

IMPLEMENTASI MODEL DESAIN PEMBELAJARAN ASSURE BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR FIQH DI MI AT-TAQWA MADIUN

Lau Han Sein¹, Abdul Azis², Nurul Atik Hamida³, Siti Khulasoh⁴,
Muchdjabir Wahid⁵, Andy Litehua⁴

¹Universitas Singaperbangsa Karawang,

²Universitas Singaperbangsa Karawang,

³Universitas Singaperbangsa Karawang,

⁴Universitas Singaperbangsa Karawang,

⁵Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya,

⁶Institut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo,

lau.han@fai.unsiaka.ac.id¹, abdul.aziz@faiunsika.ac.id², nurulatik@ppns.ac.id³,

siti.khulasoh@fai.unsika.ac.id⁴, muchdjabir.wahid@fai.unsika.ac.id⁵,

litehua1995@gmail.com⁶

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of the ASSURE instructional design model (Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise) integrated with multimedia to overcome student learning difficulties in Fiqh. The research was conducted at MI At-Taqwa Madiun. Using a qualitative approach and a descriptive method, data was collected through direct observation, in-depth interviews, and document analysis. The findings indicate that the application of the multimedia-based ASSURE model is an effective strategy. The process begins with an analysis of student characteristics and learning styles, followed by the selection of relevant methods, media, and teaching materials. The success of this model is also supported by active student participation, which has been shown to minimize their learning difficulties. In conclusion, the ASSURE model, enriched with multimedia, serves as a significant alternative solution to improve the quality of Fiqh learning.

Keywords: learning difficulties, ASSURE, fiqh, efforts of educators

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi model desain pembelajaran ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise) yang terintegrasi dengan multimedia dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi Fiqh. Fokusnya adalah di MI At-Taqwa Madiun, tempat penelitian ini dilakukan. Dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif, kami mengumpulkan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan

analisis dokumen. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model ASSURE berbasis multimedia merupakan strategi yang efektif. Prosesnya dimulai dengan analisis karakteristik dan gaya belajar siswa, lalu dilanjutkan dengan pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang relevan. Keberhasilan model ini juga ditopang oleh keterlibatan aktif siswa, yang terbukti dapat meminimalkan kesulitan belajar mereka. Kesimpulannya, model ASSURE yang diperkaya multimedia menjadi solusi alternatif yang signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqh.

Kata kunci: kesulitan belajar, ASSURE, fiqh, upaya pendidik

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaktif antara guru dan murid. Agar proses ini berjalan efektif, dibutuhkan kerja sama yang baik di mana guru menyampaikan materi dan murid menyimak dengan seksama. (Muzakki dkk., 2021), tidak terkecuali juga pada mata pelajaran fiqh.

Proses pembelajaran sering kali tidak berjalan mulus dan ideal. Berbagai tantangan dan hambatan tak terhindarkan muncul di tengah jalannya, mulai dari kesulitan mengajar yang dialami oleh pendidik hingga kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik.

Munculnya hambatan ini sebenarnya dapat menjadi pemicu penting. Alih-alih dianggap sebagai masalah semata, kesulitan-kesulitan ini seharusnya menjadi dorongan bagi pendidik dan peserta didik untuk menjadi lebih dinamis dan inovatif.

Pendidik dituntut untuk terus mengembangkan metode, strategi, dan media ajar yang lebih efektif. Sementara itu, peserta didik didorong untuk menemukan cara-cara baru dalam memahami materi dan mengatasi tantangan yang ada, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif, kreatif, dan pada akhirnya, lebih berhasil.

Kegiatan belajar juga tidak selalu berjalan dengan baik bagi setiap peserta didik, terkadang ada peserta didik yang dapat memahami materi dengan cepat dan ada juga peserta didik yang lambat dalam memahami apa yang dipelajari, bahkan terkadang bagi sebagian peserta didik ada yang merasa kesulitan. Perbedaan pada setiap individu ini menyebabkan adanya kesulitan belajar dan hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka (Hasanah, 2016).

Kesulitan belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar dapat digolongkan kedalam dua golongan, yaitu: faktor Intern (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor Ekstern (faktor dari luar manusia) yang meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. (Slameto, 2003)

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi di atas, maka pendidik harus dengan cermat melihat kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Mengingat bahwa faktor yang mempengaruhi tidak hanya berasal dari dalam diri peserta didik diharapkan pendidik mampu bekerja sama dengan berbagai pihak, baik itu para pendidik, wali kelas, kepala sekolah bahkan orang tua peserta didik demi menjalankan proses belajar mengajar secara maksimal (Ahmadi & Abu Supriyono Widodo, 2008).

Saat ini, strategi dan model desain pembelajaran sudah banyak di kenal dalam dunia pendidikan. Dimana strategi dan model desain pembelajaran itu masing-masing

mempunyai kelebihan dan kekurangan, namun pada dasarnya tujuannya adalah sama, yakni untuk membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Keterampilan pendidik dalam memilih dan menggunakan strategi serta model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peserta didik terutama untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik (Tarmizi dkk., 2021).

Pendidik yang professional adalah pendidik yang mampu menyesuaikan situasi dan kondisi mulai dari materi pembelajaran, strategi pembelajaran hingga media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik. Philosofi yang harus tertanam dalam pribadi pendidik adalah seorang pendidik harus sukses dan berhasil dalam mengajar. Proses pembelajaran yang berhasil yaitu apabila pendidik mampu mengembangkan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dalam belajar (Mamangkai dkk., 2021). Setiap peserta didik pada prinsipnya tentu berhak memperoleh peluang untuk mencapai kinerja akademik (Academic Performance) yang memuaskan. Pada

kenyataannya tampak jelas bahwa masing-masing peserta didik memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara seorang peserta didik dan peserta didik lainnya (Saugadi dkk., 2021).

Kesalahan yang sering terjadi di dalam proses belajar mengajar adalah kurangnya pemahaman pendidik dalam menyesuaikan keragaman dan perbedaan masing-masing peserta didik tersebut dan kurangnya ketrampilan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, seperti; tidak menggunakan media yang relevan dengan materi pembelajaran, tidak menggunakan strategi dan model desain pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar, dan lain sebagainya (Mubin & Farhan, 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti, peserta didik-siswi kelas VI di MI At-Taqwa Madiun masih banyak yang mengalami kesulitan belajar pada materi fiqh, terbukti dari beberapa hasil ujian menunjukkan nilai yang masih dibawah KKM. Asumsi dari peneliti,

hal itu disebabkan pendidik yang kurang tepat dalam memahami karakteristik peserta didik-siswinya sehingga pembelajaran yang diterapkan pendidik tersebut kurang tepat.

Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan model desain pembelajaran dalam menyusun dan merencanakan pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat diterima dan difahami oleh masing-masing peserta didik. Diantara model desain pembelajaran yang bisa diterapkan diantaranya adalah Model Banathy dengan enam langkahnya (Liana & Silitonga, 2021), Model PPSI dengan lima langkahnya (Kurniawan, 2015), Model Dick & Carry dengan sepuluh langkahnya (Aji, 2016), dan Model Assure dengan enam langkahnya (Rasidi, 2016).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model desain pembelajaran ASSURE berbasis multimedia untuk diimplementasikan pada pelajaran Fiqh sebagai upaya dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Model pembelajaran ASSURE itu sendiri adalah sebuah model desain pembelajaran sederhana, yang menjadikan pembelajaran lebih efektif, effisien

dan menarik. Model ASSURE dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran, dimana pendidik bisa mempersiapkan rencana pembelajaran dengan menganalisis karakter peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi peserta didik, serta menentukan metode, materi dan media pembelajaran yang sesuai (Rasidi, 2016).

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait model desain pembelajaran ASSURE yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada materi fiqh.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, Sedangkan dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif menurut Bogdan dan Biklen, yang dikutip oleh Moeloeng merupakan upaya jalan bekerja dengan data, pengorganisasian data, memilah dan memilih menjadi satuan yang dapat dikelola, serta mencari dan menemukan pola yang penting dan yang dipelajari (L. J. Moleong, 2013).

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Observasi dilakukan untuk memperoleh data dari lapangan dengan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Data yang dimaksud antara lain proses pembelajaran dengan menggunakan model desain ASSURE di MI At-Taqwa Madiun. Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan beberapa buku referensi atau artikel-artikel yang relevan dengan pembahasan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kesulitan Belajar

1. Hakikat Kesulitan Belajar

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar peserta didik di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku

peserta didik yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Jihad Asep dan Haris Abdul, 2012).

Menurut Sudjana, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Sedangkan menurut John Dewey, belajar merupakan bagian interaksi manusia dengan lingkungannya. Bagi John Dewey, pelajar harus dibimbing ke arah pemanfaatan kekuatan untuk melakukan berpikir reflektif. Belajar mempunyai bentuk dan jenis yang sangat beragam, mengambil ruang di berbagai tempat baik dalam format pendidikan formal, informal maupun non formal dengan kompleksitas yang berbeda mulai dari yang sederhana sampai yang

canggih (Jihad Asep Dan Haris Abdul, 2012).

Adapun ciri-ciri belajar yaitu: 1) Perubahan intensional dalam arti bukan pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan. 2) Perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. 3) Perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi peserta didik (Jihad Asep Dan Haris Abdul, 2012).

Belajar di sekolah tidak senantiasa berhasil. Dilihat dari tujuan pembelajarannya, maka tujuan-tujuan yang diharapkan tidak dapat dicapai. Hal ini menunjukkan adanya masalah atau kesulitan yang di alami peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada hakikatnya, kesulitan belajar adalah keadaan yang menyebabkan peserta didik tidak dapat belajar sebagaimana mestinya. Keadaan tersebut dapat di sebabkan oleh faktor-faktor kesukaran peserta didik dalam menerima atau menyerap

pelajaran di sekolah (Kramer dkk., 2021). Dengan kata lain, kesulitan belajar ialah suatu kondisi di mana kompetensi atau prestasi yang dicapai tidak sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan (Rofqi Dan Rosyid Zaiful, 2020).

Kesulitan belajar merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris learning disability. (Mulyono Abdurrahman, 2003). Kesulitan belajar merupakan ketidakupayaan pembelajaran yang disebabkan oleh: 1) kemungkinan adanya disfungsi otak, 2) kesulitan dalam tugas-tugas akademik, 3) prestasi belajar yang rendah jauh di bawah kepastian intelegensi, 4) adanya sebab lain seperti tuna grahita, gangguan emosional, hambatan sensoris, ketidak tepatan pembelajaran, atau karena kemiskinan budaya (Attwood & Atkinson, 2021).

Menurut Suwarto, kesulitan belajar adalah kegagalan dalam mencapai tujuan belajar, ditandai dengan prestasi belajar yang rendah (nilai yang diperoleh kurang dari tujuh puluh lima). Peserta didik yang mempunyai kesulitan belajar adalah peserta

didik yang tidak dapat mencapai tingkat penguasaan yang diperlukan sebagai prasyarat untuk belajar di tingkat berikutnya. Sehingga peserta didik tersebut perlu diadakan remidiasi untuk materi yang masih kurang tersebut (Maryani Ika, 2018).

Marlina juga menjelaskan kesulitan belajar adalah gangguan dalam satu atau lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran dan tulisan. Gangguan tersebut akan terlihat dalam bentuk kesulitan dalam mendengarkan, berfikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja dan berhitung. Batasan tersebut termasuk di dalamnya gangguan perceptual, kerusakan otak, disfungsi minimal otak, disleksia, dan afasia perkembangan. Batasan tersebut tidak mencakup anak-anak yang memiliki problema belajar yang penyebab utamanya berasal dari adanya hambatan dalam penglihatan, pendengaran, atau motorik, hambatan karena cacat mental, karena gangguan emosional, atau karena

kemiskinan lingkungan, budaya, dan ekonomi (Marlina, 2019).

2. Jenis-Jenis Kesulitan Belajar

Pada umumnya, kesulitan belajar di klasifikasikan ke dalam dua kelompok, yakni 1) kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan; dan 2) kesulitan belajar akademik. Kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan mencakup gangguan motorik dan persepsi, kesulitan belajar bahasa dan komunikasi, serta kesulitan belajar dalam menyesuaikan prilaku sosial. Kesulitan belajar akademik menunjukkan terhadap adanya kegagalan-kegagalan pencapaian prestasi akademik yang sesuai dengan kapasitas yang di harapkan (Rofqi Dan Rosyid Zaiful, 2020).

Kesulitan belajar akademik bersifat umum dan spesifik. Kesulitan belajar umum adalah kesulitan belajar yang di tandai oleh adanya pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran pada umumnya, berada di bawah kemampuan. Hal ini mungkin karena faktor penyesuaian di sekolah, lingkungan keluarga,

kantor, motivasi yang rendah, atau pemilihan strategi belajar yang tidak tepat. Kesulitan belajar spesifik di tandai oleh adanya pencapaian hasil belajar yang rendah untuk mata pelajaran tertentu sedangkan yang lain pada umumnya baik (Al-Ramamneh, 2021).

3. Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta didik

Pendidik merupakan orang yang bertanggung jawab dalam membimbing, menyampaikan pelajaran, dan membentuk kepribadian murid yang bernilai tinggi. Dengan demikian, tugas utama seorang pendidik adalah mengajar dan mendidik. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar, pendidik di tuntut menguasai dan mampu menetapkan prinsip-prinsip metode dengan baik dan dapat di pertanggung jawabkan, sebab metode mengajar merupakan bagian yang tidak dapat di pisahkan dari proses pendidikan dan pengajaran (Asrowi dkk., 2019).

Adapun upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk

mengatasi kesulitan belajar peserta didik adalah sebagai berikut: 1). Menyusun rancangan program identifikasi asesmen dan pembelajaran anak berkesulitan belajar. 2) Berpartisipasi dalam penjaringan, asesmen dan evaluasi anak berkesulitan belajar. 3) Berkonsultasi dengan para ahli yang terkait dan menginterpretasikan laporan mereka. 4) Melaksanakan tes, baik tes formal maupun informal. 5) Berpartisipasi dalam penyusunan program pendidikan yang di individualkan. 6) Mengimplementasikan program pendidikan yang di individualkan. 7) Menyelenggarakan pertemuan dan wawancara dengan orang tua. 8) Bekerja sama dengan pendidik reguler atau pendidik kelas untuk memahami anak dan menyediakan pembelajaran yang efektif. 9) Membantu anak dalam mengembangkan pemahaman diri dan memperoleh harapan untuk berhasil serta keyakinan kesanggupan mengatasi kesulitan belajar (Rofqi Dan Rosyid Zaiful, 2020).

4. Faktor-Faktor Penghambat Kesulitan Belajar Peserta Didik

Secara garis besar faktor-faktor penghambat kesulitan belajar di golongkan menjadi dua, yaitu:

a. Faktor internal peserta didik, yakni muncul dari dalam diri anak yang secara dominan menentukan tingkat kesulitan belajar anak. Berikut merupakan faktor-faktor internal:

1) Faktor fisiologis berhubungan dengan kondisi fisik individu, seperti sakit, kurang sehat, dan cacat tubuh.

2) Faktor psikologis merupakan keadaan psikologis atau kejiwaan seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Seperti kecerdasan, bakat, minat, dan kondisi jasmani (Indriastuti, 2015).

b. Faktor eksternal peserta didik, penghambat kesulitan belajar peserta didik di bedakan menjadi dua yaitu lingkungan sosial dan nonsosial. Faktor ini muncul dan di pengaruhi dari luar individu. Berikut merupakan faktor-faktor eksternal:

1) Lingkungan sosial terdiri dari pendidik, teman sekelas,

teman sepermainan, masyarakat, tetangga, orang tua dan keluarga.

2) Lingkungan nonsosial terdiri dari tempat belajar, alat-alat belajar, suasana, dan pergaulan (Rofqi Dan Rosyid Zaiful, 2020).

Faktor-faktor tersebut dalam banyak hal saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang peserta didik yang bersifat conserving terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstriksik (faktor internal), biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang peserta didik yang berinteligensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal) mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik yang berkompeten dan profesional diharapkan mampu mengatasi faktor penghambat proses belajar mereka (Maryani Ika, 2018).

Westwood juga menjelaskan faktor penyebab kesulitan belajar

sebagai akibat dari beberapa pengaruh berikut: 1) Pengajaran yang tidak sesuai. 2) Kurikulum yang tidak relevan. 3) Lingkungan kelas yang kurang kondusif. 4) Kondisi sosial ekonomi yang kurang menguntungkan. 5) Hubungan yang kurang harmonis antara pendidik dan anak. 6) Kurangnya kehadiran anak di sekolah. 7) Masalah kesehatan. 8) Proses belajar yang menggunakan bahasa kedua. 9) Kurang percaya diri. 10) Masalah emosional dan perilaku. 11) Kecerdasan di bawah rata-rata. 12) Gangguan sensoris. 13) Kesulitan memproses informasi spesifik (Marlina, 2019).

Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Multimedia memiliki asal dua suku kata, yaitu kata multi dan media (Hoerunnisa dkk., 2019). Secara bahasa kata multi diartikan sebagai lebih dari satu, sedangkan kata media diartikan sebagai perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu (Islam, 2020). Berdasarkan arti kedua kata tersebut, maka dapat diartikan

multimedia adalah perpaduan dari beberapa macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan (Yasin dkk., 2021).

Multimedia juga dapat diartikan sebagai kombinasi dari berbagai media (Kusumawati dkk., 2021) yang kemudian disampaikan dengan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video (Lauc dkk., 2020).

Sedangkan menurut Zainiyati, multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan (Husniyatus Salamah Zainiyati, 2017).

Berdasarkan definisi oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah

perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Mata Pelajaran Fiqh

1. Pengertian Fiqh

Menurut bahasa, “fiqh” berasal dari “*Faqiha-yafqahu-fiqhan*” yang berarti mengerti atau paham. Paham yang dimaksudkan adalah upaya aqliah dalam memahami ajaran-ajaran Islam yang bersumber dari al-Quran dan As-Sunnah. Al-Fiqh menurut bahasa adalah mengetahui sesuatu dengan mengerti (Saebani Ahmad Beni Dan Januari, 2009).

Dalam perkembangan terakhir fiqh di pahami oleh kalangan ahli usul fiqh sebagai hukum praktis hasil ijtihad, karena fiqh identik dengan ijtihad. Sedangkan faqih identik dengan mujtahid. Kalangan fuqaha (ulama fiqh) pada umumnya mengartikan fiqh sebagai kumpulan hukum islam

yang mencakup semua aspek hukum syar'i, baik yang tertuang secara tekstual maupun hasil penalaran teks (Anshari & Tihalimah, 2019). Pada sisi lainnya, di kalangan ahli ushul fiqh, konsep syari'ah di pahami dengan pengertian "Teks Syar'i", yakni sebagai "*al-Nash al-Muqaddasah*", yang tertuang dalam bacaan al-Qur'an dan hadith yang tetap, tidak mengambil perubahan (Zulkifli, 2017).

2. Tujuan Pembelajaran Fiqh

Tujuan dari pembelajaran fiqh sendiri adalah menerapkan aturan-aturan atau hukum-hukum syari'ah dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan itu untuk mendidik manusia agar memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi manusia. Kata "taqwa" adalah kata yang memiliki makna luas yang mencakup semua karakter dan sikap yang baik. Dengan demikian fiqh dapat digunakan untuk membentuk karakter manusia (Budiman dkk., 2021).

Pembelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan

untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli (Kementerian Agama RI, 2008).

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqh

Secara umum, pembahasan fiqh ini merupakan dua bidang, yaitu fiqh ibadah yang mengatur hubungan manusia dengan tuhannya, seperti shalat, zakat, haji, memenuhi nazar, dan membayar kafarat terhadap pelanggaran sumpah. Kedua, fiqh muamalah yang mengatur hubungan manusia dengan manusia lainnya (Nurmalawati dkk., 2016).

Sementara itu, Musthafa A. Zarqa membagi kajian fiqh menjadi enam bidang, yaitu: 1) Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan bidang ubudiyah, seperti shalat, puasa, dan ibadah haji. 2) Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan kehidupan keluarga, seperti perkawinan, perceraian, nafkah, dan ketentuan nasab. 3) Ketentuan-ketentuan

hukum yang berkaian dengan hubungan sosial antara umat islam dalam konteks hubungan ekonomi jasa. 4) Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan sangsi-sangsi terhadap tindakan kejahatan kriminal. 5) Ketentuan-ketentuan hukum yang mengatur hubungan warga Negara dengan pemerintahannya. 6) Ketentuan-ketentuan hukum yang mengatur etika pergaulan antara seorang muslim dengan lainnya dalam tatanan kehidupan social (Dede Rosyada, 2015).

Desain Pembelajaran Model Assure

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata design (Bahasa Inggris) yang berarti perencanaan atau rancangan. Istilah desain dalam hal ini mempunyai makna adanya suatu keseluruhan, struktur, kerangka atau outline dan urutan atau sistematika kegiatan. Tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk

memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Hasil dari desain pembelajaran adalah diperolehnya suatu sistem pembelajaran (Suradika dkk., 2020).

Langkah desain biasanya dilakukan sebelum dimulainya proses pengembangan. Mendesain aktivitas dan program pembelajaran oleh karenanya dapat dimaknai sebagai upaya untuk membuat aktivitas program pembelajaran menjadi terstruktur dan sistematis sehingga dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri peserta didik atau peserta didik (Syahril, 2018).

Sedangkan definisi sistem pembelajaran Menurut Briggs dalam Ritchey adalah sebagai suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian isi atau materi pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Fahriansyah, 2021).

Menurut Banny A. Pribadi desain sistem pembelajaran merupakan proses untuk merancang,

mengembangkan, dan memanfaatkan program pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik atau *learner* agar memiliki kompetensi yang diperlukan. Program pembelajaran tersebut meliputi program pembelajaran tatap muka atau *face to face instruction*, pembelajaran dalam jaringan atau online learning, termasuk didalamnya pendidikan jarak jauh atau *distant learning* dan *blended learning* (Pribadi dan Benny, 2021)

Dari seluruh definisi yang dikemukakan diatas, desain sistem pembelajaran adalah implementasi langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh untuk digunakan dalam menciptakan program-program pembelajaran yang membantu peserta didik dalam menguasai sebuah kompetensi atau kemampuan dipelajari.

Ada banyak model yang dapat digunakan pendidik dalam mendesain pembelajarannya, di antaranya adalah Model ASSURE (*Analyse, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*). Model desain pembelajaran ASSURE merupakan model yang dikembangkan oleh akademis teknologi pendidikan

Robert Heinich dkk (Russell & Others, 1994). Model ini tergolong dalam klasifikasi “*classroom-oriented model*”. Model ASSURE sangat tepat untuk digunakan dalam mendesain aktivitas pembelajaran didalam kelas (Iskandar & Farida, 2020). Model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan (Niswatin dkk., 2022). Pemanfaatan model desain pembelajaran ASSURE perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematis) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu tercapainya pembelajaran sukses (Muhammad Rohman, 2013).

Pada dasarnya model desain pembelajaran ASSURE dapat diimplementasikan pada beragam setting pendidikan baik formal maupun informal. Model desain pembelajaran ASSURE akan memberikan dampak yang positif apabila diaplikasikan dalam skala “micro” seperti program pembelajaran yang berlangsung di kelas dan program pelatihan (Kim & Downey, 2016). Model ASSURE lebih

difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan pada situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memicu atau memotivasi seseorang untuk melakukan proses belajar. Secara kontinu dalam memotivasi perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis (Nusa Putra, 2013).

Model ASSURE menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut yaitu ASSURE. Langkah-langkah model ASSURE ini yaitu: 1) *analyze learners*. 2) *state standard and objectives*. 3) *select strategies*. 4) *utilize resources*. 5) *require learners*. 6) *evaluate and revise* (Muhammad Syarif, 2016).

Implementasi Model Desain Pembelajaran ASSURE pada Materi Fiqh

1. Analyze Learner Characteristic

a. Karakter Umum

Peserta didik pada kelas VI MI yang berusia sekitar 11-13 tahun merupakan fase dalam tahapan operasional formal

menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Piaget. Pada fase ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik. Pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis (Bujuri, 2018). Kualitas abstrak dari pemikiran operasional formal tampak jelas dalam pemecahan problem verbal. Pemikir operasional konkret perlu melihat elemen konkret A, B, dan C untuk menarik kesimpulan logis bahwa jika $A = B$ dan $B = C$, maka $A = C$. Sebaliknya pemikir operasional formal dapat memecahkan persoalan itu walau problem ini hanya disajikan secara verbal.

Selain memiliki kemampuan abstraksi, pemikir operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan. Pada tahap ini, anak mulai

melakukan pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri mereka dan diri orang lain. Konsep operasional formal juga menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara untuk memecahkan problem dan mencapai kesimpulan secara sistematis (Marinda, 2020).

Oleh karena itu, metode *discovery learning* dan diskusi dianggap sesuai untuk perkembangan kognitif mereka. Karena mereka akan mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri secara lebih mendalam.

b. Kemampuan Awal

Pada kegiatan pembelajaran sebelumnya peserta didik telah diberikan materi dan belajar tentang ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-Quran dan Hadith. Kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam materi tersebut adalah ketika meghafal dan membedah ayat yang berkaitan dengan ketentuan

makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-Quran dan Hadith. Contohnya menganalisis Q.S An-Nahl : 114. Masih banyak peserta didik yang belum lancar membaca al-Qur'an sehingga menghambat proses pemahaman dari ayat tersebut, dan juga masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami hadith-hadith tentang makanan halal dan harm.

c. Gaya belajar

Berdasarkan hasil observasi peneliti, peserta didik kelas VI di MI At-Taqwa Madiun hampir 65% memiliki gaya belajar auditori dan visual, terbukti dengan antusias mereka ketika penyampaian materi menggunakan media video pembelajaran melalui youtube, dan 35% memiliki gaya belajar kinestetik, terbukti anak-anak yang memiliki gaya belajar kinestetik ini lebih bersemangat ketika pembelajaran aktif seperti ketika ada tugas untuk mencari ayat-ayat dalam al-Qur'an yang berhubungan dengan materi maka anak-anak yang memiliki

gaya belajar ini akan sangat antusias dan berlomba-lomba untuk menyelesaikan tugasnya.

d. Motivasi

Memotivasi peserta didik baik secara internal maupun eksternal seperti mendorong peserta didik untuk senantiasa semangat, mengapresiasi hasil pencapaianya, dan menjaga suasana hati peserta didik-peserta didik agar tetap nyaman dan bersemangat dalam megikuti kegiatan pembelajaran.

2. State Performance Objective

Selanjutnya masuk pada tahap menentukan tujuan pembelajaran secara spesifik, agar peserta didik mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari implementasi pembelajaran fiqh. Adapun kompetensi dasar dalam pelajaran fiqh ini adalah : Menerima ketentuan makanan halal/ haram, Membiasakan mengonsumsi makanan halal/haram, Memahami ketentuan makanan halal / haram yang meliputi ; 1) Menjelaskan pengertian ketentuan makanan halal berdasarkan al-Qur'an dan Hadith. 2) Menjelaskan pengertian

makanan haram berdasarkan al-Qur'an. 3) Menyebutkan ketentuan makanan haram berdasarkan al-Qur'an. 4) Menyebutkan macam-macam makanan halal dan makanan haram. 5) Menjelaskan Hikmah mengkonsumsi makanan halal.

Dari kompetensi dasar tersebut maka tujuan pembelajaran yang dapat diharapkan dalam rencana pembelajaran materi fiqh ini adalah : Melalui kegiatan mengamati, bertanya, dan mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran discovery learning ; 1) Peserta didik dapat menjelaskan arti dan macam-macamnya makanan yang halal dan haram. 2) Peserta didik dapat membiasakan mengkonsumsi makanan yang halal dan menjauhi makanan yang haram. 3) Peserta didik dapat menjelaskan hikmah mengkonsumsi makanan yang halal. 4) Peserta didik dapat menjelaskan akibat mengkonsumsi makanan yang haram. 5) Peserta didik dapat menjelaskan arti dan macam-macamnya makanan yang halal dan haram.

3. Select (*methods, media dan materials*)

Karena rata-rata peserta didik mempunyai gaya belajar yang berbeda, maka pendidik dituntut untuk memilih metode, media dan bahan ajar yang tepat dan sesuai, agar pembelajaran di kelas bisa berjalan dengan maksimal, efektif dan efisien.

a. Memilih strategi

Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran fiqh ini adalah menggunakan *discovery learning* dengan metode *learning together* dimana peserta didik nanti dibagi menjadi beberapa kelompok dan tiap kelompok menghasilkan sebuah deskripsi terkait materi makanan dan minuman halal haram. Dalam menerapkan metode ini tidak ada kompetisi baik antar kelompok maupun antar anggota dalam kelompok. Jumlah anggota kelas ada 25 peserta didik. Anggota kelas akan dibagi dalam 2 kategori yaitu pertama kategori makanan dan minuman halal, dan kedua kategori makanan dan minuman

haram. Setiap kategori terdapat 2 kelompok dengan jumlah masing-masing anggota kelompok adalah 6 samapai 7 orang. Setalah itu pendidik memberikan materi melalui video pembelajaran dan setiap kelompok diminta untuk memahami materi dari video tersebut, setelah itu setiap kelompok harus mempresentasikan hasil pengamatan didepan teman-temanya dengan waktu kurang lebih 15 menit.

b. Memilih teknologi dan media

Dikarenakan Rata-rata peserta didik mempunyai gaya belajar auditori dan visual, maka dalam melakukan proses pembelajaran pendidik dapat menggunakan teknologi audio visual (video) dengan bantuan layar LCD proyektor dan speaker untuk menampilkan materi pembelajaran.

c. Memilih materi

Berdasarkan pemilihan teknologi dan media dalam pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu merumuskan dan memilih materi bahan ajar

yang tepat sehingga dapat menunjang media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran. Karena media pembelajaran yang akan digunakan berupa perangkat audio visual, maka bahan ajar harus disesuaikan dengan media pembelajaran audio visual, yakni materi berupa video pembelajaran, baik video tersebut bersumber dari internet maupun karya pendidik sendiri yang dikemas semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajar.

4. Utilize Materials

Setelah tahap pemilihan metode, media dan bahan ajar, langkah selanjutnya yakni menerapkan metode, media dan bahan ajar ke dalam proses pembelajaran. Adapun tahap implementasi metode, media dan bahan ajar meliputi: *Planning* (perencanaan), *organizing* (pengorganisasian), *actuating* (*pelaksanaan*).

Pemanfaatan teknologi yang gunakan dalam pembelajaran adalah internet, laptop, proyektor

dan handphone. Dengan menggunakan media audio visual ini, pendidik membimbing peserta didik dalam memahami setiap materi yang ditampilkan dalam sebuah video pembelajaran, kemudian pendidik meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil pemahaman mereka sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya.

5. Require Learner Participation

Dalam tahap ini, pendidik melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan mengurangi kesulitan belajar peserta didik. Karena secara psikologi ketika peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, maka secara tidak langsung motivasi belajar mereka akan meningkat dan tentunya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, partisipasi aktif peserta didik juga menciptakan pembelajaran yang efektif. Misalnya, pembelajaran kelompok diskusi pada

pembelajaran Fiqh, dimana peserta didik dilatih untuk mendiskusikan materi yang diberikan pendidik melalui video pembelajaran, sehingga peserta didik tidak akan malu menanyakan kepada teman diskusinya ketika merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik, dan peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga suasana belajar di kelas akan lebih hidup dan menyenangkan.

6. Evaluation and Revise

Dalam kegiatan pembelajaran ini, pendidik melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik dan pelaksanaan pemebelajaran. Untuk hasil belajar, pendidik menggunakan lembar pengamat dan rubrik untuk diskusi. Penilaian dilakukan secara individual dan kelompok. Secara individual, skor didapatkan dari tugas individu yang telah dikerjakan, dan partisipasi serta kontribusi individu dalam kelompok. Sedangkan penilaian kelompok diberikan melalui penghargaan (reward).

Untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran,

pendidik mencocokkan kembali dengan rencana yang telah dibuat, apakah sesuai dengan alokasi waktu, strategi yang digunakan sudah tepat atau apakah media yang digunakan telah sesuai. Dengan evaluasi ini, pendidik bisa merevisi pembelajaran yang telah dijalankan sebagai referensi untuk pembelajaran yang akan datang di MI At-Taqwa Madiun. Hal yang perlu dievaluasi adalah aktivitas peserta didiknya karena ada sebagian peserta didik yang masih belum percaya diri dan pemalu sehingga menghambat proses pembelajaran ketika disuruh untuk mempresentasikan hasil temuannya didepan temantemanya, ini yang kemudian menjadi evaluasi bagi pendidik untuk memperhatikan analisis karakter peserta didik dari segi mental.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model desain pembelajaran ASSURE berbasis multimedia dapat menjadi alternatif desain pembelajaran khususnya di MI At-

Taqwa Madiun sebagai upaya dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik, karena dengan menggunakan model desain pembelajaran ASSURE ini pendidik seacara utuh dapat mempersiapkan pembelajaran dengan maksimal melalui tahap analisis karakter peserta didik baik gaya belajar maupun kemampuan awal peserta didik, tahap menentukan tujuan dan kompetensi peserta didik, tahap memilih teknologi, metode, materi, dan media, tahap pemanfaatan media dan teknologi dalam proses pembelajaran, tahap partisipasi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan tahap evaluasi untuk revisi pembelajaran menjadi lebih baik.

Dengan melakukan tahap-tahap dalam model desain pembelajaran ASSURE ini, diharapkan pendidik dapat mengetahui kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta didik sehingga pendidik dapat menyesuaikan ketika memilih media pembelajaran dan memberikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami dan tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi & Abu, Supriyono, Widodo. (2008). *Psikologi Belajar*. Pt.Rineka Cipta.
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119–126.
<Https://Doi.Org/10.23917/Kls.V1i2.3631>
- Al-Ramamneh, A. K. (2021). Assessing Distance-Education Services For Students With Learning Difficulties During The Corona Pandemic. *Cypriot Journal Of Educational Sciences*, 16(5), 2100–2114.
- Anshari, I., & Tihalimah, T. (2019). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Fiqh Pada Dayah Tradisional Di Aceh. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 398–418.
<Https://Doi.Org/10.22373/Jm.V9i2.5661>
- Asrowi, Gunarhadi, & Hanif, M. (2019). The Power Of Role-Playing In Counseling Children With Learning Difficulties In Inclusive Schools Of Indonesia. *International Journal Of Education And Practice*, 7(4), 324–333.
- Attwood, S., & Atkinson, C. (2021). Therapeutic Support For Young People With Learning Difficulties: What Enables Effective Practice?. *Journal Of*

- Research In Special Educational Needs, 21(3), 254–267.
- Budiman, A., Samani, M., Rusijono, Setyawan, W. H., & Nurdyansyah. (2021). The Development Of Direct-Contextual Learning: A New Model On Higher Education. *International Journal Of Higher Education*, 10(2), 15–26.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37–50. [Https://Doi.Org/10.21927/Literasi.2018.9\(1\).37-50](Https://Doi.Org/10.21927/Literasi.2018.9(1).37-50)
- Dede Rosyada. (2015). *Hukum Islma Dan Pranata Sosial*. Raja Grafindo.
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran Assure Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Smp Islamiyah Sawangan. *Perspektif*, 1(1), 53–63. <Https://Doi.Org/10.53947/Perspekt.V1i1.5>
- Hasanah, N. (2016). Teacher In Overcoming Students Learning Diflcult Mathematic In Class Iv Elementary Islamic Center Ukhuduh Banjarmasin. *Jurnal Ptk Dan Pendidikan*, 2(2). <Https://Doi.Org/10.18592/Ptk.V2i2.1028>
- Hoerunnisa, A., Suryani, N., & Efendi, A. (2019). The Effectiveness Of The Use Of E-Learning In Multimedia Classes To Improve Vocational Students' Learning Achievement And Motivation. *Kwangsang: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 123–137. <Https://Doi.Org/10.31800/Jtp.Kw.V7n2.P123--137>
- Husniyatus Salamah Zainiyati. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict : Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kencana Prenadamedia Group.
- Indriastuti, F. (2015). Pengembangan Buku Audio Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Anak Disleksia. *Kwangsang: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 91–106. <Https://Doi.Org/10.31800/Jtp.Kw.V3n2.P91--106>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model Assure Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <Https://Doi.Org/10.31004/Basic.edu.V4i4.468>
- Islam, F. S. P. (2020). The Use Of Multimedia And Its Impact On Bangladeshi Efl Learners At Tertiary Level. *International Journal Of Language Education*, 4(2), 150–157. <Https://Doi.Org/10.26858/Ijole.V4i2.12150>
- Jihad Asep Dan Haris Abdul. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.

- Kementerian Agama Ri. (2008). Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah. Dirjen Pendidikan Islam.
- Kim, D., & Downey, S. (2016). Examining The Use Of The Assure Model By K-12 Teachers. *Computers In The Schools*, 33(3), 153–168.
- Krämer, S., Möller, J., & Zimmermann, F. (2021). Inclusive Education Of Students With General Learning Difficulties: A Meta-Analysis. *Review Of Educational Research*, 91(3), 432–478.
- Kurniawan, P. W. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Ppsi (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Historia : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 3(2), 99–108. <Https://Doi.Org/10.24127/Hj.V3i2.87>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nfn, & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsang: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31–51. <Https://Doi.Org/10.31800/Jtp.Kw.V9n1.P31--51>
- L. J. Moleong. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Lauc, T., Jagodic, G. K., & Bistrovic, J. (2020). Effects Of Multimedia Instructional Message On Motivation And Academic Performance Of Elementary School Students In Croatia. *International Journal Of Instruction*, 13(4), 491–508.
- Liana, L., & Silitonga, I. (2021). Desain Pengembangan Model Bela Banathy Terhadap Pembelajaran Terpadu Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4380–4390. <Https://Doi.Org/10.31004/Basic.edu.V5i6.1523>
- Mamangkai, J. C. (2021). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas V Sd Gmim I Woloan. *Edu Primary Journal*, 2(2), 13–21.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <Https://Doi.Org/10.35719/Annis.a.V13i1.26>
- Marlina. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*. Prenadamedia Group.
- Maryani Ika. (2018). Model Intervensi Gangguan Kesulitan Belajar. K-Media.
- Mubin, A., & Farhan, M. (2022). Upaya Guru Mengatasi

- Problematika Siswa Dalam Pembelajaran Pai Secara Daring Di Smp Negeri 15 Tangerang Selatan. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 18(1), Article 1. <Https://Doi.Org/10.31000/Rf.V18i1.6062>
- Muhammad Rohman. (2013). *Strategi Desain Pembelajaran Sistem Pemeblajaran.* Prestasi Pustaka Raya.
- Muhammad Syarif. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana.
- Mulyono Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Pt Rineka Cipta.
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149–162. <Https://Doi.Org/10.30868/Ei.V10i01.1169>
- Niswatin, K., Zainiyati, H. S., Hana, R. A., & Hamid, A. (2022). Desain Pembelajaran Model Assure Pada Materi Al-Quran Hadits Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian*, 15(2), 229–248. <Https://Doi.Org/10.21043/Jp.V15i2.9590>
- Nurmalawati, N., Husein, M. M., & Mardhiah, A. (2016).
- Penerapan Inkuiiri Pada Mata Palajaran Fiqh Di Mtsn Kuta Baro Aceh Besar. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 233–244. <Https://Doi.Org/10.22373/Jm.V6i2.1060>
- Nusa Putra. (2013). Research And Development, Penelitian Dan Pengembangan Suatu Pengantar. Raja Grafindo Persada.
- Pribadi, Benny A. (2021). *Esensi Model Desain Sistem Pembelajaran.* Pt Rajagrafindo Persada.
- Rasidi, T. Q. (2016). Implementasi Desain Pembelajaran Assure Model Pada Mata Pelajaran Pai Dengan Materi Sejarah Perkembangan Ilmu Pengetahuan Umayyah Dan Abbasiyah. *Atthulab: Islamic Religion Teaching And Learning Journal*, 1(2), 209–223. <Https://Doi.Org/10.15575/Ath.V1i2.2953>
- Rofqi Dan Rosyid Zaiful,. (2020). *Diagnosis Kesulitan Belajar.* Literasi Nusantara.
- Russell, J. D., & Others, A. (1994). Improving Technology Implementation In Grades 5-12 With The Assure Model. *T.H.E. Journal*, 21(9), 66–70.
- Saebani Ahmad Beni Dan Januari. (2009). *Fiqh Ushul Fiqh.* Cv Pustaka Setia.
- Saugadi, S., Malik, A. R., & Burhan, B. (2021). Analisis Upaya Guru

- Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Siswa. *Jurnal Kibasp (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 4(2), 118–126.
<Https://Doi.Org/10.31539/Kibasp.V4i2.1659>
- Slameto. (2003). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., & Rifqiyati, R. (2020). Efektivitas Bahan Instruksional Pendidikan Agama Islam. *Intruksional*, 1(2), 98–110.
<Https://Doi.Org/10.24853/Instruksional.1.2.98-110>
- Syahril, S. (2018). Pengembangan Desain Model Assure Pada Pembelajaran Ips Sd/Mi. *Tarbiyah Al-Awlad*, 8(1), 65–75.
<Https://Doi.Org/10.15548/Alawlad.V8i1.1592>
- Tarmizi, A., Laila, S., Sari, T. N., & Harahap, L. I. (2021). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease 19 (Studi Kasus Di Raudatul Atfal Tarbiyah Islamiyah Medan Maimun). *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan Humaniora*, 4(1), 63–73.
- Yasin, Z., Anwar, H., & Luneto, B. (2021). Multimedia Powerpoint-Based Arabic Learning And Its Effect To Students' Learning Motivation: A Treatment By Level Designs Experimental Study. *International Journal Of Instruction*, 14(4), 33–50.
- Zulkifli. (2017). *Fiqih Ibadah*. Kalimedia.