat disusun berdasarkan langkah-langkah model ASSURE.

Penilaian terhadap kemampuan guru dalam mengelola model desain sistem pembelajaran ASSURE yaitu : 1) tidak baik, 2) cukup, 3) baik, 4) sangat baik. Adapun penilaian hasil pengamatan diberikan pada tiap kategori pengamatan dengan memberikan tanda cek list (V).

b. Lembar Pengamatan aktivitas siswa

²⁵ Burhan Bungin, *Metodologi...*, op.cit, h.142

Lembar pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Model ASSURE. Juga melihat keterlibatan siswa secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari. Dan dilakukan selama tiga kali pertemuan. Sehingga dapat diketahui siswa yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dan yang tidak berpartisipasi dalam pembelajaran atau siswa yang pasif.

2. Metode Tes

Perangkat tes penelitian ini adalah pre test dan post test. Adapun pre test diadakan sebelum pembelajaran model ASSURE dilaksanakan, dan diberikan kepada kelas kontrol. Sedangkan post test diberikan kepada kelas eksperimen atau yang dikenai perlakuan, hal ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh tidaknya model desain sistem pembelajaran ASSURE pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Dan bentuk tes yang digunakan adalah subyektif.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data histories. Adapun metode dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku-buku, catatan-catatan, majalah-majalah, surat kabar, internet, koran dan yang berhubungan dengan penelitian ini.

Dalam hal ini, dokumentasi yang digunakan untuk mendapat data tentang :

- 1) Sarana dan prasarana sekolah
- 2) Sejarah berdirinya sekolah
- 3) Struktur organisasi
- 4) Letak geografis di SMP Negeri 2 Surabaya
- 5) Keadaan karyawan, guru dan siswa
- 6) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk menganalisa data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tujuan dari analisa data adalah untuk mencari kebenaran data tersebut dan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian.

Adapun teknik-teknik yang digunakan oleh penulis dalam menganalisa data yaitu :

1. Teknik analisa data hasil observasi
 - a. Analisis pengamatan pelaksanaan model desain pembelajaran
ASSURE

Analisis pengamatan pelaksanaan ini diukur dengan kemampuan guru dalam melaksanakan model ASSURE dengan mencari rata-rata kemampuan guru dalam melaksanakan model ASSURE yang dilakukan selama tiga kali pertemuan. Sedangkan untuk memberikan interpretasi terhadap rata-rata skor akhir yang diperoleh digunakan kategori-kategori sebagai berikut :

No	Skor (X)	Kategori
1	$3,25 \leq x < 4,00$	Sangat baik
2	$2,50 \leq x < 3,25$	Baik
3	$1,75 \leq x < 2,50$	Kurang baik
4	$1,00 \leq x < 1,75$	Cukup

b. Analisis data aktivitas siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui jumlah siswa yang terlibat aktif dan jumlah siswa yang pasif.

1) Aktivitas siswa aktif

Indikator aktivitas siswa yang termasuk dalam aktivitas siswa aktif adalah sebagai berikut :

a. Menyelesaikan tugas secara individu

- b. Membuat catatan
- c. Menyampaikan pendapat atau memberikan penjelasan secara lisan
- d. Mengajukan pertanyaan
- e. Mengemukakan ikhtisar atau rangkuman pelajaran
- f. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru

2) Aktivitas siswa pasif

Indikator aktivitas siswa yang termasuk dalam aktivitas tidak aktif adalah sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- a. Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru
- b. Tidak berada dalam kelas
- c. Kegiatan lain di luar tugas, seperti : mengantuk

Selanjutnya dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga, jika jumlah rata-rata siswa aktif lebih besar daripada siswa yang tidak aktif maka dalam pembelajaran model ASSURE ini siswa tergolong aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Teknik analisis data hasil tes

Analisis ini bertujuan untuk menganalisis data kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari hasil post tes. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dua pihak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam hal ini uji t digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan mean²⁶. Dan digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak penerapan model desain sistem pembelajaran ASSURE pada mata pelajaran PAI dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Prosedur yang dilakukan dalam uji hipotesis adalah penentuan hipotesis, menentukan taraf signifikan sebesar 5% dan menghitung t dengan rumus²⁷.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

1) Menetapkan hipotesis : $H_0 =$ sampel berdistribusi normal

$H_1 =$ sampel tidak berdistribusi normal.

2) Menentukan taraf signifikansi $\chi = 0,01$

3) Menghitung rata-rata (M)

4) Menghitung standar deviasi ($\delta\delta_{n-1}$)

5) Menentukan daftar frekuensi observasi dan frekuensi harapan

Langkah-langkah yang digunakan adalah :

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur...*, op.cit., h.307

²⁷ Edi Nugroho, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung : CV Permadi, 1985), h. 21-23

- a) Menentukan rentang R, rumus $R = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$
 - b) Menentukan banyaknya kelas interca (K), rumus $K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$
 - c) Menentukan panjang kelas interval (P), rumus $P = R/K$
 - d) Menentukan batas bawah dan batas atas pada tiap-tiap kelas interval.
 - e) Menentukan besarnya nilai bilangan baku (Z) tiap-tiap kelas interval.
 - f) Menentukan luas tiap interval dengan menggunakan daftar Z
 - g) Menghitung frekuensi harapan (f_h)
- 6) Menghitung nilai chi kuadrat (X^2)

$$X^2 = \frac{\sum(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- 7) Menentukan derajat kebebasan (db), rumus $db = K - 3$
- 8) Menentukan nilai X^2 dari daftar
- 9) Penentuan normalitas : H_0 diterima jika $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$
 H_0 ditolak jika $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$

10) Menarik kesimpulan

b. Uji homogenitas

Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis : $H_0 \delta_1 = \delta_2$ kedua variasi homogen

$H_1 \delta_1 \neq \delta_2$ kedua variasi tidak homogen

- 2) Menentukan taraf signifikansi $\chi = 0,01$
- 3) Merinci nilai F

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

Keterangan : Vb = variansi besar

Vk = variansi kecil

- 4) Menentukan derajat kebebasan, rumus $db = n-1$
- 5) Menentukan nilai F dari daftar
- 6) Penentuan homogenitas : H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

H_0 ditolak jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

- 7) Menarik kesimpulan

c. Uji T

Langkah-langkah dalam melakukan uji t adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis

$H_0 : M_1 = M_2$ tidak ada pengaruh aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE pada mata pelajaran PAI

$H_1 : M_1 \neq M_2$ ada pengaruh aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE pada mata pelajaran PAI

- 2) Mencari deviasi standar gabungan

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)V_1^2 + (n_2 - 1)V_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

- 3) Mencari nilai t

$$t = \frac{M_1 - M_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

4) Menentukan derajat kebebasan, rumus $db = n_1 + n_2 - 2$

5) Menentukan nilai t dari daftar

6) Pengujian hipotesis : H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

H_0 ditolak jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

7) Menarik kesimpulan

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Adapun sistematika pembahasan meliputi beberapa bab antara lain:

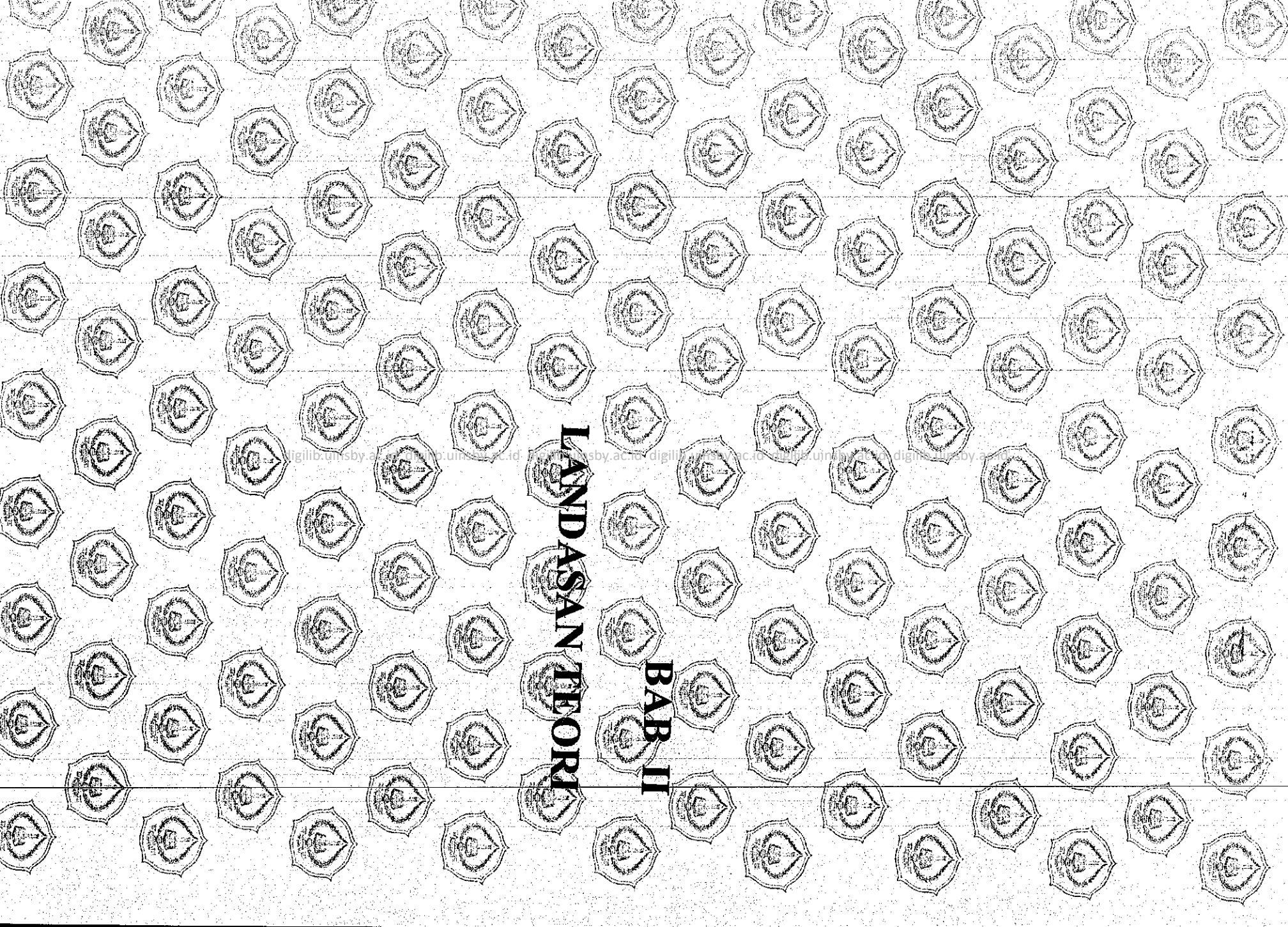
BAB I : PENDAHULUAN yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian dilanjutkan pada **BAB II** yaitu **LANDASAN TEORI** yang meliputi pembahasan pertama tentang model desain sistem pembelajaran ASSURE yang terdiri pengertian model desain pembelajaran ASSURE, langkah-langkah model ASSURE. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan tentang pembelajaran yang efektif, ciri-ciri pembelajaran yang efektif, dan dilanjutkan dengan pembahasan mengenai mata pelajaran PAI di SMP, yang terakhir mengenai pembahasan aplikasi model desain pembelajaran ASSURE dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Setelah mengetahui landasan teorinya maka pada BAB III membahas mengenai HASIL PENELITIAN yang meliputi gambaran umum obyek penelitian, dan Penyajian Data dan Analisis Data.

Dan pada akhirnya dilanjutkan pada BAB IV yaitu PENUTUP yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.



LANDASAN TEORI
BAB II

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE

1. Pengertian Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE

Sebelum lebih jauh membahas tentang model desain sistem pembelajaran ASSURE, terlebih dahulu penulis akan mengenalkan istilah model. Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat didalam teori tersebut.

Pola pikir dan komponen-komponen yang terdapat di dalam desain sistem pembelajaran biasanya digambarkan dalam bentuk model yang direpresentasikan dalam bentuk grafis, flow chart. Model desain sistem pembelajaran biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang perlu ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Untuk menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran yang efektif, diperlukan adanya sebuah proses perencanaan atau desain yang baik. Demikian pula dengan aktivitas belajar yang menggunakan media dan teknologi. Heinich dan Michael Molenda mengemukakan sebuah model

desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. ASSURE adalah singkatan Analyze learners, State objectives, Select methods, media, and materials, Utilize materials, Require learner participation and Evaluate and revise¹.

Model desain sistem pembelajaran ASSURE dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ASSURE lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual.

Dalam mengembangkan model desain sitem pembelajaran ASSURE, Heinich dan Molenda mendasari pemikirannya pada pandangan Robert M. Gagne tentang peristiwa pembelajaran².

Menurut Gagne, desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memotivasi seseorang untuk belajar. Langkah ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara kontinyu³.

Model ASSURE berfokus pada perencanaan yang nyata di sekitar kelas dalam penggunaan media. Model ASSURE merupakan model

¹ Azhar, Arsyad, *Media....*, op.cit., h. 67

² Benny A.Pribadi, *Model Desain....*, op.cit., h.111

³ Ibid., h.111

perencanaan penggunaan media yang efektif⁴. Di dalam proses pembelajaran penggunaan sumber dan media pembelajaran merupakan bagian yang terintegratif. Teknologi dan media pembelajaran akan menjadi efektif apabila ada kesesuaian antara karakteristik pembelajarannya dengan metode, media, dan bahan yang digunakan. Untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya perencanaan yang efektif. Perencanaan yang efektif harus dimulai dengan perencanaan yang sistematis, yaitu dengan model ASSURE

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model ASSURE adalah suatu panduan mengenai cara untuk merencanakan dan melaksanakan instruksional dalam pembuatan media.

2. Karakteristik Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE

Karakteristik model desain pembelajaran ASSURE adalah sebagai berikut :

- 1) Model ASSURE lebih difokuskan di dalam kelas
- 2) Model pembelajaran yang sederhana
- 3) Digunakan pada aktivitas pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi pembelajaran

3. Langkah-langkah Model ASSURE

⁴ Azhar, Arsyad, *Media....*, op.cit., h.67

a. Analyze Learners (Menganalisis karakteristik siswa)

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang melakukan aktivitas pembelajaran⁵. Karena sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru sebagai pengajar harus mengetahui karakteristik siswa yang akan guru ajarkan.

Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa akan sangat membantu siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, agar metode, media dan bahan ajar yang digunakan pendidik sesuai dengan kebutuhan peserta didik atau siswa⁶.

Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan yaitu karakteristik umum, gaya belajar. Karakteristik umum siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam proses atau aktivitas pembelajaran yaitu jenis kelamin, kondisi sosial ekonomi siswa, kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap.

⁵ Benny A Pribadi, *Model Desain...*, op.cit., h.113

⁶ Benny A.Pribadi, *Model Desain...*, op.cit., h. 112

Tidak dapat disangkal bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah⁷.

Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokkan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Siswa yang memiliki pengetahuan yang memadai tentang penggunaan bahasa standar, misalnya akan mempengaruhi proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki pengetahuan tentang hal itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karakteristik umum ini dapat digunakan untuk menuntun guru dalam memilih metode dan media pembelajaran. Sebagai contoh siswa yang memiliki kemampuan membaca di bawah standar, maka akan lebih efektif jika media yang digunakan adalah bukan dalam format tercetak atau *nonprint* media.

b. State Objectives (Menetapkan tujuan pembelajaran)

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus ditetapkan terlebih dahulu agar proses

⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Bandung : Kencana,2008),h.17

pembelajaran dapat lebih terarah. Aspek tujuan pembelajaran merupakan yang paling utama yang harus dirumuskan secara jelas dan spesifik karena menentukan arah pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran. *Pertama*, rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. *Kedua*, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa. Tujuan yang jelas dan tepat dapat membimbing siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar. *Ketiga*, tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya, dengan tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa. *Keempat*, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Artinya, melalui penetapan tujuan, guru dapat mengontrol sampai mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku⁸.

Rumusan tujuan pembelajaran harus mencakup 3 aspek penting yang diistilahkan oleh Bloom (1956) meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik⁹.

1) Domain Kognitif

Domain kognitif adalah tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan aspek intelektual siswa, atau kemampuan berpikir. Domain kognitif dibagi atas enam macam kemampuan intelektual mengenai lingkungan yang disusun secara

⁸ Ibid.,h.122-123

⁹ Ibid., h.40

hirarkis dari yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks, yaitu : pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi¹⁰.

Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari. *Pemahaman* merupakan kemampuan dalam menjelaskan dan mengartikan suatu konsep. *Aplikasi* sangat terkait dengan kemampuan dalam menerapkan prinsip dan aturan yang telah dipelajari sebelumnya. *Analisis* adalah kemampuan menguraikan suatu konsep dan menjelaskan keterkaitan komponen-komponen menjadi sebuah konsep atau aturan yang baru. *Evaluasi* merupakan kemampuan kognitif tertinggi dalam domain kognitif, sangat berhubungan dengan kemampuan dalam menilai dan membuat keputusan terhadap situasi yang dihadapi.

2) Domain Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap, emosi, penghargaan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari. Menurut Krathwohl dan kawan-kawan dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives*, yang dikutip oleh Wina Sanjaya, mengemukakan lima hierarki dalam domain afektif,

¹⁰ Beny A Pribadi, *Model Desain...*, op.cit., h. 16

yaitu menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap suatu nilai¹¹.

Menerima adalah kemampuan untuk memberi perhatian terhadap sebuah aktivitas yang dihadapi. *Merespon* merupakan pemberian reaksi terhadap suatu aktivitas dengan cara melibatkan diri atau berpartisipasi didalamnya. *Memberi nilai* sangat terkait dengan tindakan menerima atau menolak norma yang dihadapi melalui sebuah ekspresi berupa sikap positif atau negatif. *Mengorganisasi* berarti mengidentifikasi, memilih, dan memutuskan nilai yang akan diaplikasikan. *Memberi karakter terhadap nilai* berarti menyakini, menunjukkan perilaku yang konsisten terhadap nilai dan norma yang dipelajari.

3) Domain Psikomotorik

Domain psikomotorik adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan seseorang. Domain psikomotor terdiri atas empat hierarki kemampuan, yaitu imitasi, manipulasi, presisi, dan artikulasi¹².

Imitasi adalah kemampuan mempraktekkan keterampilan yang diamati. Sedangkan *manipulasi* sangat terkait dengan kemampuan dalam memodifikasi suatu keterampilan. *Presisi*

¹¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan...*, op. cit., h. 129

¹² Beny A Pribadi, *Model Desain...*, op. cit., h. 17



merupakan kemampuan yang memperlihatkan kecakapan dalam melakukan aktivitas dengan tingkat akurasi yang tinggi. *Artikulasi* merupakan kemampuan melakukan aktivitas secara terkoordinasi dan efisien.

Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan diterjemahkan menjadi tujuan yang bersifat spesifik. Tujuan yang spesifik itu dirumuskan sebagai indikator hasil belajar. Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran tertentu¹³.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada empat komponen pokok yang harus tampak dalam rumusan indikator hasil belajar yaitu, ABCD, Audience (siswa/ siapa yang harus memiliki kemampuan), Behavior (tingkah laku/ perilaku yang bagaimana yang dapat dimiliki), Condition (kondisi dan situasi yang bagaimana subyek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), Degree (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal)¹⁴.

Rumusan indikator hasil pembelajaran tersebut mendeskripsikan kondisi yang diperlukan siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai dan tingkat penguasaan siswa atau degree terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

¹³ Wina, Sanjaya, *Perencanaan....*, op.cit., h.132

¹⁴ Ibid., h.232

c. Select Methods, media, and materials (Memilih metode, media dan bahan ajar)

Langkah berikutnya adalah memilih metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah digariskan¹⁵. Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa dan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

Penggunaan media tidak harus diidentikkan dengan barang mahal. Yang jelas sebelum memilih media guru harus mempertimbangkan terlebih dahulu kelebihan dan kekurangannya.

Jangan sampai media yang digunakan oleh guru akan mempersulit guru tersebut dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada siswa.

Apabila materi dan media yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi, dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Disamping itu perlu pula diperhatikan apakah materi dan media itu akan mampu membangkitkan minat siswa, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, telah terbukti efektif jika pernah diujicobakan.

¹⁵ Benny A.Pribadi, *Model Desain...*, op.cit, h. 114

Apabila materi dan media yang ada tidak cocok dengan tujuan atau tidak sesuai dengan sasaran partisipan, materi dan media itu dapat dimodifikasi. Jika tidak memungkinkan untuk memodifikasi yang telah tersedia, barulah memilih alternatif ketiga yaitu merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru¹⁶.

Tentu saja kegiatan ini jauh lebih mahal dari segi biaya, waktu dan tenaga. Namun demikian kegiatan ini memungkinkan untuk menyiapkan materi dan media yang tetap dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

d. Utilize media and materials (menggunakan media dan bahan ajar)

Setelah memilih metode, media dan bahan ajar, langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran¹⁷ yaitu :

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media.....*, op.cit., h.68

¹⁷ Wina, Sanjaya, *Perencanaan....*, op.cit., h.226

- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien
- 5) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Ada beberapa manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat mudah menumbuhkan motivasi belajar
- Materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa
- Metode pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga tidak bersifat verbal
- Pembelajaran lebih komunikatif dan efektif
- Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar

Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, guru terlebih dahulu perlu melakukan ujicoba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi yang sebenarnya.

Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang dipilih. Setelah semuanya siap, ketiga komponen tersebut dapat digunakan.

e. Requires Learner Participation (Mengikutsertakan partisipasi siswa)

Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh cara melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari.

Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran pemberian umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi¹⁸.

Dalam mengikutsertakan partisipasi aktif dari siswa, guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar. Respons siswa dapat bermacam-macam seperti mengulangi fakta-fakta, mengemukakan ikhtisar atau rangkuman pelajaran, atau menganalisis alternatif pemecahan masalah. Dengan demikian, siswa akan menampakkan partisipasi yang lebih besar.

f. Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi)

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah evaluasi. Proses evaluasi

¹⁸ Benny A Pribadi, *Model Desain...*, op.cit., h.115

terhadap semua komponen pembelajaran perlu dilakukan agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran.

Lebih rinci, M.Sobry Sutikno menyebutkan kegunaan evaluasi dalam model ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar,
- 2) Untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran,
- 3) Untuk mengetahui kedudukan siswa dalam kelompok kelasnya.
- 4) Bahan pertimbangan bagi bimbingan individual siswa,
- 5) Mengetahui efisiensi metode pembelajaran yang digunakan,
- 6) Mengetahui keefektifan media pembelajaran yang digunakan
- 7) Sebagai alat motivasi pembelajaran,
- 8) Merupakan bahan umpan balik bagi siswa, guru dan program pembelajaran¹⁹.

Dalam evaluasi, ada 5 syarat umum dari evaluasi yang harus dipenuhi yaitu validitas, reliabilitas, objektifitas, efisiensi, dan kegunaan²⁰.

Penjelasan dari kelima syarat tersebut berikut ini;

- 1) *Validitas*, penilaian harus benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes memiliki suatu validitas bila tes itu benar-benar mengukur hal yang hendak dicapai.
- 2) *Reliabilitas*, suatu alat evaluasi memiliki reliabilitas bila menunjukkan ketetapan hasilnya. Dengan kata lain orang yang akan dites itu akan mendapat skor yang sama bila dites kembali dengan alat uji yang sama

¹⁹ Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta : Prospect,2009),cet ke-5, h.118-119.

²⁰ *Ibid.*, h.119

- 3) *Objectivitas*. Suatu alat evaluasi harus benar-benar mengukur apa yang diukur, tanpa adanya interpretasi yang tidak ada hubungannya dengan alat evaluasi itu.
- 4) *Efisiensi*. Suatu alat evaluasi sedapat mungkin dipergunakan tanpa membuang waktu dan uang yang banyak
- 5) *Kegunaan*. Evaluasi harus berguna untuk memperoleh keterangan tentang siswa, sehingga guru dapat memberikan bimbingan sebaik-baiknya bagi para siswa.

Contoh pertanyaan evaluasi yang perlu dilakukan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- Apakah siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan ?
- Apakah metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan dapat membantu berlangsungnya proses belajar siswa ?
- Apakah siswa terlibat aktif dengan materi pembelajaran yang dipelajari ?

Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran perlu dilakukan agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran. Langkah

analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif. Demikian pula halnya dengan langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas pembelajaran yang diciptakan.

B. Tinjauan Tentang Pembelajaran Yang Efektif

1. Pengertian Pembelajaran Yang Efektif

Untuk mengetahui pengertian pembelajaran yang efektif, terlebih dahulu penulis mengemukakan pengertian pembelajaran. Dalam hal ini akan dikemukakan oleh beberapa ahli yang memberikan definisi tentang pembelajaran sebagai berikut

a. Menurut Dr Wina Sanjaya, M.Pd

Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu²¹

b. Menurut Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.sc

²¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan...*, op.cit., h.26

Pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain²².

c. Menurut Benny A Pribadi

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang disengaja diciptakan dengan tujuan untuk memudahkan terjadinya proses belajar²³.

d. Menurut Smith dan Ragan

Pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik²⁴.

e. Menurut Oemar Hamalik

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, materiil, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai pembelajaran²⁵.

Setelah memperhatikan beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang

²² Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : kencana,2004) h. 545

²³ Benny A Pribadi, *Model Desain...*,op.cit., h. 213

²⁴ Ibid., h.9

²⁵ Oemar Hamalik,*Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 2004) h. 14

dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Pembelajaran sebagai suatu proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran dan mengelola pembelajaran.

Fokus sistem pembelajaran mencakup tiga aspek yaitu siswa, proses belajar dan situasi belajar²⁶. Penjelasan dari ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut :

a. Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa merupakan faktor yang paling penting sebab tanpa siswa tidak akan terjadi proses belajar.

b. Proses belajar

Proses belajar adalah apa saja yang dihayati siswa apabila mereka belajar, bukan apa yang harus dilakukan guru untuk mengajarkan materi pelajaran melainkan apa yang akan dilakukan siswa untuk mempelajarinya.

c. Situasi belajar

²⁶ Sobry Sutikno, *Belajar...*, op.cit., h.32

Situasi belajar adalah lingkungan tempat terjadinya proses belajar dan semua faktor yang mempengaruhi siswa atau proses belajar seperti guru, kelas dan interaksi di dalamnya.

Di dalam pembelajaran terdapat proses mengajar. Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan instruksional yang ingin di capai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan, serta ada dalam sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru lebih dituntut untuk berfungsi dalam melaksanakan empat macam tugas, yaitu : merencanakan, mengatur, mengarahkan dan mengevaluasi²⁷.

Dan akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Merencanakan, baik untuk jangka panjang (satu semester) maupun jangka pendek (satu pertemuan). Perencanaan ini suatu pemikiran yang matang. Keberhasilan mengajar sangat tergantung pada kemampuan pendidik dalam merencanakan yang mencakup antara lain : menentukan tujuan belajar siswa, cara siswa mencapai tujuan dan sarana apa yang diperlukan untuk itu.

²⁷ Ibid., h. 33

b. Mengatur, yang dilakukan pada waktu implementasi. Tugas ini adalah mengenai apa yang mencakup rencana dan pengetahuan tentang bentuk dan macam kegiatan yang harus dilaksanakan dan bagaimana semua komponen dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

c. Mengarahkan, karena memang salah satu tugas guru adalah memberikan motivasi, mengarahkan, dan memberikan inspirasi kepada siswa untuk belajar. Memang benar bahwa tanpa pengarahan masih dapat juga terjadi proses belajar, tetapi dengan adanya pengarahan yang baik dari pihak guru maka proses belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diharapkan akan dapat berjalan lebih lancar.

d. Mengevaluasi, untuk mengetahui apakah perencanaan, pengaturan dan pengarahan dapat berjalan dengan baik atau masih perlu diperbaiki. Untuk itu guru, harus mempunyai patokan mengenai penampilan para siswa yang dianggap telah memadai, baik selama maupun setelah ia mengajar mereka.

Setelah mengetahui penjelasan mengenai pembelajaran, selanjutnya penulis akan memberikan beberapa definisi dari pembelajaran yang efektif menurut para ahli sebagai berikut :

a. Menurut Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.sc

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan kepada para siswa melalui pemakaian prosedur yang tepat²⁸.

b. Menurut Benny A Pribadi

Pembelajaran yang efektif adalah aktivitas dan proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi aktivitas siswa untuk mencapai tingkat kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang optimal²⁹.

c. Menurut Dick dan Reiser

Pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta yang membuat siswa senang³⁰.

Sobry Sutikno juga menjelaskan bahwa dalam pembelajaran yang efektif akan memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, cara hidup serasi dengan sesama, atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan³¹.

²⁸ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih...*, op.cit., h. 546

²⁹ Benny A Pribadi, *Model Desain...*, op.cit., h.183.

³⁰ Sobry Sutikno, *Belajar...*, op.cit., h.173

³¹ Sobry Sutikno, *Mengggagas Pembelajaran Efektif dan bermakna* (Mataram : NTP Press,2007) h.54

Guru yang efektif mempunyai harapan yang jelas mengenai apa yang harus dicapai siswanya dan menyampaikan harapan itu kepada mereka. Salah satu cara penyampaiannya adalah mendiskusikan dan menjelaskan kepada siswa sebelum, selama dan sesudah pendidikan dilakukan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Hal ini dapat tercapai jika guru melibatkan siswa dalam perencanaan dan proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Ciri-ciri Pembelajaran yang Efektif

- a. Mudah
- b. Menyenangkan
- c. Tercapai tujuan pembelajaran³²

Agar ciri-ciri tersebut tercapai maka ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebagai syarat tercapainya pembelajaran yang efektif antara lain yaitu :

- 1) Datang tepat waktu
- 2) Menumbuhkan motivasi pada siswa
- 3) Komunikasi yang baik dan efektif

³² Sobry Sutikno, *Belajar...*, op.cit., h.176

- 4) Menggunakan media pembelajaran yang baik dan bervariasi
- 5) Menggunakan model pembelajaran yang baik dan bervariasi
- 6) Memberikan ringkasan materi diakhir pertemuan atau *Hand out*
- 7) Melakukan evaluasi

3. Hal-hal yang diperlukan untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif

Keefektifan pembelajaran merupakan hal yang sangat diharapkan dapat dicapai. Sebab kurang atau tidak sempurna kegiatan pembelajaran jika tidak efektif.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Menurut John Middenforf yang dikutip oleh Sobry Sutikno tentang bagaimana hal yang diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif yaitu sebagai berikut³³ :

- 1) Siapkanlah segala sesuatunya dengan baik. Bahan ajar harus jelas, cara memberikannya juga harus baik, bicaranya juga jelas. buatlah evaluasi agar siswa mengetahui peraturan yang harus dipatuhi.
- 2) Buatlah motivasi di kelas agar siswa dapat berinteraksi atau berpartisipasi dalam kegiatan di kelas dan berikan kesempatan pada siswa untuk mengutarakan pendapatnya.
- 3) Tumbuhkanlah dinamika, dalam arti bahwa guru harus menyenangkan pekerjaan sebagai pendidik, dan menguasai bahan ajar yang diberikan, dan juga dapat mendorong siswa untuk mempelajari tentang apa yang diberikan.

³³ Ibid.,h.178

- 4) Ciptakan untuk berkomunikasi dengan siswa. Guru harus meluangkan waktu untuk siswa barangkali menanyakan sesuatu dari bahan ajar yang tidak mereka mengerti. Konsultasi adalah cara yang baik bagi siswa dan juga bagi guru sendiri untuk mengevaluasi hasil pembelajaran.
- 5) Perbaiki terus isi atau kualitas bahan ajar, agar bahan ajar mengikuti perkembangan terhadap hal-hal yang baru.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, seorang guru harus menyiapkan segala sesuatunya dengan baik, misalnya membuat silabi, menentukan tujuan pembelajaran serta memilih metode dan media yang akan dipakai dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga harus dapat menumbuhkan motivasi pada siswa serta dapat berkomunikasi dengan baik, artinya seorang guru dalam menyampaikan pelajaran dengan menyelipkan humor dan menyampaikan materi pelajaran dengan jelas. Seorang guru harus bisa sebagai teman baik bagi para siswa, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif.

C. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 2

1. Pengertian Pembelajaran PAI

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya mengenai pengertian pembelajaran, bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Pembelajaran sebagai

suatu proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dan anak didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai mediumnya. Dalam interaksi itu anak didiklah yang lebih aktif, guru berperan sebagai motivator dan fasilitator³⁴. Dalam interaksi belajar mengajar juga terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan pada perkembangan peserta didik, yaitu perkembangan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif³⁵.

Di dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No 20/2003 pasal 37 ayat 1 ditegaskan bahwa muatan kurikulum setiap jenjang pendidikan wajib memuat pendidikan agama³⁶. Dan penjelasannya dinyatakan bahwa pendidikan agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional³⁷.

³⁴ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar dan Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 52

³⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, 2006), h. 3

³⁶ Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), (Bandung : Fermana, 2006), h. 85

³⁷ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2002), h. 75

Dalam pengertian pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), ada beberapa pakar pendidikan yang mendefinisikannya antara lain,

a. DR. Zakiyah Darajat

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup³⁸.

b. Ahmad D Marimba

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan jasmani dan Rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam³⁹

Dari pengertian-pengertian di atas dapat dikemukakan beberapa hal penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), diantaranya :

- i. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai usaha sadar, yaitu kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan serta penggunaan pengalaman yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- ii. Siswa yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan dilatih berdasarkan pengalamannya dan pengalaman terhadap ajaran Islam.

³⁸ Zakiyah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2000), h. 86

³⁹ Ahmad D Marimba, *Pengantar....*, op. cit., h. 23

- iii. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan secara sadar terhadap siswanya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam (PAI)

Semua definisi yang penulis paparkan diatas dapat diambil kesimpulan bahwasanya Pendidikan Agama Islam disini merupakan suatu kegiatan untuk membimbing anak didiknya berdasarkan hukum-hukum Islam untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman ajaran agama Islam, agar apa yang menjadi tujuan pendidikan Agama Islam itu dapat dicapai sehingga seorang siswa dapat menjadi anak yang saleh dan mempunyai kepribadian baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karena Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) diharapkan mampu mewujudkan ukhuwah islamiyah dalam arti luas tersebut. Sungguhpun masyarakat berbeda-beda agama, ras, etnis, tradisi, dan budaya, tetapi bagaimana melalui keragaman ini dapat dibangun suatu tatanan hidup yang rukun, damai, dan tercipta kebersamaan hidup serta toleransi yang dinamis dalam membangun bangsa Indonesia⁴⁰.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Agama Islam mengkhendaki siswa supaya ia mampu merealisasikan tujuan hidupnya sebagaimana yang telah digariskan oleh Allah SWT, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surat Adzariyat ayat 56 yang artinya sebagai berikut : “ Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepadaKu”

⁴⁰ Muhaimin, *Paradigma...*, op. cit., h.77

Pendidikan agama Islam (PAI) jika dilihat dari tujuannya tidak saja menekankan pada pentingnya hasil atau produk, tetapi sekaligus prosesnya. Adapun tujuan pendidikan agama Islam (PAI) menurut beberapa pakar pendidikan adalah sebagai berikut :

Secara umum, tujuan pendidikan agama Islam menurut Abuddin Nata adalah terbentuknya manusia yang baik, yaitu manusia yang beribadah kepada Allah dalam rangka pelaksanaan fungsi kekhilafan dimuka bumi ini⁴¹.

Sedangkan tujuan khusus pendidikan agama Islam (PAI) menurut Athiyah al-Abrasy adalah pembinaan akhlak, menyiapkan anak didik untuk hidup di dunia dan akhirat, penguasaan ilmu dan keterampilan bekerja dalam masyarakat⁴².

Tujuan pendidikan agama Islam (PAI) menurut Sutrisno adalah menumbuhkan, menanamkan dan meningkatkan keimanan melalui pembinaan dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam keimanannya, ketaqwaannya kepada Allah serta berakhlaq mulia dalam kehidupan pribadi, berbangsa, dan bernegara, dan juga untuk melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi⁴³.

Sedangkan dalam pandangan Zakiyah Darajat, tujuan dari Pendidikan agama Islam (PAI) adalah untuk mencapai tujuan agama Islam yaitu kepribadian muslim, suatu kepribadian yang seluruhnya dijiwai oleh

⁴¹ Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta :Logos, 1997), h.54

⁴² Ibid., h.55

⁴³ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia, Membedah metode dan Teknik Pendidikan berbasis kompetensi*, (Jogyakarta : Arruz, 2005, h.23

ajaran agama Islam. Orang yang berkepribadian muslim dalam al-Qur'an disebut muttaqin, sehingga tujuan pendidikan agama Islam adalah pembentukan manusia yang bertaqwa⁴⁴.

Dari semua tujuan-tujuan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pada hakekatnya tujuan dari pendidikan Islam itu agar seorang siswa mempunyai kepribadian muslim yang baik sehingga menjadi manusia yang terus berkembang dalam keimanannya kepada Allah serta berakhlak mulia yang selalu beribadah kepada-Nya.

Jadi sudah sangat jelas sekali bahwa tujuan pendidikan agama Islam bertujuan agar manusia selalu berada dijalannya. Suatu usaha yang tidak mempunyai tujuan tidaklah mempunyai arti apa-apa karena tujuan itu sendiri berfungsi mengarahkan usaha, karena tanpa adanya pandangan ke depan kepada tujuan, penyelewengan akan banyak terjadi dan kegiatan yang dilakukan tidak akan berjalan secara efisien.

Dalam kurikulum mata pelajaran Pendidikan agama Islam disebutkan bahwa tujuan mata pelajaran Pendidikan agama Islam adalah, “meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang agama Islam dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat dan bernegara serta melanjutkan pendidikan jenjang yang lebih tinggi”

⁴⁴ Zakiyah Darajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 72

3. Standar Kelulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP) mata pelajaran pendidikan agama Islam diajarkan sejak kelas satu sampai kelas tiga. Pelajaran ini berisikan keimanan, akhlak, Al-Qur'an Hadist, ibadah dan tarikh, yang juga di dalamnya menyangkut teori hukum Islam yaitu tentang kewajiban manusia, khususnya kewajiban individual kepada Allah *swt.*

Pada prinsipnya pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) membekali siswa agar memiliki pengetahuan lengkap tentang hukum Islam dan mampu mengaplikasikan dalam bentuk ibadah kepada Allah. Dengan demikian dapat melaksanakan ritual-ritual ibadah yang benar menurut ajaran Islam sesuai dengan ibadah yang dipraktekkan dan diajarkan Rasulullah.

Dalam Standar Kompetensi mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) yang berisikan kemampuan minimal yang harus dikuasai siswa selama menempuh pendidikan agama Islam di SMP, kemampuan ini berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat keimanan dan ketaqwaan kepada Allah. Kemampuan yang tercantum dalam komponen kemampuan dasar ini merupakan penjabaran dari kemampuan dasar umum yang harus dicapai di SMP yaitu⁴⁵ :

- 1) Mampu membaca Al-Qur'an dan surat-surat pilihan sesuai tajwidnya, mengartikan dan menyalinnya, serta mampu membaca, mengartikan dan menyalin hadits-hadits pilihan

⁴⁵ Depdiknas, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran PAI SMP/MTS* (Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2003), h.10-11

- 2) Beriman kepada Allah dan lima rukun islam yang disertai dengan mengetahui fungsinya serta terefleksi dalam sikap dan perilaku, akhlak peserta didik dalam dimensi vertikal dan horizontal
- 3) Mampu beribadah dengan baik dan benar sesuai dengan tuntunan syariah Islam baik ibadah wajib dan ibadah sunnah maupun muamalah
- 4) Mampu berakhlak mulia dengan meneladani sifat, sikap, dan kepribadian Rasulullah serta Khulafaur Rasyidin
- 5) Mampu mengambil manfaat dari sejarah peradaban Islam⁴⁶.

Seperti tergambar dalam kemampuan dasar umum diatas, kemampuan dasar tiap kelas yang tercantum dalam standar nasional juga dikelompokkan ke dalam lima unsur pokok mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMP yaitu Al-Qur'an Hadits, keimanan, akhlak, fiqih dan tarikh (sejarah Islam).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan Standar Kompetensi Lulusan mata pelajaran PAI di SMP adalah sebagai berikut :

- 1) Menerapkan tata cara membaca Al-Qur'an menurut tajwidnya mulai dari cara membaca "Al" syamsyiah dan "Al" Qamariyah sampai pada menerapkan hukum bacaan mad dan waqaf.
- 2) Meningkatkan pengenalan dan keyakinan terhadap aspek-aspek rukun iman dari iman kepada Allah sampai kepada iman kepada Qadhadan Qadhar
- 3) Menjelaskan dan membiasakan perilaku terpuji dan menjauhkan diri dari perilaku tercela

⁴⁶ Ibid., h. 11

- 4) Menjelaskan tata cara mandi wajib, shalat munfarid dan shalat jamaah baik shalat wajib maupun sunnah
- 5) Memahami dan meneladani sejarah Nabi Muhammad dan para sahabat serta menceritakan sejarah masuk dan berkembangnya Islam di nusantara.

4. Materi Pelajaran PAI

Salah satu komponen operasional pendidikan Islam sebagai sistem adalah materi. Materi atau bahan pelajaran merupakan substansi yang akan diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar. Karena merupakan substansi utama, maka guru harus menguasai materi atau bahan pelajaran dengan baik.

Dalam suatu pembelajaran materi bukanlah merupakan tujuan, tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Karena itu, penentuan materi pengajaran harus didasarkan pada tujuan, baik dari segi cakupan, tingkat kesulitan maupun organisasinya. Hal ini karena materi tersebut harus mampu mengantarkan seorang siswa untuk bisa mewujudkan sosok individu sebagaimana yang digambarkan dalam tujuan.

Menurut Harjanto ada beberapa aspek dalam materi pelajaran antara lain : konsep, prinsip, fakta, proses, nilai, dan keterampilan, bahkan juga terdapat sejumlah masalah yang ada kaitannya dengan kehidupan

masyarakat⁴⁷. Untuk lebih jelasnya dibawah ini akan diuraikan hal-hal yang terdapat dalam materi pelajaran sebagai berikut :

Fakta adalah asosiasi antara obyek, peristiwa atau simbol yang ada atau mungkin ada dalam lingkungan nyata atau imajinasi. Materi jenis fakta adalah materi berupa nama-nama obyek, nama tempat, orang, peristiwa sejarah dan sebagainya.

Konsep adalah kelompok obyek, peristiwa atau simbol yang memiliki karakteristik umum yang sama dan diidentifikasi dengan nama yang sama, misalnya konsep tentang manusia, hari akhir, surga dan neraka.

Prinsip adalah hubungan sebab akibat antara konsep, misalnya hubungan diperintangkannya shalat dengan pencegahan perbuatan keji dan mungkar.

Materi jenis prinsip berupa dalil, rumus, paradigma dan sebagainya.

Prosedur adalah urutan langkah untuk mencapai tujuan, memecahkan masalah tertentu. Materi jenis prosedur berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut, misalnya wudhu, shala, naik haji, dan sebagainya.

Nilai adalah suatu yang diharapkan, diinginkan dan dicita-citakan oleh suatu masyarakat. Dan merupakan pengakuan masyarakat secara umum mengenai ukuran baik dan buruk.

⁴⁷ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), h.220

Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan dan mengerjakan sesuatu secara jasmaniah dan keterampilan rohaniah (berfikir, menganalisa, dan sebagainya).

Sebagaimana dibahas sebelumnya, pendidikan agama Islam diharapkan dapat mengantarkan siswanya agar memiliki karakteristik sosok manusia yang memiliki keberagaman dan toleransi maka untuk memilih jenis materi ajaran agama Islam ada beberapa kriteria yang bisa dijadikan patokan.

Penentuan jenis tersebut didasarkan pada seberapa jauh materi tersebut dapat memberikan sumbangan pada pencapaian tujuan. Secara garis besar, materi tersebut dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu⁴⁸

- 1) **Dasar**, yaitu materi yang penguasaannya menjadi kualifikasi lulusan dari pengajaran yang bersangkutan. Dalam pendidikan agama Islam, hal ini berarti bahwa materi tersebut diharapkan dapat mengantarkan peserta didik untuk mencapai sosok keberagaman yang tercermin dalam dimensi-dimensinya. Diantara materi tersebut adalah materi yang ada dalam fiqh (dimensi perilaku, ritual, dan sosial) dan akhlak (dimensi komitmen).
- 2) **Sekuensial**, yaitu materi yang dimaksudkan untuk dijadikan dasar untuk mengembangkan diri lebih lanjut materi dasar. Materi ini tidak secara langsung dan tersendiri akan mengantarkan peserta didik kepada peningkatan dimensi keberagaman mereka.
- 3) **Instrumental**, yaitu materi yang tidak secara langsung untuk meningkatkan keberagaman, tetapi penguasaannya sangat membantu sebagai alat untuk mencapai penguasaan materi dasar keberagaman. Yang tergolong materi ini adalah bahasa arab. Penguasaan materi tersebut dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman materi dasar yang pada umumnya ditulis dalam bahasa

⁴⁸ Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama* (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang bekerja sama dengan Pustaka Pelajar, 2004)h, 17-20

arab. Begitu juga, sumber utama Islam, Al-Qur'an dan Hadits, berbahasa arab.

- 4) Pengembangan personal, yaitu materi yang tidak secara langsung meningkatkan keberagamaan ataupun toleransi beragama tetapi mampu membentuk kepribadian yang sangat diperlukan dalam "kehidupan beragama". Diantara materi yang masuk dalam kategori jenis ini adalah sejarah atau tarikh.

Dari materi tersebut maka materi pendidikan agama Islam tidak hanya terbatas pada ilmu-ilmu keislaman semata, tetapi juga ilmu lain yang dapat membantu pencapaian keberagamaan Islam secara komprehensif. Hal ini berarti akan meliputi materi yang diantaranya dalam bahasan ilmu-ilmu seperti: aqidah, fiqh/ ibadah, akhlak, dan tarikh Islam.

Dengan mempelajari materi yang tercakup dalam ilmu-ilmu tersebut, diharapkan peserta didik yang tercermin dalam dimensi-dimensinya akan berkembang dan meningkat sesuai yang diidealkan.

Ciri khas atau karakteristik yang dapat membedakan Pendidikan Agama Islam dengan mata pelajaran lainnya, khususnya di sekolah menengah pertama (SMP). Adapun karakteristik mata pelajaran PAI di SMP⁴⁹ adalah sebagai berikut :

- a. PAI merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam, sehingga PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam.

⁴⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Panduan...*, op.cit., h.2-3

- b. Ditinjau dari muatan pendidikannya, PAI merupakan mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pengembangan moral dan kepribadian siswa. Semua mata pelajaran yang dimiliki tujuan tersebut harus seiring dengan yang ingin dicapai oleh mata pelajaran PAI.
- c. PAI adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan siswa dapat menguasai berbagai kajian keislaman tetapi PAI lebih menekankan bagaimana siswa menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.
- d. Secara umum materi PAI didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada dua sumber pokok ajaran Islam yaitu : Al-Qur'an dan Hadits Nabi Muhammad SAW.
- e. Tujuan akhir dari mata pelajaran PAI di SMP adalah terbentuknya siswa yang berakhlak mulia (budi pekerti yang luhur). Tujuan ini yang sebenarnya merupakan misi utama diutusny Nabi Muhammad SAW di dunia.

Dengan demikian pendidikan akhlak adalah jiwa pendidikan agama Islam (PAI) dengan konsep ini maka semua mata pelajaran atau bidang study yang diajarkan kepada siswa haruslah mengandung muatan

pendidikan akhlak dan setiap guru harus memperhatikan akhlak atau tingkah laku siswanya.

Adapun ruang lingkup materi PAI (kurikulum 1994) pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok, yaitu al-Qur'an-Hadits, Aqidah, ibadah/ fiqh, muamalah, akhlak, dan tarikh (sejarah Islam) yang menekankan pada perkembangan politik.

Pada kurikulum tahun 1999 dipadatkan menjadi lima unsur pokok, yaitu al-Qur'an, keimanan/aqidah, akhlak, fiqh/ ibadah, serta tarikh atau sejarah yang menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Kurikulum 2004 pun materinya sama dengan diatas yakni terdiri dari lima unsur⁵⁰.

Al-Qur'an Hadits Merupakan sumber utama ajaran Islam, dalam arti merupakan sumber akidah (Keimanan), Syariah, Ibadah, muamalah, dan akhlak sehingga kajiannya berada disetiap unsur tersebut. **Akidah** (keimanan) merupakan akar atau pokok agama. **Ibadah, muamalah, dan akhlak** bertitik tolak dari akidah, dalam arti sebagai manifestasi dan konsekuensi dari akidah (keimanan dan keyakinan). **Syariah** merupakan norma (aturan) yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, dengan sesama manusia, dan makhluk lainnya.

⁵⁰ Muhammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada,2000),h. 51

Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia, dalam arti bagaimana sistem norma yang mengatur hubungan manusia dengan Allah dan hubungan manusia dengan manusia yang lainnya (muamalah) itu menjadi sikap hidup dan kepribadian hidup manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah yang kokoh. **Tarikh** (sejarah kebudayaan Islam) merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyariah (beribadah dan bermuamalah) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan yang dilandasi oleh akidah.

D. Tinjauan tentang Aplikasi Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE dalam menciptakan Pembelajaran yang Efektif

Aplikasi desain sistem pembelajaran di sekolah dapat dilakukan pada semua jenjang pendidikan. Pelaksanaan desain sistem pembelajaran di sekolah dapat mencerminkan kesiapan guru untuk melakukan tugas dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Untuk dapat menciptakan proses aktivitas pembelajaran yang efektif, guru perlu memiliki pengetahuan yang mendalam tentang desain (rancangan) dan

pengembangan program pembelajaran serta strategi penyampaiannya. Guru perlu memiliki kemampuan merencanakan dan mengembangkan media, metode, dan strategi pembelajaran serta mengaplikasikannya sesuai dengan karakteristik siswa.

Selain itu, pengetahuan dan keterampilan evaluasi juga diperlukan oleh guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab profesional. Kreatifitas guru sangat diperlukan untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Pemahaman dan keterampilan dalam mengkombinasikan metode, media, dan strategi pembelajaran merupakan hal yang bersifat kreatif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya model ASSURE sangat cocok untuk dapat diaplikasikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Guru perlu melakukan analisis karakteristik siswa yang akan menempuh aktivitas pembelajaran. Setelah melakukan identifikasi karakteristik siswa, guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dicapai, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Ketiga komponen ini perlu diaplikasikan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif

dalam proses belajar akan memberikan kontribusi positif bagi terciptanya proses belajar yang optimal. Evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa manfaat dari penggunaan model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah :

1. Sederhana, mudah untuk diterapkan
2. Dapat dikembangkan sendiri oleh guru
3. Siswa dilibatkan dalam persiapan untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
4. Komponen Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) lengkap, komponen tersebut diantaranya analisis siswa, rumusan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, sistem penyampaian, penilaian proses dan penilaian belajar. Strategi pembelajarannya melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran aktif pembelajar di lingkungan belajar.

Selanjutnya mengenai pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang efektif ialah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan

pembelajaran sesuai dengan harapan. Keefektifan pembelajaran merupakan hal yang sangat diharapkan dapat dicapai.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran yaitu penggunaan pendekatan sistem dalam perancangan pembelajaran model ASSURE. Setiap penyelenggaraan pembelajaran perlu menguasai langkah-langkah pendekatan sistem perancangan pembelajaran agar pembelajaran yang dilaksanakan bisa efektif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model desain sistem pembelajaran ASSURE, merupakan model yang cukup sederhana sehingga dapat diaplikasikan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.



BAB III

HASIL PENELITIAN

BAB III

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya Sekolah

SMP Negeri 2 berdiri tahun 1950. SMP Negeri 2 peralihan dari sekolah menengah tingkat 1 zaman Belanda yang bernama SMP MULO. Pada tahun 1950 SMP MULO diserahkan ke Indonesia menjadi SMP Negeri 2 Surabaya dengan kepala sekolah yang pertama, yaitu :

Kepala sekolah pertama di SMP Negeri 2 Surabaya adalah Bapak Soenyoto, dengan masa jabatan mulai dari tahun 1950 sampai pada tahun 1961. Pada masa jabatannya beliau berusaha untuk meningkatkan prestasi dan mengembangkan prestasi siswa agar dapat menjadi sekolah unggulan, pada masa beliau menetapkan visi dan misi dari SMP Negeri 2 yang digunakan hingga saat ini. Pada tahun 1961 masa jabatan beliau berakhir karena pensiun, sehingga digantikan oleh Bapak Drs. Oscar Bahtiar.

Bapak Drs. Oscar Bahtiar menjadi kepala SMP Negeri 2 yang kedua dan dimulai pada tahun 1961 sampai tahun 1978. Pada masa beliau juga berusaha meningkatkan prestasi di SMP Negeri 2. Pada masa beliau ini prestasi dibidang Olah raga sangat bagus dan meningkat. Sehingga prestasi demi prestasi di bidang Olah raga diraih oleh SMP

Negeri 2. Selain itu, beliau juga pernah mengikutkan siswanya untuk cerdas cermat di Jakarta. Hingga akhirnya beliau harus mengakhiri masa jabatannya pada tahun 1978.

Kemudian sebagai penggantinya, maka Bapak Zainal Arifin, BA menjabat sebagai kepala SMP Negeri 2 yang ketiga, dan meneruskan perjuangan bapak Oscar sebelumnya. Beliau juga berusaha agar SMP Negeri 2 menjadi sekolah yang terbaik. Hingga pada tahun 1988 beliau harus pensiun dan Bapak Mohammad Mostadji menggantikan posisi beliau, dengan masa kepemimpinan mulai tahun 1988 sampai tahun 1990, masa yang singkat namun beliau juga berusaha agar visi dan misi dari sekolah terwujud dan menjadikan SMP Negeri 2 sekolah yang juga tidak kalah dengan sekolah lainnya. Dan dilanjutkan oleh Bapak Drs.S. Srijono, yang juga hanya 2 tahun kepemimpinan, yang dimulai pada 1990 sampai tahun 1992. Meski hanya dua tahun namun beliau juga merupakan seorang yang giat dan berusaha agar sekolah ini tampak indah dan asri, beliau mengutamakan kebersihan.

Pada tahun 1992 digantikan oleh Bapak Drs.A Haryanto dengan masa kepemimpinan yang hanya satu tahun, dan meneruskan perjuangan agar prestasi di SMP Negeri 2 tetap menjadi yang terbaik dan unggul dalam prestasi dan juga kebersihan. Lalu pada tahun 1993 alih jabatan dari bapak Haryanto kepada Bapak Hj. Soekadji dengan masa

kepemimpinan selama 5 tahun yaitu mulai tahun 1993 sampai tahun 1998. Pada masanya beliau berusaha meningkatkan prestasi mata pelajaran yang akan mengikuti ujian nasional. Bahkan untuk menumbuhkan semangat pada diri siswanya, beliau menjanjikan akan memberikan hadiah kepada mereka yang dapat meraih nilai tertinggi. Dan hal itu terwujud, siswa yang meraih nilai tertinggi mendapatkan hadiah dari bapak Soekadji. Sehingga pada masa beliau prestasi dibidang mata pelajaran sangat tinggi. SMP Negeri 2 menjadi sekolah favorit pada waktu itu.

Pada tahun 1998 masa jabatan beliau harus digantikan kepada Drs. Abdul Ghani, M.M, dari tahun 1998 sampai pada tahun 2002, pada masanya beliau sangat mengunggulkan bidang kesenian, hingga mengikuti berbagai perlombaan dan meraih kejuaraan tingkat nasional. Beliau juga mengembangkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 2, sampai pada tahun 2002 jabatan tersebut diserahkan kepada bapak Drs. Rustianto hingga tahun 2005, beliau juga mengembangkan kualitas pendidikan serta mengembangkan pengelolaan Manajemen Berbasis Sekolah. Usaha tersebut kemudian dilanjutkan oleh bapak Drs. Mukhtar, MM mulai tahun 2005 sampai tahun 2007, pada masa bapak Mukhtar ini, beliau mengembangkan sarana dan prasarananya, pada saat itu SMP Negeri 2 menjadi sekolah favorit hingga banyak siswa yang ingin

bersekolah di sana, karena banyaknya siswa dan keterbatasan tempat, maka beliau membangun ruang kelas baru, dan juga melakukan pembangunan masjid. Dengan dukungan dari orang tua siswa serta guru-guru maka masjid tersebut dapat berdiri tegak hingga saat ini, usaha beliau ini kemudian dilanjutkan oleh bapak Drs. H. Astari, M.Si,MM mulai tahun 2008 hingga saat ini beliau masih menjabat sebagai kepala SMP Negeri 2 Surabaya. Beliau juga meneruskan usaha bapak Mukhtar untuk mengembangkan sarana dan prasarana, selain itu beliau juga pengembangan pendidikan agar SMP Negeri 2 menjadi sekolah yang bermutu dan berkualitas. Itulah sekelumit sejarah dari kepala SMP Negeri 2 yang berusaha agar visi dan misi serta tujuan dari SMP Negeri 2 dapat terwujud.

2. Letak Geografis Sekolah

SMP Negeri 2 berada di :

Jalan : Kepanjen No 11 Surabaya

Kelurahan : Krembangan Selatan

Kecamatan : Krembangan

Kota : Surabaya

Propinsi : Jawa Timur

Dengan batas-batas sekolah berikut :

- a. Sebelah Utara : SDN Santa Andela
- b. Sebelah Selatan : Takmiriyah (SD,SMP)
- c. Sebelah Barat : Takmiriyah (SMA) dan Masjid Kemayoran
- d. Sebelah Timur : Kantor Pos dan Gereja.

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

- a. Visi SMP Negeri 2 Surabaya adalah :

Unggul dalam prestasi, budaya berdasarkan IMTAQ (Iman dan Taqwa)

- b. Misi SMP Negeri 2 Surabaya adalah :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- 1) Melaksanakan pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
- 2) Melaksanakan pengembangan inovasi pembelajaran
- 3) Melaksanakan pengembangan kompetensi pelulusan siswa
- 4) Melaksanakan kualifikasi dan sertifikasi tentang pendidikan dan tenaga kependidikan
- 5) Melaksanakan pengembangan fasilitas sarana dan prasarana pendidikan
- 6) Melaksanakan pengembangan pengelolaan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS)

- 7) Melaksanakan pengembangan pembiayaan pendidikan (kemandirian, partisipasi, dan kerjasama stakeholders)
- 8) Melaksanakan pengembangan model-model penilaian
- 9) Melaksanakan pengembangan kegiatan ekstra kurikuler bidang agama, tata krama, wiyata mandala, kesehatan sekolah, olahraga, pramuka, kesenian, karya ilmiah remaja, keterampilan dan kerajinan.

c. Tujuan SMP Negeri 2 Surabaya

- 1) Memiliki ilmu pengetahuan yang memadai
- 2) Setiap warga sekolah dapat menjalankan amal agama (amal sholeh) dalam hidup dan kehidupannya
- 3) Setiap warga sekolah memiliki akhlakul karimah
- 4) Setiap warga sekolah dapat menyampaikan ilmu yang dimiliki kepada sesamanya.

4. Program Sekolah

Program sekolah yang ada di SMP Negeri 2 Surabaya cukup baik, diantaranya adalah :

1) Program Pendidikan

Program pendidikan di SMP Negeri 2 Surabaya dapat dilihat dari program kerja kurikulum yang disusun agar dapat

digunakan sebagai acuan di dalam mengelola kegiatan belajar mengajar (KBM) selama satu tahun pengajaran. Sehingga tujuan pembangunan nasional dan visi serta misi dari SMP Negeri 2 dapat tercapai. Diantara program kerja kurikulum di SMP Negeri 2 Surabaya adalah sebagai berikut :

a. Pengembangan KTSP, dalam pengembangan kurikulum ini sekolah telah menggunakan KTSP yang sudah dibuat oleh guru berdasarkan pemetaan dan silabus untuk kelas VII, VIII dan IX.

b. Pengembangan proses belajar mengajar yang efektif, dalam pengembangan ini, salah satu strategi yang digunakan adalah melaksanakan pembelajaran CTL, dengan harapan siswa dapat memahami dan dapat menarik kesimpulan suatu materi secara baik dan tahan lama dalam ingatan. Selain itu, KBM ini dibagi menjadi dua waktu, masuk pagi dan siang agar lebih efektif. Siswa kelas VIII dan IX masuk pagi, sedangkan kelas VII masuk siang.

c. Pengembangan kelulusan tingkat tinggi, strategi yang digunakan adalah dengan mengadakan peningkatan prestasi belajar untuk mata pelajaran yang diujikan secara nasional. Yang dilakukan oleh SMP Negeri 2 adalah diadakannya

bimbingan belajar serta diadakannya Try Out untuk siswa kelas IX yang akan mengikuti ujian Nasional.

- d. Pengembangan guru, dalam hal ini sekolah mengikutsertakan satu guru untuk bidang study mengikuti kegiatan MGMP kodia, dari hasil kegiatan tersebut disebarluaskan dan disampaikan kepada bapak atau Ibu Guru lain dalam wadah MGMP sekolah
- e. Pengembangan diri, sekolah mewajibkan pembinaan akhlak untuk semua kelas. Diantaranya kegiatan baca Al-Qur'an dengan tajwid serta diadakannya pondok Ramadhan untuk membina akhlak siswa di SMP Negeri 2 Surabaya.

Penyusunan program kerja kurikulum tersebut akan dijadikan evaluasi untuk KBM tahun berikutnya, dan program tersebut mampu mengoperasionalkan KBM selama satu tahun pelajaran.

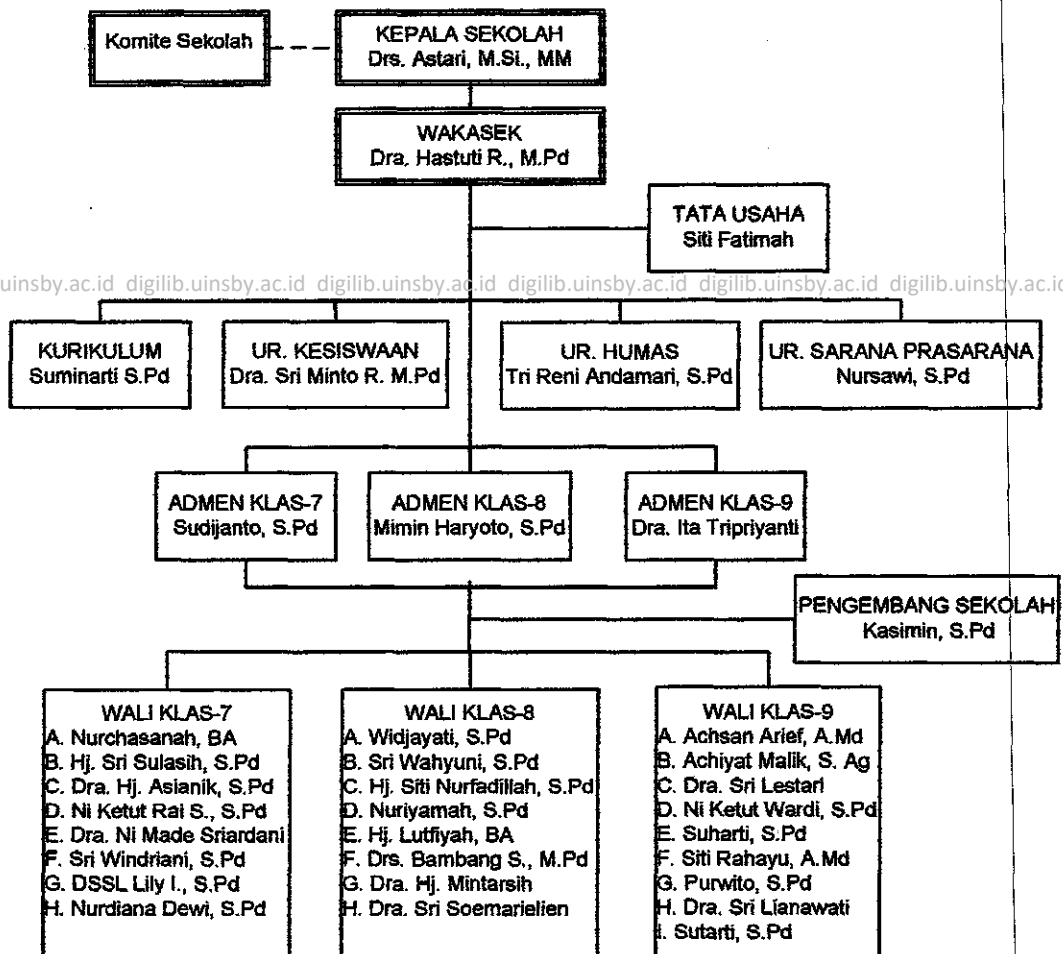
2) Penerimaan siswa baru

Untuk program penerimaan murid baru ini dilakukan oleh panitia guru disekolah. Untuk masuk ke SMP Negeri 2 dilihat dari nilai yang menjadi standar dari sekolah untuk bisa masuk

menjadi siswa baru. Dan dilakukan secara Online oleh pihak SMP Negeri 2 Surabaya.

5. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Surabaya.

**STRUKTUR ORGANISASI
SMP NEGERI 2 SURABAYA
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**



6. Keadaan Sarana dan PraSarana

Untuk mengetahui sarana dan prasarana SMP Negeri 2 Surabaya pada saat dilakukan penelitian ini maka dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL I
KEADAAN SARANA DAN PRASARANA SMP NEGERI 2
SURABAYA

No	Sarana dan prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Wakasek	1	Baik
3	Ruang Tamu	1	Baik
4	Ruang TU	1	Baik
5	Ruang Guru	1	Baik
6	Ruang Kelas	27	Baik
7	Ruang Teori	1	Baik
8	Ruang Perpustakaan	1	Baik
9	Ruang UKS	1	Baik
10	Ruang OSIS	1	Baik
11	Ruang Komputer	1	Baik
12	Lapangan Olahraga	1	Baik
13	Kantin	1	Baik
14	Koperasi	1	Baik
15	Masjid	1	Baik
16	Parkir	1	Baik
17	Dapur	1	Baik

18	WC.Guru	2	Baik
19	WC.Siswa	12	Baik

7. Keadaan Guru dan karyawan

Dalam setiap proses belajar guru merupakan komponen terpenting dalam dunia pendidikan, untuk mengetahui keadaan guru dan karyawan SMP Negeri 2 Surabaya dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL II

KEADAAN GURU DAN KARYAWAN SMP NEGERI 2 SURABAYA

No	Nama Guru	Ijazah			Jabatan/ Mengajar
		Tingkat	Jurusan	Lulusan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Drs. Astari,M.Si,MM	S2	Magister Sains	UNTAG	Kepala Sekolah/ IPA
2	Dra. Hastuti R.M. Pada	S2	MIPA	UNESA	Wakil Kep Sek/ Matematika
3	Ninik Suminarti, S.Pd	S1	MIPA	UNESA	Waka Kur/ IPA
4	Dra.Sri Minto R.M.Pd	S2	Magister Pembelrn	PGRI Adi Buana	Waka Kesiswa/ Matematika
5	Nursawi, S.Pd	S1	Matematika	IKIP	Waka Sar/Pra/ Matematika
6	Tri Reni Andamari S.Pd	S1	B.Indonesia	UNIPA	Waka Humas/ B.Indonesia
7	Dra Hj. Asianik	S1	B.Ingggris	PGRI Adi B	Guru B.Ingggris
8	Sunyoto,S.Pd	S1	IPS	IKIP	Guru IPS
9	Dra. Yayuk S	S1	PDUAK	PGRI Adi B	Guru IPS
10	Sutarti, S.Pd	S1	IPS	Tri Tunggal	Guru IPS
11	Dra.Hj. Nunung N	S1	MIPA	IKIP	Guru MTK
12	Dra. Sri Lestari	S1	Geografi	IKIP	Guru IPS
13	Mimin Haryoto	S1	PMP-Kn	Tri Tunggal	Guru Biologi
14	Dra Sri Lianawati	S1	Matematika	PGRI Adi B	Guru MTK
15	Choirus Zaman	S2	Matematika	UNISMA	Guru MTK
16	A.Fauzy S.Komp	S1	Komputer	STIKOM	Guru Komputer
17	Sri Wahyuni, S.Pd	S1	IPS	UNESA	Guru IPS

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
18	Dra. Ni Madesri A	S1	Pend Ag Hindu	Akademi APGAH	Guru Agama Hindu
19	Lutfiyah B, S.Pd	S1	PAI	Taswirul Afkar	Guru Agama Islam
20	Siti Nurcholidah, S.Pd	S1	PAI	UNSURI	Guru Agama Islam
21	Witdiah, S.Pd	S1	MIPA	UNESA	Guru IPA
22	Achsan Arief, S.Pd	S1	Pend B. Ing	Tri Tunggal	Guru B. Inggris
23	Suharti, S.Pd	S1	IPS	Tri Tunggal	Guru Sejarah
24	Dra. Endang Sukajati	S1	B. Daerah	UNESA	Guru B. Daerah
25	Rinda Wulandari, S.Pd	S1	Pend B. Inggris	IKIP PGRI	Guru B. Inggris
26	Mimin Haryoto, S.Pd	S1	PMP-Kn	Tri Tunggal	Guru Sejarah
27	Dra. Ita Priyanti	S1	Fisika	IKIP PGRI	Guru IPA
28	Sri Windriani, S.Pd	S1	Biologi	Tri Tunggal	Guru IPA
29	Dra. Dwi Rustianti	S1	MIPA	UNMUH	Guru IPA
30	Dra. Sri Soemarliem	S1	B. Ing	PGRI Adi B	Guru B. Inggris
31	Ririn D Kartika, S.Pd	S1	Pend B. Ing	IKIP PGRI	Guru B. Inggris
32	Dra. Nurul Chotimah	S1	Pend Bio	IKIP PGRI	Guru Biologi
33	Eddy Santoso, S.Pd	S1	Pend Olah Raga	IKIP PGRI	Guru Olah Raga
34	Drs. Wahyudi	S1	PAI	IAIN	Guru Agama Islam
35	Lilik Haruri, S.Pd	S1	Bahasa dan Sastra Indo	Tri Tunggal	Guru B. Indonesia
36	M. Achyat M, S.Pd	S1	PAI	IAIN	Guru Ag Islam
37	Dra. Neny Bintar	S1	PMP-Kn	IKIP Sby	Guru PKN
38	Hj. Sri Soelasih, S.Pd	S1	Tata Boga	Tri Tunggal	Guru Tata Boga
39	Hj. Muazzimah, MM	S2	Magister Manajemen	IKIP PGRI	Guru Seni Budaya
40	DSSL Lily I, S.Pd	S1	B. Inggris	UNESA	Guru B. Inggris
41	Kasimin, S.Pd	S1	Fisika	IKIP PGRI	Guru Fisika
42	Hartini, S.Pd	S1	PKN	Tri Tunggal	Guru PKN
43	Widjajati, S.Pd	S1	B. Indonesia	Tri Tunggal	Guru B. Indo
44	Nur Diana D, S.Pd	S1	Matematika	UNESA	Guru MTK
45	Dra. Sri Ati	S1	PPKN	PGRI Adi B	Guru PKN
46	Joko Santoso, S.Pd	S1	Teknik Elektro	UNESA	Guru Elektronika
47	Nurchasanah, S.Pd	S1	PKN	Tri Tunggal	Guru PKN
48	Riefalita Nur R, S.Pd	S1	Pend Fisika	UNESA	Guru Fisika

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
49	Dra. Mintarsih,	S2	MMPD	IKIP PGRI	Guru BK
50	Siti Nurfadilah, S.Pd	S1	B.Indonesia	Tri Tunggal	Guru B.Indo
51	Ig. DjokoDjatmiko, S.Pd	S1	Pend Olah Raga	IKIP PGRI	Guru Olah Raga
52	Nuriyamah, S.Pd	S1	Matematika	IKIP PGRI	Guru MTK
53	Suwardi Winoto,S.Pd	S1	Sejarah	IKIP PGRI	Guru IPS
54	Agnes Ika, S.Pd	S1	B.inggris	UNESA	Guru B.Inggris
55	Drs. Bambang S.Pd	S1	Penjas	IKIP	Guru Olah Raga
56	Muntoyah,S.Pd	S1	IPS	UNESA	Guru IPS
57	Siti Rahayu,S.Pd	S1	B.inggris	Tri Tunggal	Guru B.Inggris
58	Purwito, S.Pd	S1	B.Daerah	IKIP	Guru B.Daerah
59	Dwi Joelianingsih, S.Pd	S1	B.Indonesia	IKIP	Guru B.Indonesia
60	Dra. Endrawati, S.Pd	S1	PKN	PGRI Adi B	Guru PKN
61	Siti Fatimah	SMA	Klaten	-	TU
62	Moch Chilmi I	SMA	Trimukti		TU
63	Supii	KKPA	Surabaya		TU
64	Much Chilmi M	S1	Manajemen	Tri Tunggal	TU

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa guru di SMP Negeri 2 Surabaya adalah guru-guru yang profesional yang sesuai dengan disiplin ilmunya.

8. Keadaan Siswa

Untuk mengetahui keadaan siswa SMP Negeri 2 Surabaya pada saat dilakukan penelitian ini maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

TABEL III
KEADAAN SISWA SMP NEGERI 2 SURABAYA

Kelas	Laki-laki	perempuan	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)
VII	187	193	380

(1)	(2)	(3)	(4)
VIII	161	154	315
IX	204	206	359
Jumlah	529	521	1050

Jumlah siswa secara keseluruhan adalah 1050 siswa. Keadaan latar belakang siswa dari kalangan menengah ke bawah. Penghasilan orang tua siswa yang hanya berkisar sekitar Rp 500.000,00 – Rp 4.000.000,00 selain itu juga pekerjaan orang tua siswa yang mayoritasnya adalah pegawai swasta dan ada juga yang pedagang kecil. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keadaan siswa di SMP Negeri 2 ini termasuk siswa yang berasal dari keluarga yang sederhana.

B. Penyajian Data

a. Data observasi

1) Observasi Aplikasi model desain Pembelajaran ASSURE

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis untuk mengukur kemampuan guru dalam mengaplikasikan model ASSURE, mendapatkan hasil bahwa di SMP Negeri 2 Surabaya telah mengaplikasikan model desain sistem pembelajaran ASSURE untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat pada Tabel berikut:

TABEL IV

Data Observasi tentang Aplikasi model ASSURE dalam Pembelajaran pada pertemuan I

No	Indikator	Score				Rata-rata	keterangan
		1	2	3	4		
1	Persiapan			√			Baik
2	Melakukan Analisis Karakteristik Siswa <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengetahui karakteristik belajar siswa • Guru mengetahui kompetensi spesifik yang dimiliki sebelumnya 			√			Baik
3	Kegiatan Pembuka <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengetahui kompetensi yang harus dicapai oleh siswa • Pemberian motivasi 		√	√			Baik
4	Memilih Metode, media, dan bahan ajar <ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan alat, dan media pembelajaran • Media yang akan digunakan bervariasi • Materi dan media, serta metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 		√	√			Baik
5	Memanfaatkan media dan bahan ajar <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media pembelajaran • Media yang digunakan bervariasi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran • Media yang digunakan sesuai dengan minat dan kondisi siswa 		√	√			Kurang baik
6	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran • Intonasi suara guru jelas • Siswa berpartisipasi aktif dalam 		√	√			Baik

	<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas • Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat menjawab dengan benar • Siswa ikut menggunakan media yang diberikan oleh guru 		√	√		
7	<p>Penutup</p> <p>Mengevaluasi program pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran • Siswa terlibat aktif dalam materi yang dipelajari • Waktu yang digunakan tepat waktu 		√	√		Baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

TABEL V

Data Observasi tentang Aplikasi model ASSURE dalam Pembelajaran pada pertemuan II

No	Indikator	Score				Rata-rata	keterangan
		1	2	3	4		
1	<p>Persiapan</p>			√			Baik
2	<p>Melakukan Analisis Karakteristik Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengetahui karakteristik belajar siswa • Guru mengetahui kompetensi spesifik yang dimiliki sebelumnya 			√	√		Sangat baik
3	<p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengetahui kompetensi yang harus dicapai oleh siswa • Pemberian motivasi 			√	√		Baik
4	<p>Memilih Metode, media, dan bahan ajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan alat, dan media 				√		Sangat baik

	<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media yang akan digunakan bervariasi • Materi dan media, serta metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 			√			
5	<p>Memfaatkan media dan bahan ajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media pembelajaran • Media yang digunakan bervariasi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran • Media yang digunakan sesuai dengan minat dan kondisi siswa 		√	√			Baik
6	<p>Kegiatan inti</p> <p>Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intonasi suara guru jelas • Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran • Pemberian tugas • Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat menjawab dengan benar • Siswa ikut menggunakan media yang diberikan oleh guru 			√	√		Baik
7	<p>Penutup</p> <p>Mengevaluasi program pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran • Siswa terlibat aktif dalam materi yang dipelajari • Waktu yang digunakan tepat waktu 			√	√		Baik

TABEL VI

Data observasi tentang Aplikasi model ASSURE dalam pembelajaran pada pertemuan III

No	Indikator	Score				Rata-rata	keterangan
		1	2	3	4		
1	Persiapan				√		Sangat baik
2	Melakukan Analisis Karakteristik Siswa <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengetahui karakteristik belajar siswa • Guru mengetahui kompetensi spesifik yang dimiliki sebelumnya 				√		Sangat baik
3	Kegiatan Pembuka <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengetahui kompetensi yang harus dicapai oleh siswa • Pemberian motivasi 				√		Sangat baik
4	Memilih Metode, media, dan bahan ajar <ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan alat, dan media pembelajaran • Media yang akan digunakan bervariasi • Materi dan media, serta metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 			√	√		Baik
5	Memanfaatkan media dan bahan ajar <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media pembelajaran • Media yang digunakan bervariasi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran • Media yang digunakan sesuai dengan minat dan kondisi siswa 			√	√		Baik
6	Kegiatan inti Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Intonasi suara guru jelas • Siswa berpartisipasi aktif dalam 			√	√		

	pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas • Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat menjawab dengan benar • Siswa ikut menggunakan media yang diberikan oleh guru 			√	√		Sangat baik
7	Penutup <p>Mengevaluasi program pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran • Siswa terlibat aktif dalam materi yang dipelajari • Waktu yang digunakan tepat waktu 			√	√		Baik

2) Observasi aktivitas siswa

Hasil observasi penulis melihat aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk mengetahui adanya pembelajaran yang efektif serta mengetahui keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat dilihat dari observasi sebagai berikut :

TABEL VII
Observasi aktivitas siswa pada Pertemuan I

No	Indikator	Score				Rata-rata	keterangan
		1	2	3	4		
1	Mengemukakan ikhtisar		√				Kurang Aktif
2	Menyampaikan pendapat secara lisan		√				Kurang Aktif
3	Membuat catatan			√			Aktif
4	Mengajukan pertanyaan			√			Aktif
5	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru		√				Kurang Aktif

6	Menyelesaikan tugas secara individu			√		Aktif
7	Mengerjakan tugas bersama kelompok		√			Kurang Aktif

TABEL VIII

Data Observasi Aktivitas siswa pada pertemuan II

No	Indikator	Score				Rata-rata	keterangan
		1	2	3	4		
1	Mengemukakan ikhtisar			√		Aktif	
2	Menyampaikan pendapat secara lisan		√			Kurang aktif	
3	Membuat catatan				√	Sangat aktif	
4	Mengajukan pertanyaan		√			Kurang aktif	
5	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru			√		Aktif	
6	Menyelesaikan tugas secara individu			√		Aktif	
7	Mengerjakan tugas bersama kelompok			√		Aktif	

TABEL IX

Data Observasi Aktivitas Siswa pada pertemuan III

No	Indikator	Score				Rata-rata	keterangan
		1	2	3	4		
1	Mengemukakan ikhtisar			√		Aktif	
2	Menyampaikan pendapat secara lisan			√		Aktif	
3	Membuat catatan				√	Sangat Aktif	
4	Mengajukan pertanyaan		√			Kurang aktif	
5	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru			√		Aktif	
6	Menyelesaikan tugas secara				√	Sangat	

	individu							Aktif
7	Mengerjakan tugas bersama kelompok			√				Aktif

b. Data pre-test dan post-test

Berikut ini penulis sajikan data hasil pre-test dan post test yang penulis sebarakan kepada 76 siswa untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE dalam menciptakan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya.

Untuk soal pre-test penulis sediakan 10 soal tentang materi PAI yang diberikan kepada kelas kontrol atau kelas yang tidak mendapatkan perlakuan, sedangkan soal post-test juga disediakan 10 soal materi PAI yang diberikan kepada kelas eksperimen atau kelas yang mendapatkan perlakuan.

Untuk hasil penilaiannya dapat dilihat pada pembahasan analisis data hasil tes.

C. Analisis Data

1. Analisis Data hasil observasi

L. Analisis Data observasi Pengelolaan Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pelaksanaan model desain pembelajaran ASSURE diamati oleh penulis setiap kali pertemuan. Adapun untuk mengetahui pelaksanaan model ASSURE ini dapat dilihat

dari kemampuan guru dalam melaksanakan model ASSURE. Untuk mengetahuinya dapat dilihat pada Tabel IV untuk pertemuan yang pertama.

Dari Tabel IV tersebut dapat penulis simpulkan bahwa pada pertemuan pertama ini, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran cukup baik. Hal ini bisa dilihat pada kegiatan KBM yang diantaranya persiapan, guru mendapat nilai 3. Pada pertemuan ini karena guru sudah mempersiapkan materi dan media yang akan digunakan. Selanjutnya pada kegiatan menganalisis karakteristik siswa, guru telah mampu untuk mengetahui karakteristik belajar siswa dan telah mengetahui kompetensi spesifik yang telah dimiliki oleh siswa sehingga penulis memberikan nilai 3 karena kemampuan guru dalam hal menganalisis karakteristik siswa baik.

Pada kegiatan pembuka, guru masih kurang bisa untuk memotivasi siswa, tetapi sudah baik dan bisa menyampaikan tujuan pembelajaran dan sudah bisa mengetahui kompetensi yang harus dicapai siswa dengan baik, sehingga guru mendapat nilai 2,5. selanjutnya pada kegiatan memilih metode, media dan bahan ajar, dalam hal ini guru masih kurang baik dan bisa memilih media yang bervariasi. Pada kegiatan memanfaatkan media, metode, dan bahan ajar, dalam hal penggunaan media pembelajaran sudah cukup baik. Namun media yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga masih banyak menggunakan komunikasi verbal sehingga guru mendapat nilai rata-rata 2,3. sedangkan pada kegiatan inti dalam hal melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, intonasi suara guru

sudah cukup jelas, dan bisa dipahami oleh siswa dengan baik. Namun siswa masih belum menunjukkan partisipasi aktifnya dan juga guru masih sedikit sekali dalam memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi, selain itu juga siswa masih lebih banyak mendengarkan dan belum berpartisipasi dalam penggunaan media artinya siswa hanya sekedar melihat apa yang disampaikan guru, oleh karena itu penulis memberikan nilai rata-rata 2,6.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, waktu yang digunakan oleh guru dalam KBM ini sudah baik, maka guru mendapat nilai 3, akan tetapi siswa tidak terlalu antusias dan yang aktif hanya beberapa saja, namun demikian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai bisa diarahkan oleh guru sehingga guru mendapat nilai rata-rata 2,6.

Berdasarkan penjelasan diatas kemampuan guru dalam menggunakan model ASSURE sudah baik, karena guru sudah menggunakan sebelumnya. Bahwa model ASSURE ini telah diaplikasikan di sekolah ini.

Sedangkan pada pertemuan kedua ini, kemampuan guru dalam menggunakan model ASSURE baik, ini dapat dilihat dari Tabel V.

Dari Tabel V tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam hal persiapan, guru sudah semakin baik. Dan guru mendapatkan nilai 3. Kemudian untuk menganalisis karakteristik belajar juga sudah sangat baik, guru juga sudah mengetahui kompetensi yang dimiliki siswa sebelumnya, maka penulis memberikan nilai rata-rata 3. Selanjutnya pada kegiatan

pembuka, pemberian motivasi guru juga sudah baik sehingga guru mendapat nilai rata-rata 3,5.

Dalam memilih metode, media dan bahan ajar. Dalam memilih media yang digunakan guru juga sudah bisa memberikan media yang bervariasi, dan juga materi, media dan bahan ajar juga sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka guru mendapat nilai 3,3. Begitu pula dalam memanfaatkan media, dan bahan ajar. Penggunaan media masih kurang bervariasi, namun sudah sesuai dengan minat dan kondisi siswa, sehingga guru mendapatkan nilai 3. Dalam kegiatan inti, kegiatan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, partisipasi siswa sudah mulai kelihatan, dan siswa sudah berani untuk melakukan demonstrasi penggunaan media, hal ini terlihat dalam pemberian tugas siswa disuruh untuk membuat materi dengan menggunakan media. Sehingga penulis memberikan nilai rata-rata untuk guru 3,2 dan sudah baik.

Dalam kegiatan penutup juga demikian, guru sudah semakin baik terlihat dari tujuan pembelajaran bisa dicapai oleh siswa, serta siswa sudah mulai menunjukkan antusiasnya dalam proses pembelajaran, meski masih ada yang belum menunjukkan keaktifannya. Sehingga penulis memberikan nilai 3 untuk guru.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan model ASSURE sudah semakin baik.

Pada pertemuan ketiga yang dilakukan penulis kepada guru, juga dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam mengaplikasikan model ASSURE ini semakin baik, sehingga pembelajaran menjadi efektif, karena adanya penggunaan medianya masih terbatas meskipun siswa tidak bosan dalam belajar dan pembelajaran bisa lebih efektif. Hal ini dapat dilihat pada tabel VI.

Dari tabel VI tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam hal persiapan guru sudah semakin baik karena guru sudah mempersiapkan materi dan media yang akan digunakan sehingga guru mendapatkan nilai 3. Kemudian dalam menganalisis karakteristik siswa juga sudah sangat baik, maka penulis memberikan nilai rata-rata 3,5. Begitu pula dalam kegiatan pembuka, guru sudah dapat memberikan motivasi yang sangat baik kepada siswa, sehingga guru mendapatkan nilai 3,5. Dalam memilih metode, media dan bahan ajar, guru juga menggunakan media dan metode yang bervariasi diantaranya media slide dan metode yang tidak membosankan siswa untuk belajar dan telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran; maka dari itu penulis memberikan nilai 3 karena sudah baik.

Selanjutnya dalam memanfaatkan media, guru juga sudah sangat baik, karena telah dipersiapkan sebelumnya dan sangat bervariasi serta siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, media yang digunakan juga sesuai dengan kondisi siswa dengan demikian guru mendapatkan nilai 3,3. sedangkan dalam kegiatan inti atau kegiatan melibatkan siswa dalam proses

pembelajaran guru juga sudah sangat baik, hal ini terlihat dari partisipasi siswa yang baik, dan guru juga memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat menjawab dengan benar, sehingga penulis memberikan nilai 3.

Yang terakhir pada kegiatan penutup, waktu yang digunakan oleh guru juga tepat waktu, tujuan pembelajaran juga sudah dapat tercapai. Sehingga guru mendapatkan nilai 3,3.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan dan mengaplikasikan model ASSURE sudah sangat baik. Sehingga pembelajaran tidak membosankan karena guru menggunakan media dalam pembelajaran, dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

II. Analisis Data observasi aktivitas siswa

Dalam Kegiatan Belajar Mengajar, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran diamati oleh penulis setiap kali pertemuan. Observasi ini dilakukan untuk melihat adanya pembelajaran yang efektif di SMP Negeri 2 Surabaya. Adapun untuk mengetahui aktivitas siswa yang aktif dapat dilihat pada tabel VII pada pertemuan I.

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dan belum antusias dalam proses pembelajaran. Namun ada beberapa siswa yang aktif dalam mengajukan pertanyaan, menyelesaikan tugas yang diberikan secara individu. Sehingga rata-rata pada observasi pertemuan

pertama ini penulis memberikan nilai 2,4 dan masih termasuk kategori kurang baik.

Sedangkan pada pertemuan yang kedua dapat dilihat pada tabel VIII. Dari hasil pengamatan penulis pada pertemuan kedua, siswa mulai antusias dan terlihat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa aktif dalam mengemukakan ikhtisar, mengajukan pendapat serta menjawab pertanyaan dari guru namun masih ada beberapa siswa yang belum menunjukkan keaktifannya. Sehingga pada pertemuan kedua ini penulis memberikan nilai 2,8 dan masuk dalam kategori baik.

Kemudian pada pertemuan yang ketiga dapat dilihat pada Tabel IX, dari hasil pengamatan penulis, siswa juga terlihat aktif pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dengan penggunaan media ini, hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas. Meskipun masih ada beberapa siswa yang belum aktif atau siswa yang pasif dalam pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan belajar ini, terlihat bahwa siswa merasa senang dan media yang dibuat oleh guru tidak membosankan. Dari hasil pertemuan yang ketiga ini penulis memberikan nilai 3,1 pada aktivitas siswa, dan sudah baik.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis ini menunjukkan bahwa pembelajaran di SMP Negeri 2 Surabaya, sudah berjalan dengan baik. Karena dari rata-rata tiga pertemuan yang dilakukan mendapatkan nilai 2,7 yang berarti baik. Selain itu, dari pengamatan terhadap aktivitas siswa ini dapat

dilihat bahwa siswa mengikuti proses belajar dengan menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif di SMP Negeri 2 sudah baik. Meskipun masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam proses belajar.

2. Analisis Data hasil Tes

**TABEL X
Data Hasil Penelitian**

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
No. Absen	Skor	No. Absen	Skor
(1)	(2)	(3)	(4)
1	80	1	60
2	60	2	60
3	70	3	50
4	75	4	80
5	70	5	55
6	65	6	65
7	75	7	55
8	70	8	60
9	70	9	70
10	60	10	50
11	80	11	60
12	75	12	50
13	85	13	55
14	90	14	60
15	70	15	75
16	80	16	60
17	90	17	65
18	80	18	50

(1)	(2)	(3)	(4)
19	75	19	70
20	80	20	65
21	70	21	65
22	80	22	75
23	65	23	55
24	85	24	60
25	75	25	65
26	70	26	65
27	90	27	75
28	90	28	55
29	85	29	70
30	80	30	65
31	60	31	70
32	80	32	80
33	80	33	55
34	75	34	80
35	80	35	70
36	70	36	75
37	85	37	65
38	65	38	70

a. Uji Normalitas

1). Uji Normalitas Untuk Kelas Eksperimen

a). Membuat Daftar Distribusi Frekuensi

Langkah-langkah yang digunakan untuk membuat daftar frekuensi adalah sebagai berikut

(i) Menentukan rentang (r)

Rentang (r) = data terbesar - data terkecil

$$= 90 - 60$$

$$= 30$$

(ii) Menentukan banyaknya kelas (k)

Banyaknya kelas (k) = $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 38$$

$$= 1 + 3,3 (1,579)$$

$$= 1 + 5,21$$

$$= 6,21$$

(iii) Menentukan panjang kelas (p)

$$P = \frac{r}{k} = \frac{30}{6} = 5$$

Panjang kelas yang diambil dalam membuat daftar distribusi frekuensi adalah 5.

TABEL XI

Daftar Distribusi Frekuensi Skor

Tes Akhir Kelas Eksperimen

Skor	x_1	f_1	$(x_1)^2$	$f_1 x_1$	$f_1 (x_1)^2$
60-64	62	3	3844	186	11532
65-69	67	3	4489	201	13467
70-74	72	8	5184	576	41472

75-79	77	6	5929	462	35574
80-84	82	10	6724	820	67240
85-89	87	4	7569	348	30276
90-94	92	4	8464	368	33856
		38		2961	
					233417

b. Menghitung Rata-Rata (\bar{x})

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_1 x_1}{\sum f_1} \\ &= \frac{2961}{38} = 77,92 \end{aligned}$$

digilib.uinsby.ac.id **c. Menghitung Simpangan Baku (S)** digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n \sum f_1 (x_1)^2 - (\sum f_1 x_1)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{38 \cdot 233417 - (2961)^2}{38(38-1)} \\ &= \frac{8868846 - 8767521}{38 \cdot 37} = \frac{102325}{1406} \\ &= 8,53 \end{aligned}$$

d. Menghitung Tabel Frekuensi Harapan

TABEL XII

Frekuensi Harapan Kelas Eksperimen

Batas Kelas	Z _{score}	Batas Luas Daerah	(L) Luas Daerah	f _h	f _o	x ²
59,5	-2,16	4846				
			0,0428	1,6264	3	1,16009
64,5	-1,5732	4418				
			0,1053	4,0014	3	0,2506
69,5	-0,984	3365				
			0,1811	6,8818	8	0,18169
74,5	-0,401	1554				
			0,2268	8,6184	6	0,7955
79,5	0,187	0714				
			0,2080	7,904	10	0,5558
84,5	0,77	2794				
			0,1321	5,0198	4	0,20717
89,5	1,357	4115				
			0,0623	2,3674	4	1,12586
94,5	1,943	4738				
Jumlah						4,27671

Keterangan :

$$Z_{score} = \frac{\text{batas kelas} - \text{rata rata}}{\text{simpangan baku}}$$

$$f_h = \text{luas daerah} \times N$$

$$f_o = (\text{frekuensi observasi}) = f_i$$

Luas daerah = selisih bilangan batas atas dengan batas bawah

e. Menentukan Hipotesis

H₀ = sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a = sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

f. Menentukan Taraf Nyata (α = 0.05)

g. Menghitung X^2 dengan rumus
$$X^2 = \frac{\sum(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$= 4,27$$

h. Mencari nilai $x^2 (1-a) (k-3)$

$$\begin{aligned} x^2 (1-a) (k-3) &= x^2 (1-0,05) (7-3) \\ &= 0,95.(4) \\ &= 9,49 \end{aligned}$$

i. H_0 diterima jika $x^2 < x^2 (1-a) (k-3)$

j. Pengembalian kesimpulan :

Berdasarkan $x^2 (1-a) (k-3)$ maka H_0 diterima

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kesimpulan :

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 yang berbunyi bahwa sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima.

2). Uji Normalitas Untuk Kelas Kontrol

a). Membuat Daftar Distribusi Frekuensi

Langkah-langkah untuk membuat daftar frekuensi adalah sebagai berikut

(i) Menentukan rentang (r)

$$\begin{aligned} \text{Rentang (r)} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 80 - 50 \\ &= 30 \end{aligned}$$

(ii) Menentukan banyaknya kelas (k)

$$\begin{aligned}
 \text{Banyaknya kelas (k)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 38 \\
 &= 1 + 3,3 (1,579) \\
 &= 1 + 5,21 \\
 &= 6,21 \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

Banyaknya kelas yang diambil dalam membuat daftar distribusi frekuensi ini adalah 6 kelas.

(iii) Menentukan panjang kelas (p)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$P = \frac{r}{k} = \frac{30}{6} = 5$$

Panjang kelas yang diambil dalam membuat daftar distribusi frekuensi adalah 5

TABEL XIII

Daftar Distribusi Frekuensi Skor

Tes Akhir Kelas Kontrol

Skor	x_1	f_1	$(x_1)^2$	$f_1 x_1$	$f_1 (x_1)^2$
50-54	52	4	2704	208	10816
55-59	57	6	3249	342	19494
60-64	62	7	3844	434	26908
65-69	67	8	4489	536	35912
70-74	72	6	5184	432	31104

75-79	77	4	5929	308	23716
80-84	82	3	6724	246	20172
		38	32123	2506	168122

b). Menghitung Rata-Rata (\bar{x})

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_1 x_1}{\sum f_1} \\ &= \frac{2506}{38} = 65,94 \end{aligned}$$

c). Menghitung Simpangan Baku (S)

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n\sum f_1 (x_1)^2 - (\sum f_1 x_1)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{38(168122) - (2506)^2}{38(38-1)} \\ &= \frac{6388636 - 6280036}{38.37} = \frac{108600}{1406} \\ &= 70,128 \\ &= 8,374 \end{aligned}$$

d). Menghitung Tabel Frekuensi Harapan

TABEL XIV

Frekuensi Harapan Kelas Kontrol

Batas Kelas	Z _{score}	Batas Luas Daerah	(L) Luas Daerah	f _h	f _o	x ²
49,5	-1,872	4693	0,0061	2,511	4	0,882

54,5	-1,302	4032				
			0,1359	5,164	6	0,1354
59,5	-0,733	2673				
			0,2037	7,74	7	0,0707
64,5	-0,164	0636				
			0,219	8,32	8	0,0123
69,5	0,405	1554				
			0,1786	6,78	6	0,0897
74,5	0,974	3340				
			0,1042	3,959	4	0,00042
79,5	1,544	4382				
			0,0444	1,687	3	1,0219
84,5	2,113	4826				
						2,21242

Keterangan :

$$Z_{score} = \frac{\text{batas kelas} - \text{rata rata}}{\text{simpangan baku}}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$f_h = \text{luas daerah} \times N$$

$$f_0 = f_1$$

Luas daerah (L) = selisih bilangan batas atas dengan batas bawah

e). Menentukan Hipotesis

H_0 = sampel berasal dari populasi distribusi normal

H_a = sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

f). Menentukan Taraf Nyata ($\alpha = 0.05$)

g). Menghitung χ^2 dengan rumus
$$\chi^2 = \frac{\sum(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

$$= 2,212$$

h). Mencari nilai $\chi^2 (1-\alpha) (k-3)$

$$\begin{aligned} x^2 (1-\alpha) (k-3) &= x^2 (1-0,05) (7-3) \\ &= 0,95.(4) \\ &= 9,49 \end{aligned}$$

i). H_0 diterima jika $x^2 < x^2 (1-\alpha) (k-3)$

j). Kesimpulan :

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 yang berbunyi bahwa sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima.

b. Uji Homogenitas

Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Menentukan hipotesis
2. Menentukan taraf nyata ($\alpha = 0.01$)
3. Menentukan nilai $F_{\frac{1}{2}\alpha(v_1, v_2)}$ daftar dari distribusi f dengan
 $v_1 =$ derajat kebebasan pembilang
 $v_2 =$ derajat kebebasan penyebut
4. Menentukan kriteria sebagai berikut
 H_0 diterima jika $f_{hitung} < f_{tabel}$
 H_0 ditolak jika $f_{hitung} \geq f_{tabel}$
5. Menghitung nilai f dengan rumus

$$F_{hitung} = \frac{v_b}{v_k} = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

v_b = variansi terbesar

v_k = variansi terkecil

dari hasil penelitian diperoleh S^2 (simpangan baku) dari kelas eksperimen = 72,7773 sedangkan S^2 untuk kelas kontrol = 70,128 sehingga $S_1^2 = 72,773$ dan $S_2^2 = 70,128$

dengan menggunakan rumus diatas diperoleh

$$f_{hitung} = \frac{72,773}{70,128} = 1,03$$

6. Kesimpulan

Dari perhitungan diatas diperoleh $f_{hitung} = 1,03$ sedang $f_{tabel} = 1,84$

sehingga dapat disimpulkan bahwa $f_{hitung} < f_{tabel}$ yang berarti H_0

diterima yaitu sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang homogen.

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

1. Menentukan hipotesis

H_0 : $M_1 = M_2$ tidak ada pengaruh aplikasi model desain sistem pembelajaran *Assure* dalam menciptakan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PAI.

H_a : $M_1 \neq M_2$ ada pengaruh aplikasi model desain sistem pembelajaran *Assure* dalam menciptakan

pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran

PAI.

2. Menentukan $\alpha = 0.05$

3. Menentukan statistik uji t

$$\begin{aligned} \bar{x} \text{ eksperimen} &= 77,92 \\ &= 77,9 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bar{x} \text{ kontrol} &= 65,94 \\ &= 65,9 \end{aligned}$$

$$S_{\text{eksperimen}} = 8,53$$

$$S_{\text{kontrol}} = 8,37$$

$$t = \frac{\bar{x} - \bar{x}_{\text{kontrol}}}{\sqrt{\frac{S_{\text{eksperimen}}^2}{n_{\text{eksperimen}}} + \frac{S_{\text{kontrol}}^2}{n_{\text{kontrol}}}}}$$

$$= \frac{77,92 - 65,94}{\sqrt{\frac{8,53^2}{38} + \frac{8,37^2}{38}}}$$

$$= \frac{11,98}{\sqrt{1,914 + 1,843}} = \frac{11,98}{1,938} = 6,18$$

$$db = 70$$

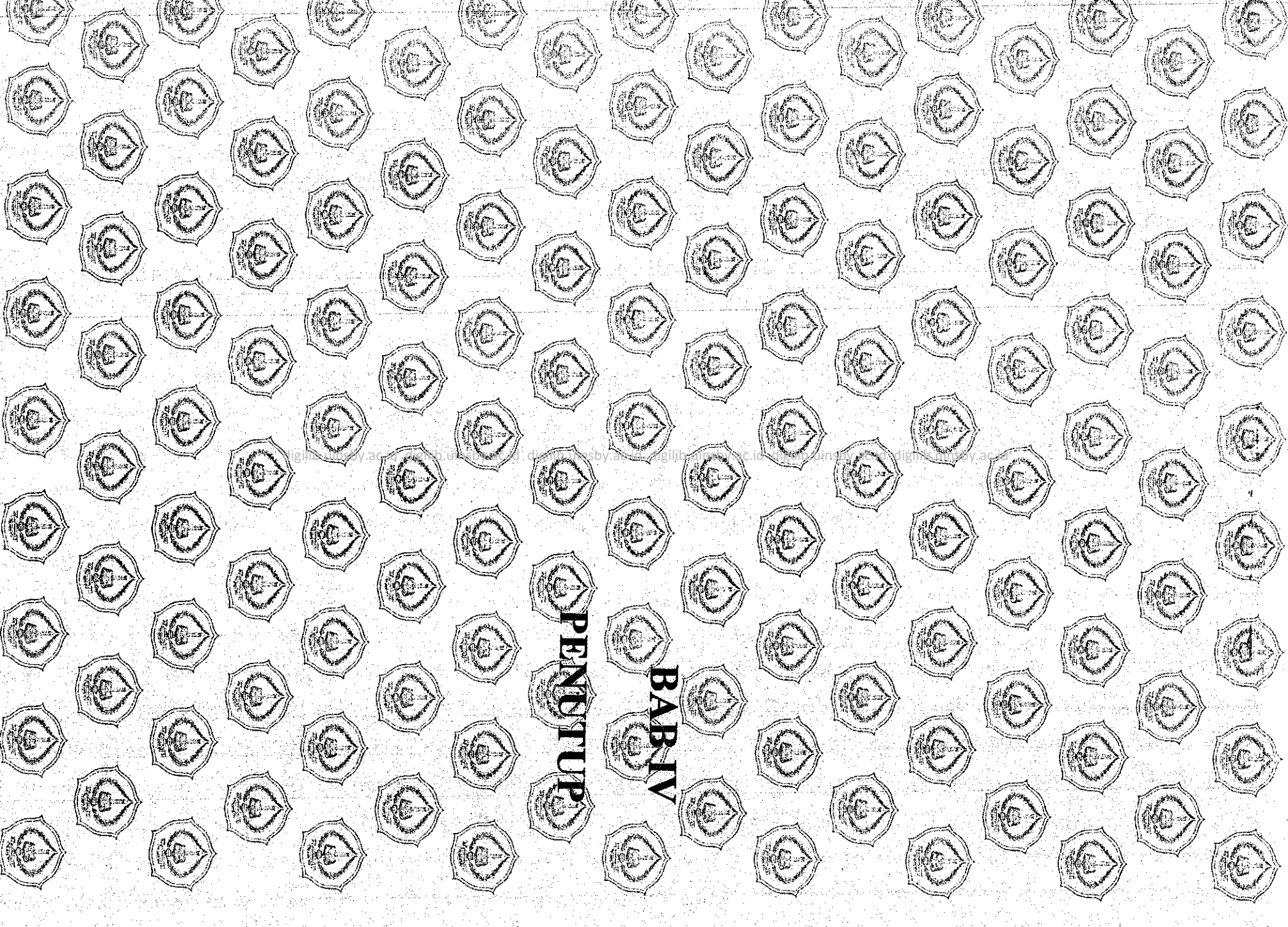
$$t \text{ untuk signifikansi } 5\% = 2$$

Pengambilan kesimpulan :

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dari perhitungan diatas diperoleh $t_{\text{hitung}} = 6,18$ dan $t_{\text{tabel}} = 2$ karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi pembelajaran yang efektif pada siswa dengan menggunakan model desain sistem pembelajaran

Assure. Hal ini berarti ada pengaruh aplikasi model desain ASSURE dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, sehingga dengan mengaplikasikan model desain *Assure* maka dapat menciptakan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Surabaya.



**BABY
PENTUP**

BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pada aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

A. KESIMPULAN

1. Aplikasi pembelajaran model desain ASSURE yang dilakukan oleh guru dalam mengaplikasikan model ASSURE tersebut selama tiga pertemuan adalah kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata 3,5.

Namun media yang digunakan kurang bervariasi dengan penggunaan metodenya. Dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih ada yang belum menunjukkan keaktifannya.

2. Pembelajaran yang efektif di SMP Negeri 2 selama tiga pertemuan adalah kategori baik, dengan nilai rata-rata 2,7. hal ini menunjukkan adanya pembelajaran yang efektif, meskipun ada beberapa siswa yang belum menunjukkan keaktifannya dalam proses belajar dan siswa merasa kesulitan dalam proses pembelajaran.

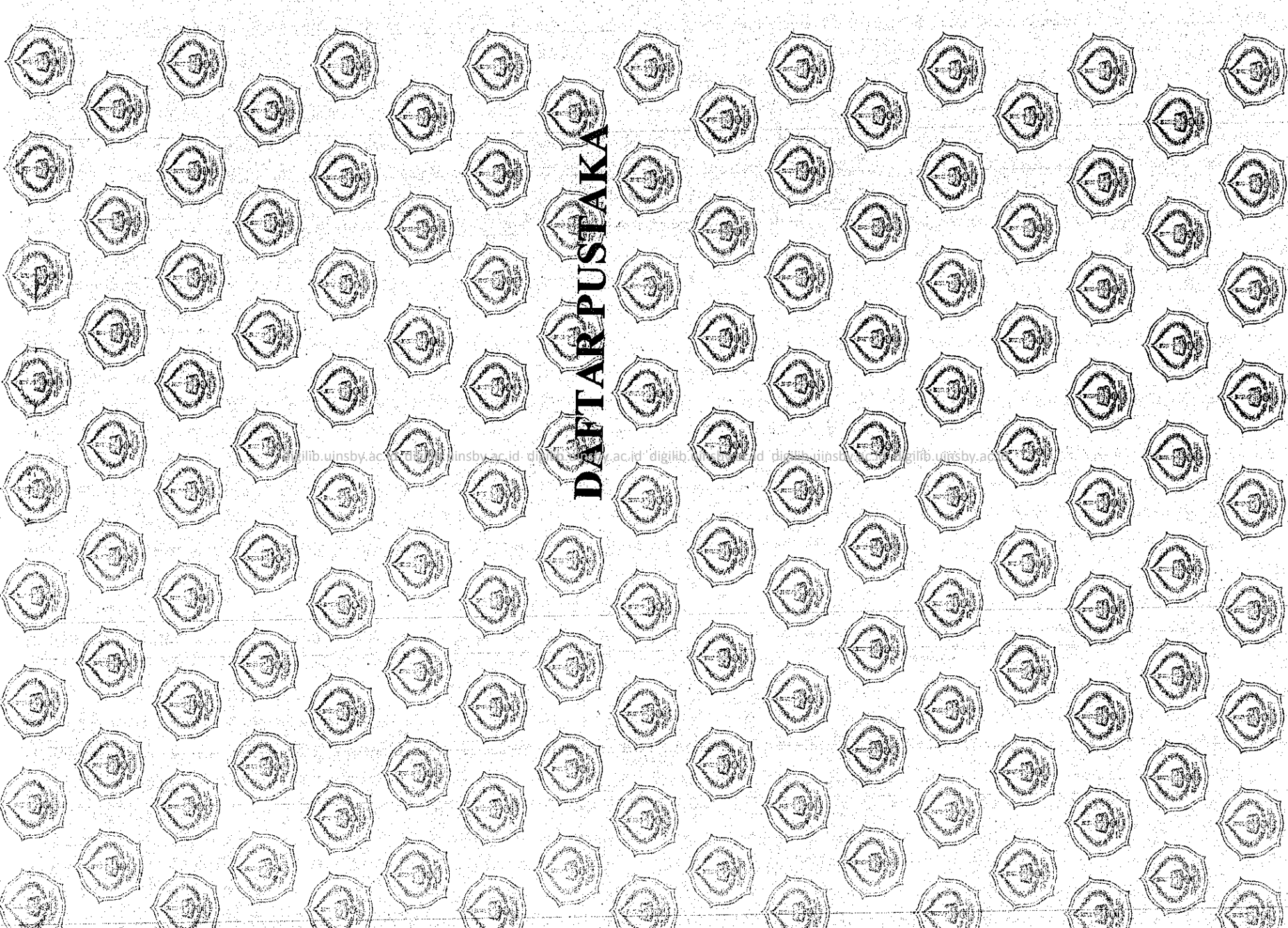
3. Ada pengaruh aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, hal ini berdasarkan hasil analisis data statistik dengan perhitungan uji-t dua pihak dengan nilai $t_{hitung} = 6,18 > \text{nilai } t_{tabel} = 2$ antara mean skor hasil tes kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan.

Sehingga tingkat pengaruh aplikasi model desain sistem pembelajaran ASSURE dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dapat dikategorikan cukup baik.

B. SARAN-SARAN

1. Hendaknya Kepala Sekolah Bapak Drs. Astari, M.Si, MM diharapkan bisa memberikan pembaharuan pendidikan dengan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang bisa menjadikan input dan output yang berkualitas, seperti Model ASSURE, dan juga menambahkan media pembelajaran di sekolah.
2. Hendaknya semua dewan guru, khususnya guru PAI diharapkan bisa lebih meningkatkan kualitas serta personalitas guru dalam memilih media pembelajaran yang bervariasi dan menyesuaikan dengan metode dan bahan ajar serta selalu mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik, dan juga bisa mengajak agar siswa aktif dalam proses pembelajaran.
3. Hendaknya siswa agar selalu semangat dalam belajar serta berusaha meningkatkan keaktifannya dalam proses belajar, seperti dalam hal mengemukakan pendapat dan berusaha untuk mencari ilmu yang bermanfaat.
4. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa model pembelajaran ASSURE ternyata bisa menciptakan pembelajaran yang efektif, oleh

karena itu diharapkan agar pembelajaran model ASSURE bisa direplikasikan pada materi yang serupa.



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

A Pribadi, Benny.2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat

Arifin, M.1993. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara

Arifin, M.1993. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta : Rineka Cipta

Arsyad, Azhar.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Bungin, Burhan.2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya : Airlangga University Press

D Marimba, Ahmad.1987. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung : Al-Ma'arif

Daradjat, Zakiyah.1995. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta : Bumi Aksara

Daradjat, Zakiyah.2000. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara

Daud Ali, Muhammad.2005. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Depdiknas.2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran PAI SMP/MTS*. Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang

Depdiknas.2005. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran PAI*. Jakarta : Balai Pustaka

Djamarah, Syaiful Bahri.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Hamalik, Oemar.2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

- Harjanto.1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Margono.1997. *Metodologi Penelitian Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Miarso, Prof.Dr. Yusufnadi.2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta:
Kencana
- Muhaimin.2002. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja RosdaKarya
- Narbuko,Cholid.2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nata, Abuddin.1997. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta : Logos
- Nata, Abuddin.2005. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta : Gaya Media Pratama
- Nugroho, Edi.1985. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung : CV Permadi
- Sanjaya, Dr Wina.2008. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Bandung: Kencana
- Sumanto.1995. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta : Andi
Offset
- Sutikno, Sobry. 2007. *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*. Mataram:
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
NTP Press
- Sutikno,Sobry.2009. *Belajar dan Pebelajaran*. Jakarta : Prospect
- Sutrisno.2005. *Revolusi Pendidikan di Indonesia, Membedah Metode dan Teknik
Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta : Arruz
- Thoha, Chabib.2004. *Metodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- UU RI Nomer 20 tahun 2003 *tentang SISDIKNAS*. Bandung : Fermana
- UU RI Nomer 14 tahun 2005 *tentang Guru dan Dosen*. Bandung : Fermana