

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Inovasi pendidikan dalam era industri 4.0 yang di dalamnya memuat nilai-nilai kecakapan abad 21 merupakan landasan dalam menata suatu aktivitas pembelajaran berdasarkan keperluan guna menggapai pengembangan diri. Dari pengertian ini maka inovasi adalah usaha untuk mencari tahu (Simarta,2020). Inovasi bisa dimengerti sebagai kekinian dalam konteks sosial yang dipakai guna memberi jawaban dan mengatasi suatu problem atau masalah. Keadaan ini mengharuskan pendidik dan siswa agar melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan inovasi dengan berbasis media digital.

Teknologi dan globalisasi mengalami perkembangan yang demikian sangat cepat di abad 21 ini, sehingga abad ini sering disebut sebagai abad teknologi. Dengan kemajuan itu, maka guru seharusnya berusaha agar komptensinya termasuk komptensi berliterasi/membaca teknologi dan informasi ditingkatkan juga. Namun demikian, beberapa guru/pendidik adanya suatu perubahan dan pembaharuan sebagai konsekuensi kemajuan teknologi dan globalisasi menimbulkan kegelisahan dan kecemasan. Pembaharuan dalam dunia pendidikan mengandung implikasi yang bukan hal sepele, sebab melahirkan eksis yang banyak dan beraneka ragam di antaranya ialah akibat teknis, praktis serta psikologis terutama bagi pendidik/guru. Sebagai contoh perubahan dalam kurikulum atau perubahan mengenai kebijakan pendidikan. Oleh sebab itu, pembaharuan/inovasi yang dilaksanakan pada implementasi kegiatan pembelajaran terutama mengenai media/alat pembelajaran dan peningkatan sumber daya manusia hendaknya diutamakan pada faktor pendidik, supaya pendidik mempunyai peningkatan kemampuan untuk menyusun suatu langkah pembelajaran, melakukan kegiatan pembelajaran secara baik dan benar, serta dapat melaksanakan pengembangan diri(Nur Kholism 2020).

Hal inilah yang segoyanya untuk menjadi pusat perhatian dalam suatu kegiatan pembelajaran yang memiliki arah peningkatan kompetensi dan nilai-nilai kecakapan abad 21. Kompetensi dan nilai-nilai tersebut di antaranya adalah 1), model pembelajaran yang hanya bersentral pada peserta didik atau suatu kegiatan

pembelajaran pada makna semua bentuk aktivitas pembelajaran dengan memberi perhatian pada minat, bakat dan kompetensi dari peserta didik. 2) kegiatan pembelajaran dengan melalui suatu pola *learning to do* akibatnya proses kegiatan pembelajaran yang memberikan suatu pengalaman real pada kehidupan keseharian. 3) proses pembelajaran melalui pengembangan rasa ingin tahu peserta didik dengan semangat daya imajinasi yang dimilikinya. 4) konsep pembelajaran melalui pengembangan kreativitas peserta didik. 5) proses pembelajaran hendaknya bisa memberikan stimulus kesadaran untuk belajar di mana saja dan sampai kapan saja, dan 6) kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi dalam penggunaan ilmu pendidikan dan teknologi (Hawi, 2009).

Pembelajaran yang dilakukan di SMPN 58 Bandung belum sepenuhnya menggunakan inovasi dalam pembelajaran di kelas sebagaimana dalam uraian di atas, sehingga hasil belajar dan kecakapan abad 21 (4C) masih jauh dari yang diharapkan. Padahal sebagai bagian dari sekolah negeri di Kota Bandung SMPN 58 Bandung tentu harus ikut berperan serta secara aktif dalam mewujudkan cita-cita bangsanya melalui pendidikan yang berkualitas dan ikut mewujudkan tatanan dunia global yang tertib dan bermartabat dengan mewujudkan peserta didik yang memiliki kecakapan abad 21 dalam era industri 4.0

Hal tersebut terlihat dari telaah dokumen yang penulis lakukan di Kelas IX.A dan IX.B SMPN 58 Bandung, ditemukan dari total 65 siswa, sebanyak 78% ternyata hasil belajar siswa dalam ranah kognitif kurang terpenuhi (masih di bawah KKM 75). Dari hasil angket awal di SMPN 58 Bandung ditemukan kecenderungan-kecenderungan sikap peserta didik yang belum memenuhi kecakapan abad 21 (4C). Sikap-sikap tersebut di antaranya adalah sebagai berikut: (1) peserta didik sangat kurang memberikan *feedback* atau umpan balik kepada guru sewaktu ditanyakan sebuah pertanyaan kepada peserta didik, walaupun telah memakai metode pembelajaran bervariasi, (2) jawaban peserta didik dari sebagian besar pertanyaan yang diberikan baik sewaktu dalam kegiatan pembelajaran berlangsung ataupun sewaktu ulangan belum menunjukkan prestasi belajar yang memadai dan memenuhi standar penilaian kecakapan abad 21 (4C), dan (3) nilai prestasi belajar peserta didik belum mencapai prestasi dengan kategori tuntas. Hal tersebut dapat

dilihat berlandaskan prestasi rata-rata yang didapatkan dari peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran di semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 1.1
Hasil Nilai Rata-Rata Harian, Tengah Semester, dan Akhir Semester
PAI Siswa Kelas IX.A dan IX..B SMPN 58 Bandung

No	Kelas	Mean PH-1	Mean PH-2	Mean PH-3	Mean PH-4	Mean PTS	Mean PAS
1	IX. A	68,45	70,70	72,15	72,80	73,50	74,30
2	IX.B	66,52	71,20	70,75	72,80	73,10	74,60

Data tersebut di atas menggambarkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik terutama dalam ranah kognitif tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 100% dari yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu 75,00 walaupun pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah semaksimal mungkin memakai berbagai metode pembelajaran yang bermacam-macam melalui suatu perencanaan yang lebih bagus sehingga akhirnya dilakukan kegiatan pembelajaran remedial (mengulangi pembelajaran) dan pembelajaran tambahan lainnya untuk sampai tuntas memenuhi nilai KKM.

Dalam mengatasi banyaknya siswa yang tidak mencapai KKM yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam kelas IX SMPN 58 Bandung, se usai jam pembelajaran berakhir peserta didik diberikan pelajaran tambahan guna penguatan dalam aspek kognitif. Di samping itu juga dilaksanakan pembelajaran ulang atau remedial terhadap bahan materi yang masih belum dimengerti peserta didik serta bagaimana menyelesaikan soal-soal latihan yang meliputi indikator *Higher-Other Thinking Skill* (HOTS) guna meningkatkan kecakapan abad 21 (4C).

Padahal kalau ditinjau secara teoretis guru yang telah melakukan inovasi dan model pembelajaran serta unsur dan rencana kegiatan dengan benar pada kegiatan pembelajaran seyogyanya bisa mewujudkan peserta didik dalam menggapai tujuan pembelajaran dengan optimal sehingga berakibat kepada peningkatan prestasi belajar peserta didik secara optimal dan dapat meraih kategori tuntas bahkan melebihi nilai KKM. Demikian pula melalui pemberian soal-soal tes, baik pada Ulangan Harian (UH), Ulangan Tengah Semester (UTS) maupun Ulangan Akhir Semester (UAS) yang di dalam terkandung indikator HOTS

memberikan pengaruh yang positif pada kecakapan abad 21 siswa (4C).

Dalam suatu pendidikan dan suatu proses pembelajaran yang baik harus ditunjang berbagai segi yang bisa menjadi bahan pertimbangan untuk keberlangsungan suatu proses pembelajaran, aspek-aspek tersebut di antaranya ialah mengetahui keperluan dan sifat/karakter peserta didik, merumuskan tujuan yang hendak di capai, merumuskan bahan materi yang akan diajarkan, perumusan dan penggunaan alat evaluasi, serta melaksanakan perakitan terhadap apa yang sudah dilakukan. Terdapat beraneka ragam desain pembelajaran yang dapat dilaksanakan guna mengimplementasikan aspek-aspek suatu pembelajaran.

Desain ASSURE adalah sebuah desain/perencanaan yang sederhana serta bisa membantu pendidik untuk membuat perencanaan pembelajaran termasuk pada bidang study Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi kehadiran Islam di Nusantara. Desain ASSURE ini banyak dijadikan bahan referensi para pendidik atau guru untuk mengembangkan alat/media pembelajaran melalui suatu kegiatan perencanaan yang di rancang dengan lebih rinci, berurutan (runtut), dengan memadukan teknologi dan media terutama media digital sehingga pada akhirnya pembelajaran menjadi lebih hidup dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Baharun, 2016) serta sesuai dengan nilai-nilai kecakapan abad 21. Desain ASSURE diyakini akan memiliki pengaruh baik terhadap siswa. Enam langkah desain ASSURE sangat mendukung, dan memiliki potensi untuk memotivasi, membuat pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan kecakapan abad 21 (4C) pada materi kehadiran Islam di nusantara. Diakui, bahwa desain ASSURE tidaklah seluruhnya berpusat kepada pendidik atau pembelajaran yang menggantungkan teknik yang pasif. Secara total, teknik yang dipakai sangat baik. Hal ini karena desain ASSURE langkah-langkahnya mencerminkan bagaimana seharusnya guru merencanakan pembelajaran dengan melihat kondisi/latar belakang peserta didik, kemudian menetapkan tujuan dan pemanfaatan media digital. Desain ASSURE merupakan petunjuk untuk perencanaan memilih, menggunakan media (Downey, 2016) yang hendak disampaikan dalam pembelajaran, dan menggunakan media digital baik berupa power point maupun grup grup media sosial seperti Whatshap, Google

classroom dan materi atau bahan dalam suatu pembelajaran serta menumbuhkan peran aktif siswa dan berakhir melalui kegiatan evaluasi. Melalui desain pembelajaran ASSURE maka pembelajaran dapat di update sesuai dengan kondisi dan situasi yang ada yang pada akhirnya pembelajaran dapat lebih menyesuaikan dan bervariasi serta menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan desain ASSURE dengan berbasis Media Digital pada materi kehadiran Islam di nusantara . Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian atau research dengan judul Implementasi Desain ASSURE Berbasis Media Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Kecakapan abad 21 siswa (Kuasi Eksperimen di Kelas IX SMPN 58 Bandung Mapel PAIBP Materi Kehadiran Islam di Nusantara).

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, perumusan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi desain pembelajaran *Assure* berbasis media digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IX SMPN 58 Bandung pada materi Kehadiran Islam di Nusantara?
2. Bagaimana implementasi desain pembelajaran *Assure* berbasis media digital terhadap peningkatan kecakapan abad 21 siswa materi Kehadiran Islam di Nusantara pada siswa kelas IX SMPN 58 Bandung?
3. Bagaimana implementasi desain pembelajaran *Assure* berbasis media digital terhadap peningkatan hasil belajar dan kecakapan abad 21 siswa materi Kehadiran Islam di Nusantara pada siswa kelas IX SMPN 58 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi desain pembelajaran *Assure* berbasis media digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa materi Kehadiran Islam di Nusantara pada SMPN 58 Bandung
2. Untuk mengetahui implementasi desain pembelajaran *Assure* berbasis media digital terhadap peningkatan kecakapan abad 21 siswa materi Kehadiran Islam di Nusantara pada SMPN 58 Bandung

3. Untuk mengetahui implementasi desain pembelajaran *Assure* berbasis media digital terhadap hasil belajar dan kecakapan abad 21 siswa kelas IX SMPN 58 Bandung

D. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat atau kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis
 - a. Dapat memberikan sumbangsih tentang penggunaan desain pembelajaran *Assure* pada mata pelajaran PAIBP terutama pada jenjang SMP
 - b. Dapat menjadi salah satu acuan bagi guru PAIBP khususnya dalam mencapai tujuan pembelajaran kognitif melalui desain pembelajaran *Assure*.
2. Secara Praktis
 - a. **Bagi peneliti**, memperoleh pengetahuan secara lebih jauh mengenai pengaruh desain pembelajaran *Assure* berbasis media digital pada pembelajaran PAIBP pada jenjang SMP
 - b. **Bagi siswa**, bisa menumbuhkan kemampuan yang ada pada dirinya dengan lebih maksimal.
 - c. **Bagi guru**, mengembangkan kesadaran kepada guru bahwa desain pembelajaran *Assure* bagi siswa sangatlah urgen sebab merupakan salah satu hal yang dapat memberikan pengaruh kepada hasil belajar dan kecakapan abad 21
 - d. **Bagi Prodi PAI UIN SGD**, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kurikulum dan proses pembelajaran khususnya pada desain *Assure*

E. Kerangka Pemikiran

Penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Implementasi Desain Pembelajaran ASSURE Berbasis Media Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kecakapan Abad 21 Siswa (Kuasi eksperimen di Kelas IX SMPN 58 Bandung Mapel PAIBP materi Kehadiran Islam di Nusantara)” dilatar belakangi dari hasil penelitian pendahulu yang telah peneliti lakukan melalui observasi dan telaah dokumen, ditemukan masalah yang berdampak pada hasil belajar dan kecakapan

abad 21 siswa kelas IX SMPN 58 Bandung. Masalah yang peneliti temukan yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa sehingga banyak yang belum tuntas dalam pembelajaran (tidak mencapai KKM).
2. Banyaknya siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena menganggap pelajaran PAIBP tidak begitu penting.
3. Masih rendahnya kecakapan abad 21 siswa baik dari aspek komunikasi, kerja sama, kreativitas maupun berpikir kritis sehingga dalam pembelajaran belum dapat diterapkan dengan baik
4. Ketidcocokan gaya pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda. Peserta didik yang kurang dalam kemampuan komunikasi dan sikap santun disebabkan karena tidak mendapatkan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya pembelajaran mereka. Kurangnya pemahaman tentang gaya pembelajaran peserta didik dapat menyebabkan pembelajaran yang tidak efektif dan sulit bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan sikap santun.

Hal-hal seperti kurangnya pemahaman tentang pentingnya hasil belajar kognitif dan kecakapan abad 21 serta ketidakcocokan gaya pembelajaran, bagi peneliti, guru PAIBP di SMPN 58 Bandung, dan bagi sekolah itu sendiri, hal tersebut dianggap masalah karena melihat aspek kecakapan abad 21 adalah peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dalam kelompok, berpikir kritis dan memiliki kreativitas. Secara spesifik juga peneliti, merumuskan mengapa temuan masalah dianggap masalah oleh peneliti dan guru PAIBP di SMPN 58 Bandung, diantaranya:

1. Desain Pembelajaran ASSURE (Variabel X)

Desain ASSURE merupakan suatu petunjuk yang sekaligus perencanaan yang akan dapat menunjang pendidik membuat perencanaan, pengidentifikasian, penentuan arah, penentuan metode dan materi ajar, serta pengevaluasian pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pendapat Pribadi (Pribadi, 2011) bahwa desain ASSURE adalah sebuah desain yang sistematis guna mengetahui

karakteristik peserta didik yang dapat memberikan pengaruh kepada kompetensi dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Analisis ini memberi informasi secara strategis yang dipakai untuk membuat perencanaan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan spesifik siswa.

Desain ASSURE ini dicetuskan oleh Sharon E. Smaldino Assure suatu kepanjangan dari *Analyze learner, State objectives, Select method, media, and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, dan Evaluate and revise*. Sharon E. Smaldino mengungkapkan ada tiga kunci pokok dalam memberikan suatu analisis, yaitu: (1) perilaku/watak/perangai umum, (2) kemampuan dasar spesifik, dan (3) cara belajar peserta didik.

Dari definisi inilah maka pendidik bisa membuat rancangan pembelajaran yang benar diawali merespon peserta didik, mengungkapkan tujuan yang wajib dipenuhi, menyajikan bahan dengan benar, menyertakan peserta didik pada suatu pembelajaran, memberikan penilaian terhadap pemahaman peserta didik, memberikan umpan balik dan melaksanakan penilaian pembelajaran.

2. Hasil Belajar (Variabel Y_1)

Hasil belajar adalah hal penting dalam pembelajaran dan juga bagian dari desain assure guna memberikan penilaian terhadap pemahaman peserta didik. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh dari sebuah usaha. Sedangkan kata belajar adalah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai hasil yang diinginkan (Slameto, 2010)

Bloom mendefinisikan hasil belajar merupakan sebagai hasil perubahan tingkah laku. Menurut Bloom hasil belajar ini meliputi tiga ranah, yakni (1) ranah kognitif yang memiliki beberapa aspek seperti pengetahuan, pemahaman aplikasi, analisis dan evaluasi, (2) ranah afektif terdiri dari penerimaan, tanggapan, penilaian, pengornisasian dan internalisasi (3) aspek psikomotor meliputi kompetensi melakukan pekerjaan yang melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik motorik. Seperti meniru, memanipulasi, artikulasi dan lain sebagainya (Lisa, 2012)

Adapun dalam penelitian hasil belajar yang dimaksud peneliti batasi pada ranah kognitif saja agar penelitian ini lebih fokus dan lebih spesifik.

3. Kecakapan Abad 21 (Variabel Y₂)

Kecakapan abad 21 terdiri dari 16 kecakapan yang dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori besar yaitu (1) kemampuan literasi dasar yang dibagi lagi menjadi enam kecakapan literasi (literasi bahasa dan sastra, numerik, sains, finansial, teknologi informasi dan komunikasi serta budaya dan kewarganegaraan (meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, bekerja sama (kolaboratif) dan komunikasi, (2) kompetensi abad 21 yang meliputi empat kompetensi/kecakapan (4C/4K) yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, berpikir kreatif dan inovatif, komunikasi dan kolaborasi, (3) kualitas karakter yang meliputi enam kecakapan yaitu rasa ingin tahu, inisiatif, pantang menyerah, adaptasi, kepemimpinan, dan sosial budaya (World Economic Forum, 2015)

Kecakapan abad 21 yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kategori yang kedua yang biasa di singkat 4C (creativity, critical thinking, collaboration, communication). Selengkapnya dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah aktivitas mental yang diperlukan bagi pemecahan masalah melalui suatu proses yang tersusun dengan baik, sederhana, dan jelas. Menurut R. Stobaugh (2013;2) menyatakan berpikir kritis ialah “berpikir yang reflektif secara mendalam dalam pengambilan suatu keputusan dan pemecahan suatu masalah yang berguna untuk menganalisis situasi, mengevaluasi argumen atau alasan, dan menarik kesimpulan yang tepat”.

Berpikir kritis memiliki ciri dan indikator. J. Butterworth dan G. Thwaites mengemukakan berpikir kritis seringkali ditandai tiga kegiatan pokok yaitu analisis, evaluasi, dan argumen. Analisis merupakan pengenalan kata-kata kunci suatu berita yang diperoleh lalu merekonstruksinya supaya dapat menangkap arti dengan utuh dan memenuhi kecukupan. Evaluasi artinya melakukan penilaian kekuatan berita yang didasarkan baik atau buruknya suatu pendapat yang mendukung simpulan dalam pemberitaan dimaksud. Sedangkan argumen adalah penjelasan yang diajukan oleh seorang pengkritik atas sebuah berita.

Ciri-ciri berpikir kritis bisa diketahui melalui jawaban peserta didik pada waktu memberikan jawaban atas pertanyaan yang memerlukan penjelasan,

melakukan kesimpulan, memuat nilai suatu keputusan, dan memutuskan atas tindakan yang akan diambil. Dyastuti menjabarkan ciri-ciri tersebut ke dalam hal-hal berikut: “(1) jawaban jelas dari sebuah pertanyaan, (2) mencari alasan, (3) mencari alternatif pemecahan masalah, dan (4) mencari penjelasan sebanyak mungkin”(Dyastuti,2019).

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif mempunyai nilai yang lebih dari sekedar hanya prestasi belajar. Nilai ini sangat diperlukan untuk menyongsong masalah/problem pada masa yang akan tiba. Hal tersebut tentulah sangat urgen untuk dimiliki oleh peserta didik berguna bagi tumbuh berkembang dan pola pikir supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berpikir kreatif adalah kegiatan berpikir guna mengembangkan ide-ide asli, estetis, dan konstruktif yang berkaitan dengan pandangan atau konsep yang lebih ditekankan pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam penggunaan informasi. Pada hakikatnya, arti berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu yang baru mengenai suatu hal dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.

Menurut Fuad Nashori dan Rachmy Diana Mucharam kreatifitas adalah suatu kompetensi guna mencipta gagasan-gagasan yang baru dan mengaplikasikan dalam mengatasi persoalan (*problem solving*). Kreativitas tersebut dapat berupa hal-hal berikut :

a) Kelancaran Berpikir (*Fluency of Thinking*)

Kelancaran berpikir adalah suatu kompetensi yang dipunyai seseorang guna memproduksi ide-ide yang keluar dengan cepat dan tepat. Hal ini adalah satu ciri yang paling dominan dari berpikir kreatif, sebab bertambah banyak gagasan, bertambah juga kemungkinan yang ada guna mendapatkan ide yang penting. Adapaun ciri kelancaran berpikir adalah; 1) memberikan pertanyaan-pertanyaan yang bermacam-macam, 2) memberikan alternatif jawaban yang banyak, 3) mengungkap gagasan dengan cepat, 4) bekerja lebih cekapan dan melaksanakan lebih banyak dibandingkan yang lainnya, dan 5) dapat dengan cepat melihat ketidakbenaran atau kekurangsempurnaan pada objek.

b) Keluwesan (*Fleksibility*)

Keluwesan adalah suatu kompetensi untuk menghasilkan banyak gagasan, jawaban dan juga pertanyaan yang bermacam-macam, serta dapat menemukan pilihan jawaban yang berbeda-beda. Indikator dari keluwesan di antaranya; 1) memberikan bermacam-macam pemakaian yang tidak biasa pada suatu bahan, 2) memberikan beragam interpretasi pada suatu gambar, cerita, ataupun problem, 3) mempraktikkan konsep atau asas melalui cara yang tidak sama, 4) memberikan pertimbangan tidak sama mengenai keadaan yang diberikan orang lain, 5) selalu mempunyai keadaan yang berbeda atau bertentangan dari kebanyakan kelompok pada waktu membahas keadaan dan kondisi tertentu, 6) memiliki bermacam-macam pilihan jawab menyelesaikan suatu problem, 7) mengelompokkan hal-hal tertentu menurut pengelompokkannya pada kelompok yang berbeda, dan 8) dapat mengubah arah pemikiran.

c) Keaslian (*Originality*)

Keaslian diartikan sebagai kompetensi melahirkan suatu gagasan yang unik (*unusual*). Cirinya yaitu; 1) memikirkan hal-hal yang tak terbayang orang lain, 2) memasalahkan cara-cara atau sistem lama dan memikirkan cara-cara baru, 3) Menentukan cara berfikir yang tidak sama dari yang lain, 4) mencari pendekatan baru dari stereotip, 5) bekerja guna mencari solusi yang baru sesudah membaca atau mendengar ide, dan 6) lebih suka menggabungkan daripada menelaah sesuatu.

d) Memperinci (*Elaboration*)

Memperinci diartikan sebagai kompetensi untuk mengembangkan ide dan menambahkan detail suatu bahan, ide, atau situasi sehingga menjadi menarik. Indikatornya adalah; 1) mencari arti yang lebih detail pada jawaban atau solusi problematika melalui langkah yang runtut, 2) mengembangkan ide orang lain, 3) menguji konsep yang detail guna melihat arah yang hendak dituju, dan 4) mempunyai rasa keelokkan yang mantap sehingga tidak cukup melalui penampilan apa adanya.

c. Kolaborasi (bekerja sama)

Kolaborasi dapat dikenali melalui indikator atau ciri-ciri tertentu. Para ahli memiliki pendapat tidak sama tetapi masih pada satu pendapat yang sama.

Misalnya, menurut Thrilling & Fadel (2015, hlm. 55) indikator dari kolaborasi ialah sebagai berikut.

- 1) *Demonstrate ability to work effectively and respectfully with diversified teams.* Yang dapat diartikan sebagai kemampuan mendemonstrasikan kompetensi bekerja secara efisien dan saling menghormati anggota tim yang beraneka ragam.
- 2) *Exercise flexibility and willingness to be helpful in making necessary compromise to accomplish a common goal.* Artinya dapat mempraktikkan fleksibilitas atau kelenturan guna menjadi bermanfaat dalam melaksanakan beraneka kompromi yang diperlukan guna meraih misi bersama.
- 3) *Assume shared responsibility for collaborative work, and value the individual contributions made by each team member.* Artinya bisa membagi tanggung jawab untuk pekerjaan kebersamaan dan menghormati nilai dan sumbangan pada semua anggota tim.

Thrilling & Fadel (2015) juga menyederhanakan indikator kolaborasi menjadi: *respect* (menghormati), *willingness* (keikhlasan), dan *compromise* (jalan tengah).

d. *Communication* (komunikasi)

Communication yakni memahami, mengelola sertamenciptakan komunikasi yang efektif dalam beraneka bentuk juga memakai bahasa lisan menurut konten dan konteks pembicaraan dengan orang lain. Komunikasi diperlukan guna mengantarkan pemikiran, gagasan, ide, pengetahuan, dan informasi baru yang dimiliki kepada orang lain melalui lisan, tulisan, simbol, gambar, grafis, atau angka. Kecakapan ini meliputi kata mendengarkan, memperoleh informasi, dan menyampaikan ide di muka banyak orang, tujuannya mencapai pengertian bersama yang lebih baik terhadap masalah urgen buat semua pihak yang terkait. Keterampilan ini dapat diberikan pada proses pembelajaran melalui pemberian tantangan untuk menyampaikan ide kepada yang lain

Berikut ini indikator yang ada pada kecakapan abad 21 aspek komunikasi yang dikembangkan dari kerangka P 21 yang kemudian di *reduce*, yaitu:

- a. Mengungkapkan ide atau gagasan melalui ucapan, tulisan atau nonverbal.
- b. Berkomunikasi yang baik dan jelas.
- c. Menggunakan bermacam media atau teknologi pada proses pembelajaran.

Beberapa kecakapan berhubungan dengan komunikasi yang dapat ditumbuhkan pada proses pembelajaran, diantaranya adalah :

- a. Memahami, mengelola serta membentuk keefektifan komunikasi dalam bermacam bentuk serta isi secara tulisan atau lisan.
- b. Menggunakan kemampuannya untuk mengutarakan bermacam ide secara lisan atau dituangkan melalui tulisan.
- c. Menggunakan ucapan sesuai konten serta konteks pembicaraan bersama lawan bicara.
- d. Di samping itu berkomunikasi lisan diperlukan juga sikap agar dapat mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain.
- e. Memakai kelayakan serta keterstruktur alur pikir sesuai dengan kaidah yang diberlakukan.
- f. Pada abad 21 komunikasi bukan sekadar terbatas oleh satu bahasa namun memungkinkan multi bahasa

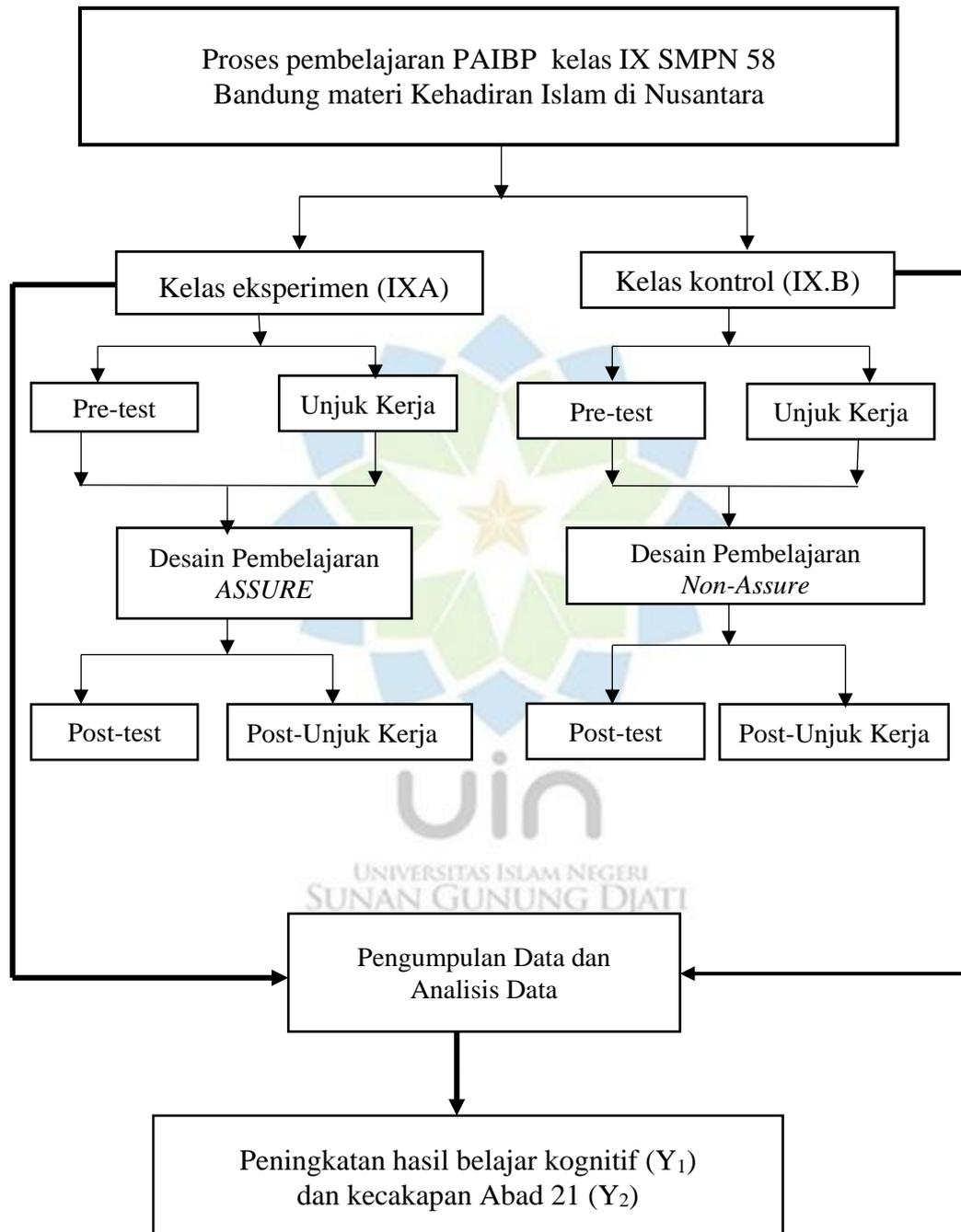
Hubungan keempat konsep kreatifitas, berpikir kreatif, kolaborasi dan komunikasi merupakan kesatuan yang berkaitan dan melengkapi. Desain ASSURE dengan kelebihanannya bisa dilihat sifat dasar setiap peserta didik pra pembelajaran dimulai, dari jenis kelamin, umur, ataupun gaya belajar (*learning style*) setiap peserta didik, sehingga melalui analisis berita bermanfaat itu pendidik dapat memilih dan menentukan metode pembelajaran dan memberikan materi ajar dengan tepat serta menumbuhkan peran aktif peserta didik supaya menjadi aktif sewaktu terjadi proses pembelajaran.

Beberapa maksud tersebut di atas bisa diraih melalui desain ASSURE berbasis media digital. Hal tersebut didapatkan bahwa penggunaan desain ASSURE berbasis media digital dapat meningkatkan hasil belajar kecakapan abad 21 siswa baik sikap kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikasi.

Dengan demikian secara sederhana, hubungan ketiga variabel [desain Assure (variabel X), hasil belajar (variabel Y₁) dan kecakapan abad 21 (variabel

Y₂)] tersebut di atas bisa digambarkan ke dalam kerangka berpikir berikut:

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir



Bagan di atas menerangkan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Kelas IX materi Kehadiran Islam di Nusantara dipergunakan dua desain pembelajaran tidak sama. Pada kelas eksperimen menggunakan desain pembelajaran *ASSURE* namun di kelas kontrol menggunakan

desain pembelajaran *non-ASSURE*. Kelas eksperimen diberikan angket sesudah pembelajaran selesai untuk mengukur implementasi desain ASSURE.

Aplikasi kedua desain pembelajaran ini dipakai pada kelas yang berbeda untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar dan kecakapan abad 21 siswa antara yang memakai model pembelajaran ASSURE maupun non-ASSURE serta peningkatan di antara kedua desain tersebut. Adapun untuk mengukur perbedaan dan peningkatan tersebut dipakai alat evaluasi berupa tes awal dan tes akhir sebagai alat ukur yang diolah dengan teknis analisis data kuantitatif hasil belajar. Sedangkan untuk mengukur perbedaan dan peningkatan kecakapan abad 21 siswa menggunakan tes unjuk kerja (baik *pre-test* maupun *post-test*).

F. Hipotesis Penelitian

Untuk menguji ada tidaknya hubungan antara variabel X (Desain Pembelajaran ASSURE), Y_1 (Hasil Belajar Kognitif) dan Y_2 (Kecakapan abad 21) maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

H_1 : Implementasi desain pembelajaran ASSURE berbasis media digital dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan kecakapan abad 21 siswa kelas IX SMPN 58 Bandung mata pelajaran PAIBP materi kehadiran Islam di nusantara.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk lebih mengetahui dengan detail bahan kajian tentang desain Assure, kecakapan abad 21 dan Kehadiran Islam di Nusantara sudah ditelaah beberapa penelitian yang cocok dengan mendukung peneliti pada penelitian yang dimaksud di antaranya ialah :

Tabel 1.2 Gab Penelitian

No	Pengarang dan tahun	Judul	Hasil Penelitian	Gab Penelitian
1	Khoerun Niswatin (2021)	Pengembangan Perangkat Pembelajaran AI Qur'an Hadis dengan model	RPP model ASSURE ini memenuhi kriteria kevalidan dari indikator penilaian	Penelitian dari Khoerun Niswatin menilai RPP model Assure Pembelajaran AI-

		<p>ASSURE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah</p>	<p>dengan nilai rata-rata 83,5 maka hasil ini dapat dikatakan memenuhi kriteria untuk di pakai. Hasil perangkat RPP ini pula memenuhi standar kepraktisan yang tampak pada suatu ketercapaian pembelajaran di dua sekolah tersebut dibuktikan dengan hasil sebagai berikut di MI Al Ishlah, nilai tes awal memiliki rata-rata 70,5 dan tes akhir memiliki nilai rata-rata 86. Di MI Darun Najah, nilai tes awal rata-ratanya 75 dan nilai tes akhir rata-ratanya 87. Hasil ini pula mencukupi standar efektif dilihat pada kenaikan hasil belajar siswa</p>	<p>Qur'an Hadits sedangkan penelitian ini pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian Khoerun Niswatin mengukur hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah mrngukur hasil belajar dan kecakapan abad 21 siswa. Penelitian Khaerun Niswatin dilakukan pada siswa MI Al Ishlah sedangkan peneliian yang akan dilakukan pada siswa SMPN 58 Bandung</p>
--	--	--	---	--

			sampai 100 %	
2	Maulida Aulia Ahnaz (2020)	Implementasi prinsip-prinsip Pembelajaran Abad 21 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Blora	Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang di dalamnya memuat prinsip-prinsip kecakapan abad 21 menjadikan peserta didik lebih baik pada aspek <i>communication</i> , terbiasa <i>colaboration</i> , berpikir kritis mengatasi persoalan serta berpikir kreatif. Hasil penelitian ini memberikan implikasi pada kompetensi guru dan partisipasi aktif peserta didik serta tercukupinya alat dan bahan pada proses pembelajaran, tercapainya proses pembelajaran Pendidikan Agama	Penelitian dari Maulida Aulia Ahnaz dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajarab yang memuat prinsip-prinsip kecakapan abad 21 sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah implementasi desain Assure terhadap peningkatan hasil belajar dan kecakapan abad 21 siswa Maulida Aulia Ahnaz melakukan penelitian di SMPN 2 Blora sedangkan penelitian ini dilakukan di SMPN 58 Bandung

			Islam melalui prinsip pembelajaran kecakapan abad 21 pada SMP N 2 Blora	
3	Asep Nurjaman (2019)	Penerapan Desain Pembelajaran Assure Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Aplikasi model pembelajaran ASSURE pada bidang study PAI kajian sejarah perkembangan ilmu pengetahuan pada masa dinasti Abbasiyah di Kelas VIII SMP Pasundan 5 Bandung, Kelas VIII SMPN 1 Cilengkrang, dan Kelas VIII SMPN 46 Bandung merupakan desain pembelajaran yang tepat untuk diterapkan	Penelitian Asep Nurjaman untuk meningkatkan berpikir kritis dan kreatif siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk peningkatan hasil belajar dan kecakapan abad 21 siswa. Asep Nurjaman melakukan Penelitian di Kelas VIII SMP Pasundan 5 dan Kelas VIII SMPN 46 Bandung sedangkan penelitian ini dilakukan di Kelas IX SMPN 58 Bandung

H. Definisi Operasional

1. Implementasi

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) implementasi di artikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Sedangkan menurut Nurdin Usman dalam bukunya yang berjudul Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum (2002) mengartikan implementasi sebagai suatu tindakan atau pelaksanaan dari suatu rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.

2. Desain Assure

Desain ASSURE ini diperkenalkan oleh Sharon E. Smaldino yang merupakan singkatan dari *Analyze learner, State objectives, Select method, media, and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, dan Evaluate and revise*. Ia mengungkapkan bahwa terdapat tiga faktor kunci utama dalam menganalisis pembelajaran, yaitu: (1) karakteristik umum, (2) kompetensi dasar spesifik, dan (3) gaya belajar siswa.

3. Media Digital

Media digital berasal dari kata media yang artinya alat, sarana atau saluran, digital artinya berkaitan dengan atau menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau internet. Yang dimaksud berbasis media digital dalam penelitian ini adalah berdasarkan alat/media baik komputer, laptop ataupun android atau gadgets.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar dibedakan menjadi tiga macam (ranah) yaitu kognitif (pengetahuan) afaktif (sikap) dan psikomotor (ketrampilan)

Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar dalam ranah pengetahuan (kognitif)

5. Kecakapan abad 21

Kecakapan abad 21 terdiri dari 16 kecakapan yang dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori besar yaitu (1) kemampuan literasi dasar yang dibagi lagi

menjadi enam kecakapan literasi (literasi bahasa dan sastra, numerik, sains, finansial, teknologi informasi dan komunikasi serta budaya dan kewarganegaraan (meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, bekerja sama (kolaboratif) dan komunikasi, (2) kompetensi abad 21 yang meliputi empat kompetensi/kecakapan (4C/4K) yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, berpikir kreatif dan inovatif, komunikasi dan kolaborasi, (3) kualitas karakter yang meliputi enam kecakapan yaitu rasa ingin tahu, inisiatif, pantang menyerah, adaptasi, kepemimpinan, dan sosial budaya (World Economic Forum, 2015)

Kecakapan abad 21 yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kategori yang kedua yang biasa di singkat 4C (creativity, critical thinking, collaboration, communication)

