

EVALUASI PEMANFAATAN MEDIA E-LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ASSURE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMK 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

Khoirun Nisa^(✉)

UIN Sunan Ampel Surabaya¹

khoirunnisa31986@gmail.com¹

Khoirun Nisa², M. Munawwir Shofiyullah³

UIN Sunan Ampel Surabaya^{2,3}

Abstract— This study aims to determine the effectiveness of e-learning media through the ASSURE model in PAI learning at SMK 17 August 1945 Surabaya. This study involved 20 students of class X, majoring in RPL, and 17 teachers as respondents. Aspects of planning and designing teaching materials, the implementation of learning has met the quality standards with 34.60%, delivery components 34.7%, and learning with the ASSURE model 44.3%. The minimum and maximum values for e-learning and teaching media variables show 31 and 46. At the same time, the minimum and maximum values for learning through ASSURE are 13 and 24. The conclusion of this study, evaluation of the use of e-learning media through the ASSURE model, is effective by paying attention to the implementation procedures.

Keywords—*E-learning, Media, Assure Model,*

PENDAHULUAN

Media Pendidikan merupakan suatu wadah yang telah disusun dan direncanakan untuk menunjang proses belajar dan proses penyampaian bagaimana ilmu yang diterima pendidik dapat diterima oleh siswa dengan baik. Cara pengajaran yang baik dan mudah dipahami hal ini tentu berpotensi untuk mencerdaskan peserta didik dengan materi bahan ajar yang telah disampaikan. Sehingga mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa. keberhasilan dan kesuksesan seorang pendidik akan berdampak kepada siswa dengan ilmu dan pengetahuan yang disampaikan. (Mahmud & Idham, 2017). Dengan adanya teknologi informasi serta komunikasi akan menimbulkan proses transformasi serta transfer pengetahuan dan berpindah ke dalam wujud *online* ataupun berbasis *website*, baik secara isi ataupun sistemnya (Asiah, 2016).

Berkembangnya teknologi yang semakin canggih membantu sistem pendidik dalam hal ini dari banyaknya penggunaan teknologi informasi yang dijadikan media pembelajaran pada saat proses belajar berlangsung (Setiawan, 2018). Teknologi informasi merupakan media baru dalam dunia Pendidikan. Pada tahun-tahun sebelumnya teknologi informasi tidak berkembang pesat seperti sekarang perkembangannya. Sehingga dengan adanya teknologi informasi ini merupakan suatu bentuk inovasi dari berkembangnya zaman. Melalui inovasi baru ini di dunia Pendidikan sangat terbantu dengan canggihnya teknologi yang diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidik. Bentuk inovasi yang dimaksudkan dalam dunia Pendidikan yaitu seperti model pembelajaran yang memanfaatkan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi yaitu e-learning (Hanum, 2013). Menurut pakar teknologi Pendidikan menyatakan bahwa aspek Pendidikan melalui pengajaran reflektif digunakan sebagai umpan balik untuk meningkatkan profesionalisme guru pemula. (Rusdiyah et al., 2019)

Penggunaan teknologi secara efektif diperlukan sebuah perencanaan yang terstruktur dan sistematis. Model ASSURE termasuk model dalam menentukan tahapan-tahapan perencanaan yang telah dipilih dan dimanfaatkan. Model ASSURE diciptakan dan digunakan untuk menciptakan sistem pembelajaran yang efektif di dunia Pendidikan karena media berorientasi pada metode pembelajaran yang diinginkan. (Heinich, 2002). Model ASSURE diharapkan mampu menjadikan siswa paham serta melibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan memotivasi siswa (Pransisca, 2018). Berkembangnya teknologi berdampak baik terhadap pertumbuhan siswa, hal ini meningkatkan rasa keingintahuan yang tinggi dalam berbagai hal terutama dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran ASSURE (Muammar et al., 2017).

Ada beberapa penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan pemanfaatan media *e-learning* jika diterapkan pada pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Numiek Sulisty Hanum dengan kecenderungan 78% bahwa pembelajaran dengan menggunakan *elearning* dinilai efektif tergantung pada penggunaannya sebagai media pembelajaran yang baik dan benar (Hanum, 2013). Dan adapun penelitian tentang model ASSURE terhadap pembelajaran dengan menggunakan beberapa media. Penelitian yang dilakukan oleh Heri Ahmadi, Suharno dan Nunuk Suryani menunjukkan bahwa penerapan model ASSURE dengan menggunakan media power point dirasa efektif dengan kecenderungan 70%. Hal ini memperhatikan penerapan model ASSURE dimana model ini dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengintegrasikan materi metode dan media. Serta dalam model ASSURE meyakinkan siswa termasuk pada kesempatan untuk mengevaluasi siswa, guru dan sekolah sehingga implementasi perlu mendukung semua komponen sekolah. (Achmadi et al., 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati dan Rusydiyah dalam judul penelitian implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki tiga tahapan yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari penelitian tersebut bahwa pembelajaran *e-learning* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional dan dengan menggunakan media *online* ataupun *e-learning* akan lebih mempermudah guru dalam proses pembelajaran. (Rachmawati & Rusydiyah, 2020).

Implementasi dalam media *e-learning* dapat menggunakan sebuah laptop ataupun ponsel mendorong untuk menciptakan pembelajaran terpusat pada siswa. Siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media *e-learning* dengan menggunakan laptop maupun ponsel (Rusydiyah et al., 2020)

Dalam hal ini ada beberapa pemaparan bahwa riset tentang penelitian media *e-learning* dengan model ASSURE itu tidak banyak dilakukan disekolah dan para pendidik kebanyakan menggunakan metode konvensional dan dengan model pembelajaran secara klasik sehingga menimbulkan perbedaan antara penelitian ini dengan yang lainnya dengan menggunakan media *e-learning* dalam pembelajaran dan di rasa cukup efektif.

SMK 17 Agustus 1945 Surabaya merupakan satu diantara beberapa sekolah yang menggunakan media *e learning* dalam proses pembelajaran. Dan telah melengkapi sistem pembelajaran dengan fasilitas *e-learning* berbasis *web* dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menyediakan beberapa fitur *e-learning* yang dapat dimanfaatkan diantara lain (*Assignment*) penugasan siswa seperti mengirim artikel berupa gambar atau video. (*Attendance*) untuk mengisi kehadiran, (*Kuis*) untuk membuat soal didalamnya juga ada pilihan fitur lain yang mendukung seperti contoh essay, pilihan ganda, mencocokkan, true false, zoom meeting jika perlu

digunakan bertatap muka via online, (*File*) digunakan untuk mengupload materi bisa berupa ppt, video pembelajaran, word, excel, pdf, (*obrolan*) untuk membuka diskusi antara siswa yang lain. Fitur *e-learning* yang digunakan masih terbatas penggunaannya *e-learning* di SMK 17 Agustus 1945 masih perlu pembaharuan dalam sistem penggunaannya. Karena masih dirasakan ada fasilitas pada sistem *e-learning* yang belum dimanfaatkan. Akan tetapi dalam hal ini lebih disebabkan oleh kurangnya kemampuan dalam penggunaan *e-learning* pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas peneliti berkeinginan untuk mengevaluasi pemanfaatan media *e-learning* dengan melibatkan model ASSURE terhadap siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

KAJIAN KONSEPTUAL

Media e-learning

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang Pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang jembatani teknologi internet (Munir, 2008)

E-learning mempunyai beberapa karakteristik diantaranya 1) memiliki isi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, 2) menggunakan metode berbasis digital, misal penyajian contoh materi dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran, 3) menggunakan elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar atau di desain untuk pembelajaran mandiri. 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok (Ruth & Mayer, 2008)

Pengertian secara sederhana dapat diartikan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dengan dilengkapi dengan fasilitas komunikasi (internet), dan juga multimedia diantaranya video, audio, grafis. (Nasucha, 2016)

Media pembelajaran e-learning yang dikembangkan tidak terlepas dari dukungan fitur *Learning Management System* (LSM). LSM digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara online berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LSM adalah aplikasi yang digunakan proses belajar mengajar secara elektronik. Media e-learning menggunakan eb merupakan learning management system (LSM) untuk pembelajaran yang dikembangkan oleh Dodge sebagai pencetus Webquest,

bahwa *Webquest* adalah salah satu jenis pembelajaran web yang berorientasikan inquiry dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di internet (Dodge, 2001)

Model ASSURE

Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode bahan dan media serta evaluasi. Model ASSURE merupakan rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajarannya melalui perencanaan yang disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik (Achmadi et al., 2014) Adapun Langkah- Langkah model ASSURE

1. *Analyze Learner* Langkah awal yang harus dilakukan guru dalam mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis teknologi adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik. Tujuan utama menganalisis karakteristik peserta didik adalah untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal.
2. *States Objective* sebuah perumusan secara spesifik dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dapat menjadi umpan balik dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu kejelasan siapa yang belajar, apa yang harus dilakukan peserta didik sebagai hasil belajar, dalam kondisi bagaimana kegiatan belajar dilakukan dan seberapa tinggi tingkat pencapaian yang diharapkan dikuasai
3. *Select Methods, Media, and Material* Metode Pemilihan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi harus disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, hal yang harus diperhatikan adalah gaya belajar dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. dalam hal ini Strategi pembelajaran dapat meliputi ARCS model. ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian peserta didik), *Relevant* (berkaitan dengan kebutuhan dan tujuan), *Confident* (desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh peserta didik) dan *Satisfaction* (kepuasan dari usaha belajar peserta didik). Media Jika merujuk pada kriteria media dan teknologi yang disebut Smaldino maka teknologi dan media yang dipilih dalam perencanaan pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi
4. *Utilize Media and materials* Perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* ke *student centered* lebih memungkinkan pembelajar memanfaatkan

materi, baik secara mandiri maupun kelompok kecil daripada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. Untuk mengaplikasikan materi dan media, maka guru Pendidikan Agama Iperlu melakukan "5P" yaitu, *preview the materials* (mengkaji bahan ajar), *prepare the materials* (siapkan bahan ajar), *prepare environment* (siapkan lingkungan), *the learners* (siapkan pembelajar), *provide the learning experience* (tentukan pengalaman belajar).

5. *Require Learner Participation* Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang sangat menyenangkan Dengan pendekatan ini, dalam merancang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media berbasis teknologi guru harus mencari cara agar pembelajar melakukan sesuatu sesuai dengan yang direncanakan. Disarankan bahwa pembelajar membangun skema mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep
6. *Evaluate and Revise* Setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media berbasis teknologi perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui dampak dan efektivitas penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran lengkap perlu dilakukan evaluasi baik terhadap proses maupun hasilnya. aspek yang ingin diketahui dalam proses antara lain dampak media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari hasilnya, yang ingin dinilai ketercapaian kompetensi atau tujuan yang telah ditetapkan untuk peserta didik.

METODE

Metode dalam penelitian ini yang telah diteliti oleh penulis yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan mengungkapkan suatu masalah dengan apa adanya sesuai situasi dan kondisi yang terjadi pada saat penulis meneliti (Arikunto, 2013) dengan penelitian jenis kuantitatif ini mengarah dalam hal penggunaan angka, pengumpulan data penafsiran terhadap data yang diperoleh dari penelitian serta penampilan hasilnya . dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif ini adalah untuk melihat, meninjau dan menggambarkan dengan angka tentang objek yang dilakukan peneliti bahwa hasilnya sesuai dengan fakta yang ada di lapangan dan menarik kesimpulan sesuai tampak dan terlihat dilapangan saat penelitian berlangsung.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan media *e-learning* dan Model Assure. Dengan subjeknya adalah siswa 10 RPL 1 SMK 17 Agustus 1945. Jenis ini berbentuk angka dan persentase terhadap beberapa indikator penelitian seperti persentase masing-

masing pernyataan yang dikemukakan oleh siswa tentang evaluasi pemanfaatan media *e-learning* dengan menggunakan model ASSURE pada pembelajaran Pendidikan agama Islam

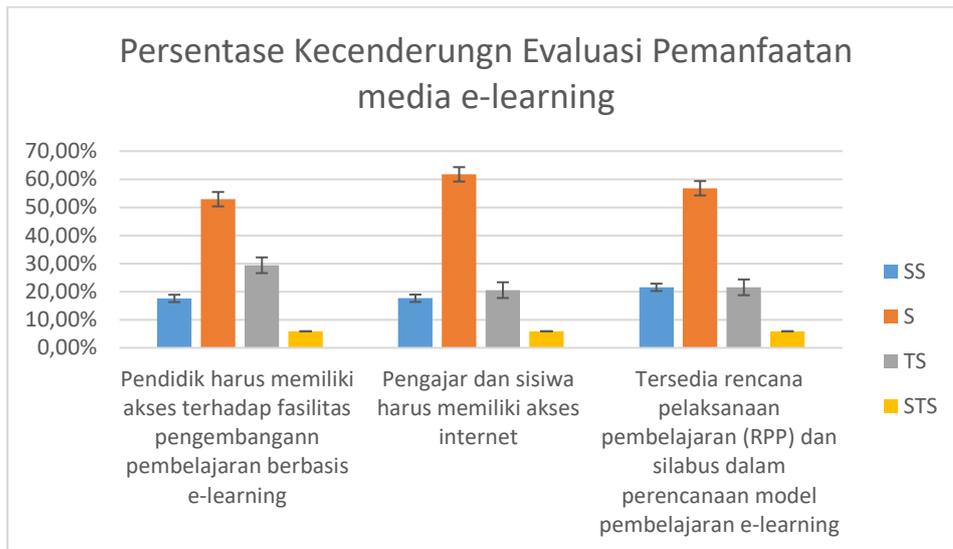
Dalam hal ini Penelitian dilaksanakan di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya dengan responden 50 siswa pada kelas X RPL tahun pelajaran 2020/2021 dan diambil sampel dari 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan instrument pernyataan dalam bentuk angket dengan menganalisis setiap butir instrumennya dan hasil wawancara dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL

Untuk mengetahui evaluasi pemanfaatan media *e-learning* dengan menggunakan model ASSURE pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMK 17 Agustus 1945 Surabaya, maka penelitian ini menggunakan Analisa data kuantitatif deskriptif. Deskripsi data dari evaluasi pemanfaatan media *e-learning* dengan menggunakan model ASSURE didasarkan pada hasil angket yang diberikan kepada 20 siswa kelas X RPL dan menggunakan hasil data wawancara dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

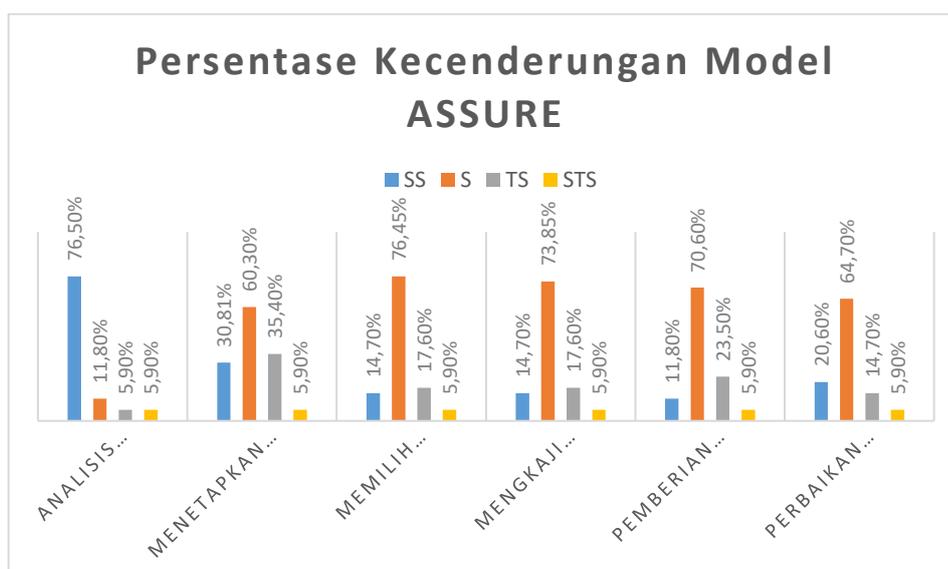
Dalam pembahasan pengujian data dan analisa data peneliti mengemukakan hasil data mentah yang peneliti peroleh dari tanggapan siswa tentang pemanfaatan media *e-learning* dengan menggunakan model ASSURE melalui penyebaran angket pernyataan yang diberikan kepada responden dan hasil data wawancara guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Peneliti juga mengambil data dari hasil wawancara responden ke dua puluh satu yaitu oleh guru pengampu materi Pendidikan Agama islam yang berisikan bahwa pembelajaran *e-learning* di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya.



Gambar 1. Hasil Perolehan Angket Variabel E-learning

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan respon pernyataan siswa, bahwa pemanfaatan pembelajaran *e-learning* sebagai media pembelajaran di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. Dan peneliti dapat mendeskripsikan hasil dari penelitian sesuai dengan indicator sebagai berikut 52,9 % siswa setuju jika pendidik harus memiliki akses fasilitas yang menunjang pengembangan pembelajaran *e-learning*, dan 17,6 % menjawab sangat setuju,. Dan pada indikator pendidik dan siswa harus memiliki fasilitas internet 61.75 % menjawab setuju dan 12, 65 % menjawab sangat setuju. Pada indikator tersedianya rencana pelaksanaan pembelajaran dalam perencanaan model *e-learning* 56,8 % menjawab setuju dan 21,54 % menjawab sangat setuju. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan dari pembelajaran *e-learning* efektif digunakan pada pembelajaran dengan melihat hasil prosentase pernyataan siswa bahwa adapun dengan memperhatikan ketentuan atau prosedur dari pembelajaran *e-learning* yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran *e-learning* dengan baik.



Gambar 2. Hasil Perolehan Angket Variabel Pembelajaran Model ASSURE

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan respon pernyataan siswa, bahwa Model ASSURE digunakan dalam pembelajaran di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. Dan peneliti dapat mendeskripsikan hasil dari penelitian sesuai dengan indikator berikut dengan persentase 76, % siswa sangat setuju jika pendidik harus melakukan penganalisisan terhadap karakteristik meliputi kemampuan kecerdasan faktor kondisi sosial dan ekonomi serta prosentase 11,8 % yang menjawab setuju. Pada indikator menetapkan tujuan pembelajaran berisi tentang peserta didik, kompetensi peserta didik, keadaan peserta didik, standard peserta didik unuk melakuan pembelajaran 60,3 % menjawab setuju dan 30,81 menjawab sangat

Tabel 3. Deskriptif Statistik Variabel Pemanfaatan Media E-Learning dengan Menggunakan Model ASSURE

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
E-learning	20	31	46	37.20	3.318
ASSURE Valid N (listwise)	20	13	24	17.80	2.587
	20				

Berdasarkan tabel 3, pada variabel e-learning dengan jumlah responden 20 dapat diketahui bahwa skor pemanfaatan media *e-learning* masing-masing adalah 31 dan 46. Sedangkan skor minimum dan maksimum pembelajaran dengan menggunakan model

ASSURE masing-masing adalah 13 dan 24. Selanjutnya untuk nilai mean untuk skor pemanfaatan media elearning dengan menggunakan model ASSURE adalah 37.20 dan 17.80

Dalam hal ini data dari hasil wawancara oleh guru PAI SMK17 Agustus 1945 Surabaya menunjukkan bahwa sistem *e-learning* harus dapat banyak perhatian dari semua guru khususnya guru PAI. Peran guru selama pembelajaran online tidak ada yang membedakan dengan pembelajaran tatap muka akan tetapi bagaimana cara guru untuk membuat siswa paham dengan metode pembelajaran online dengan menyenangkan. Menurut guru pai bahwa terdapat tantangan tersendiri terhadap sistem media *elearning* karena karena dirasa menyulitkan tetapi dari pihak sekolah menemukan solusi agar guru dapat mudah memahami yaitu dengan diadakannya workshop atau pelatihan simulasi tentang tata cara penggunaan media e-learning yang ada pada SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. Tantangan itu tidak terjadi hanya pada kalangan guru tetapi pada siswa pun juga merasa asing dengan pembelajaran *e-learning* dengan sigap pihak sekolah membuat sebuah tutorial yang dapat dilihat oleh siswa bagaimana cara penggunaannya. Mengenai bagaimana cara guru menginstruksikan pembelajaran PAI dengan media *e-learning*, guru pai mengatakan bahwa instruksi yang diberikan kepada siswa mengenai prosedur pembelajaran sudah sangat jelas dan runtut dapat dipahami oleh siswa. sistem *e-learning* terdapat fitur yang mudah digunakan dan di gunakan oleh semua guru. Dalam proses pelatihan yang singkat kepada guru tentang penggunaan media *e-learning* itu yang menjadi sedikit kendala penggunaan fitur *e-learning* tidak semua paham untuk digunakan. Adapun teknisi yang disediakan oleh sekolah sendiri untuk menanggulangi jika ada permasalahan pada saat sistem *e-learning slow respon* ataupun ada guru merasakan kesulitan dalam penggunaannya. Menurut guru PAI bahan ajar dan lembar kerja pembelajaran materi PAI masih efektif digunakan dengan media *e-learning* sebagai acuan pembelajaran. Kesesuaian antara materi dengan menggunakan media *e-learning* ini sangat butuh penyesuaian mengingat situasi dan kondisi yang ada dengan kendala jaringan kuota yang tidak dapat diprediksi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari pemaparan data diatas tentang evaluasi pemanfaatan media *e-learning* bahwa 21,54 % menjawab setuju bahwa media *e-learning* efektif digunakan pada proses pembelajaran. karena dengan media *e-learning* dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih aktif dan banyak kelebihan diantaranya siswa dapat mengeksplere pengetahuan lebih luas. Disamping itu menjadikan siswa lebih mandiri dengan belajarnya. Adapun seperti pemaparan penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Hartanto menjelaskan dalam jurnalnya bahwa bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan

sebagai media pembelajaran adalah dengan menggunakan *e-learning*. Inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tidak hanya penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. (Hartanto, 2016)

Sedangkan pada kecenderungan model ASSURE bahwa 60,3% anak menjawab setuju dengan berdasarkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE dapat meningkatkan keefektifan siswa dan guru dalam melakukan sebuah pembelajaran yang tersusun sesuai prosedur mulai dari menganalisis karakter siswa, hingga proses pengevaluasian yang dilaksanakan secara runtut. Adapun seperti penelitian yang dilakukan oleh Hasan Baharuan dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis lingkungan melalui model ASSURE menyimpulkan bahwa dalam praktik pada pengembangan media pembelajaran model ASSURE dapat digunakan sebagai salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode, bahan ajar dan evaluasi secara tepat akan memberkan keuntungan bagi guru dan siswa dalam mengefektifkan pembelajaran. (Baharun, 2016)

Dan pemaparan hasil data wawancara oleh guru SMK 17 Agustus 1945 Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di SMK 17 Agustus 1945 efektif dilakukan kepada siswa dengan adanya simulasi atau pelatihan memudahkan siswa untuk menggunakan sistem *e-learning*. Adapun dengan tenaga pendidik khususnya guru PAI dapat menggunakan dengan baik dan mudah sesuai prosedur yang ada. Dan akan berdampak pada pemahaman siswa belajar dengan menggunakan media elearning dengan mudah

Adapun beberapa tahapan dari model Pembelajaran ASSURE

1. Analyze Learner (menganalisis peserta didik)
2. States Objectives (merumuskan tujuan pembelajaran)
3. Select Methods, Media and Materials (memilih metode media, dan bahan ajar)
4. Utilize Media and Materials (memanfaatkan media dan bahan ajar)
5. Require Learnee Participant (merealisasikan partisipasi aktif pada siswa)
6. Evaluate and revise (melakukan evaluasi serta revisi)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik simpulan bahwa evaluasi pemanfaatan media *e-learning* SMK 17 Agustus 1945 Surabaya dengan hasil pernyataan angket yang diberikan siswa menunjukkan prosentase 61,75 % dengan kategori baik. Sedangkan pada penggunaan model ASSURE dalam pembelajaran 76,5 %

dengan kategori baik. Terkait hasil penelitian ini evaluasi pemanfaatan media e-learning dengan menggunakan model ASSURE secara tepat akan memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara online dengan menggunakan sistem e-learning dengan fitur yang telah tersedia yang dikaitkan pada model ASSURE yang akan berdampak pada pemahaman peserta didik. dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik bisa meminimalisir segala kendala yang ada pada tahap pembelajaran siswa khususnya dengan berbasis teknologi media *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, H., Suharno, & Suryani, N. (2014). Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asiah, N. (2016). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran E-Learning di SMA Budaya Bandar Lampung. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*.
<https://doi.org/10.22373/crc.v1i2.775>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*.
<https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Dodge, B. (2001). FOCUS: Five Rules for Writing a Great WebQuest. *Learning & Leading with Technology*.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Heinich, R. (2002). Instructional Media and the new technologies of instruction. In *Instructional Media and Technologies for Learning*.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Muammar, H., Harjono, A., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Assure dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas Viii SMPN 22 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*.
<https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.254>

- Munir. (2008). Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Nasucha, J. A. (2016). Pendidikan Islam dan Tantangan Globalisasi. *JOIES: Journal of Islamic Education Studies*.
- Pransisca, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Assure Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Outdoor Siswa. *International Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14412>
- Rachmawati, A., & Rusydiyah, E. F. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis E-learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*. <https://doi.org/10.35316/jpii.v5i1.223>
- Rusydiyah, E. F., Rakhmawati, R., Purwati, E., Hafiyusholeh, M., & Asyhar, A. H. (2019). Multimedia application development with islamic critical reflection through 3-2-1 technique for novice teacher internship program. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems*. <https://doi.org/10.25046/aj040314>
- Rusydiyah, E. F., Ummah, F. S., & Mudlofir, A. (2020). The Implementation of Laptop Mobile in the Teaching-Learning Process in Islamic Boarding School. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*. <https://doi.org/10.15408/tjems.v7i1.13650>
- Ruth, C. C., & Mayer, R. E. (2008). e-Learning and the Science of Instruction :Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (2nd ed.). In *San Fransisco, CA, USA*.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>