

MODEL-MODEL DESAIN INTRUKSIONAL: DICK & CAREY, ASSURE, DAN ADDIE, DALAM PENGEMBANGAN ALAT PERAGA EDUKATIF

Abstrak

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang membutuhkan Alat peraga edukatif dimana alat peraga ini merupakan media yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dikelas, oleh karena itu alat peraga edukatif perlu terus dikembangkan dalam mengembangkan alat peraga edukatif perlu digunakan model-model desain intruksional agar alat peraga edukatif dapat memenuhi prinsip serta memenuhi standar pengembangannya oleh karena itu perlunya untuk memahami model-model desain instruksional dalam pengembangan alat peraga edukatif ini, beberapa model desain instruksional yang sering digunakan dalam pengembangan alat peraga edukatif adalah DICK; DICK & CAREY, ASSURE, ADDIE dan Pengembangan Instruksional, dalam tulisan ini akan lebih dijelaskan tentang penggunaan serta langkah-langka dalam pengembangan desain Dick & Carey ASSURE dan ADDIE.

HM. Nasron, HK¹,
 Yeti Apriani²,
 Dora Ayu S³,
 Nova Novita⁴,
 Ardhea Rizka M⁵

¹nasronhk@gmail.com

²yetiapriani708@gmail.com

³doraayusintya@gmail.com

⁴novanovita188@gmail.com

⁵ardhea.rizka12@gmail.com

^{1,2,3,4,5} UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Kata Kunci : Model Desain Instruksional, Pengembangan, APE

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah yang digunakan untuk mengembangkan sumber daya manusia, karena kesadaran akan segala aspek kehidupan semakin tinggi jika seorang itu terdidik. Undang-undang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Alat peraga edukatif merupakan media yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di kelas, dalam merancang sebuah alat peraga edukatif sangat dibutuhkan desain pengembangan agar alat peraga edukatif dapat dikembangkan secara optimal, Desain pengembangan memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan kualitas alat permainan edukatif dan hasil

pembelajaran di kelas. Keberhasilan guru dalam mengembangkan alat peraga edukatif ini ditentukan oleh keberhasilan guru dalam mendesain alat permainan edukatif. Desain pengembangan alat peraga edukatif ini mencerminkan seberapa mampu guru dalam menentukan sebuah proses, tujuan dan cara mengevaluasinya. Di antara desain model pengembangan yang dapat menuntun guru secara sistematis untuk merencanakan proses pengembangan secara efektif adalah desain Model ASSURE, Model ADDIE, Model Dick & Carey, dan Model Pengembangan Instruksional, lalu seperti apakah model-model Desain Instruksional ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (library research) karena penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan literatur (kepustakaan), penelitian yang sumbernya meliputi bacaan-bacaan tentang teori, penelitian, dan bermacam jenis dokumen. Misalnya, biografi, Koran, majalah, buku dan lain-lain).

C. Hasil dan Pembahasan

Model-Model Desain Instruksional

1. Dick & Carey

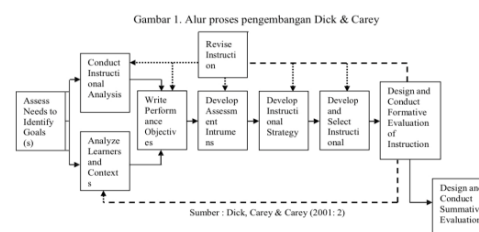
Model Dick & Carey merupakan model yang proses merancang instruksi dengan mempelajari salah satu dari empat edisi teks Dick dan Carey, *The Systematic Design of Instruction* (1978, 1985, 1990, 1996). Lima tahun terakhir telah terlihat munculnya banyak alat dan konsep baru yang menurut beberapa orang akan mengarah pada rekayasa ulang total dari proses desain. (Dick & Carey, 1996)

Penggunaan model Dick and Carrey dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar:

- Pada awal proses pembelajaran, dikaitkan dengan materi pembelajaran di akhir pembelajaran agar anak mampu dan mengetahui keterkaitannya.
- Kaitan setiap komponen harus tertata pada strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki,
- Menerapkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran. (Wijaya Wisnu, 2014)

Model Dick & Carey merupakan model pengembangan yang

dikembangkan melalui pendekatan sistem (System Approach). Model sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick, Carey & Carey terdiri atas beberapa komponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktifitas pembelajaran yang lebih besar.



Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses sistematis yang menyeluruh. Hal ini diperlukan untuk dapat menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran. Terdapat 10 komponen sekaligus langkah-langkah dari model pengembangan yang dikemukakan oleh Dick, Carey & Carey yakni a. analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, b. analisis instruksional, c. analisis pembelajar dan konteks, d. Merumuskan tujuan performansi, e. yaitu mengembangkan instrumen

penilaian, f. mengembangkan strategi pembelajaran, g. mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, h. melakukan evaluasi formatif, i. melakukan revisi, j. merancang dan melakukan evaluasi sumatif.(Yaumil Q, 2017)

Langkah-langkah di atas harus dilakukan secara berurutan agar model Dick dan Carey dapat diterapkan secara ideal. berikut penjelasan dari tiap langkah:(Yaumil Q, 2017)

a. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran hal yang perlu dilakukan dalam kegiatan ini adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh program pembelajaran. Hal ini diistilahkan dengan tujuan pembelajaran atau instructional goal. Rumusan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan baik dari rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ada pada silabus maupun dari hasil analisis kinerja atau performance analysis.

b. Analisis Instruksional

langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah analisis instruksional, yaitu sebuah proses proses yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan dan diperlukan oleh siswa untuk mencapai kompetensi atas tujuan pembelajaran. Dalam melakukan analisis instruksional beberapa langkah yang diperlukan untuk mengidentifikasi kompetensi berupa pengetahuan (cognitive), keterampilan (Phsycomotor) dan sikap (attitudes) yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

c. Analisis Siswa Dan Konteks

Dalam model Dick dan Carry analisis terhadap siswa yang akan belajar dan konteks pembelajaran. Kedua langkah ini dapat dilakukan secara bersama-sama atau paralel. Analisis konteks meliputi kondisi-kondisi terkait dengan keterampilan yang dipelajari oleh siswa dan situasi yang terkait dengan tugas yang dihadapi oleh siswa untuk menerapkan keterampilan yang

dipelajari. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi kemampuan actual yang dimiliki oleh siswa, gaya belajar (learning styles), dan sikap terhadap aktivitas belajar. Identifikasi yang akurat tentang karakteristik siswa yang akan belajar dapat membantu perancang program pembelajaran dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. (Yaumil Q, 2017)

d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus

Berdasarkan analisis instruksional, seorang perancang desain sistem pembelajaran perlu mengembangkan kompetensi atau tujuan pembelajaran spesifik (instructional objectives) yang perlu dikuasai oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat umum (instructional goal). Dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang bersifat berspesifik, ada beberapa hal yang perlu mendapatkan perhatian:

- 1) Menentukan pengetahuan keterampilan yang perlu dimiliki

oleh siswa setelah menepuh proses pembelajaran.

- 2) Kondisi yang diperlukan agar siswa dapat melakukan unjuk kemampuan dari pengetahuan yang telah dipelajari
- 3) Indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menempuh proses pembelajaran

e. Mengembangkan Instrumen Penelitian

Mengembangkan alat atau instrumen penilaian yang mampu mengukur pencapaian hasil belajar siswa, hal ini dikenal dengan istilah evaluasi hasil belajar. Hal yang penting dalam menentukan instrument evaluasi yang akan digunakan adalah instrument harus dapat mengukur performance siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Yaumil Q, 2017)

f. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Penentu strategi pembelajaran harus didasarkan pada faktor-faktor berikut:

- 1) Teori terbaru tentang aktifitas pembelajaran
- 2) Penelitian tentang hasil belajar
- 3) Karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran
- 4) Materi atau substansi yang perlu dipelajari oleh siswa
- 5) Karakteristik siswa yang akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran

g. Penggunaan Bahan Ajar

Istilah bahan ajar sama dengan media pembelajaran, yaitu sesuatu yang dapat membawa informasi dan pesan dari sumber belajar kepada siswa, bahan ajar yang dapat digunakan adalah buku teks, buku panduan, modul, program audio video, bahan ajar berbasis computer, program multimedia, dan bahan ajar yang digunakan pada sistem pendidikan jarak jauh.

h. Merancang Dan Mengembangkan Evaluasi Formatif

Hasil dari proses evaluasi formatif dapat digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki draf

program Tiga jenis evaluasi formatif:

- 1) Evaluasi perorangan (on to one evaluation)

Evaluasi perorangan merupakan tahap yang perlu dilakukan untuk melakukan kontak langsung dengan satu atau tiga orang calon pengguna program untuk memperoleh masukan tentang ketercenaan dan daya tarik program.

- 2) Evaluasi kelompok sedang (small group evaluation)

Evaluasi kelompok dilakukan kecil dilakukan untuk menguji cobakan program terhadap sekelompok kecil calon pengguna yang terdiri dari 10-15 orang siswa. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas program.

- 3) Evaluasi lapangan/field trial

Evaluasi lapangan adalah uji coba program sebelum program tersebut digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

i. Melakukan Revisi Terhadap Program Pembelajaran

Langkah terakhir dari proses desain adalah melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran. Data yang diperoleh dari prosedur evaluasi formatif dirangkum dan ditafsirkan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh program pembelajaran, evaluasi tidak hanya dilakukan pada draf program pembelajaran saja, tetapi juga pada aspek-aspek desain sistem pembelajaran yang digunakan dalam program, seperti analisis instruksional, entry behavior dan karakteristik siswa.

j. Merancang Dan Mengembangkan Evaluasi Sumatif

Evaluasi ini dianggap puncak dalam aktifitas desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carrey. Evaluasi sumatif dilakukan setelah program selesai dievaluasi secara formatif dan direvisi sesuai dengan standar yang digunakan oleh perancang.

2. Model ASSURE

ASSURE model adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model assure ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Model ASSURE adalah singkatan dari: (Achmadi, 2014)

A = Analyze Learners

S = State Objective

S = Select Methods, Media dan Materi

U = Utilize Media and Materials

R = Require Learners Participation

E = Evaluate And Revise

a. Proses ASSURE

1) *Analyze Learner* (Analisis Pembelajaran)

Tujuan utama dalam menganalisa termasuk pendidik dapat menemui kebutuhan belajar siswa yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal.

Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :(Achmad noor Fatirul, 2021)

a) *General Characteristics* (Karakteristik Umum)

b) *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)

c) *Learning Style* (Gaya Belajar)

2) *State Standards And Objectives* (Menentukan Standard Dan Tujuan)

Tahap selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.(Elhami dan Hasnidar, 2019)

a) Pentingnya Merumuskan Tujuan Dan Standar Dalam Pembelajaran: Rumusan tujuan

yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran, Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa, Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran, Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

b) Tujuan Pembelajaran Yang Berbasis Abcd

A= *audience*, B= *behavior*,
C= *conditions*, D = *degree*

Empat Kategori Pembelajaran: Domain Kognitif, Domain Afektif, Motor Domain Skill, Domain

Interpersonal.(Achmadi, 2014)

c) Tujuan Pembelajaran Dan Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan.

Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah mastery learning (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu.

3) *Select Strategies, Technology, Media, And Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media Dan Bahan Ajar)

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

a) Memilih Strategi Pembelajaran yaitu: Pemilihan strategi pembelajarn disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang

nantinya dapat mendukung pembelajaran dann Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat.

Beberapa metode yang dianjurkan untuk digunakan ialah : Belajar Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*), Belajar Proyek (*Project-Based Learning*), Belajar Kolaboratif

b) Memilih Teknologi Dan Media Yang Sesuai Dengan Bahan Ajar

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide (gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV) Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan

ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman siswa dan banyak tujuan yang akan dicapai. Peran media pembelajaran Memilih , Mengubah, dan Merancang Materi. Memilih Materi yang tersedia seperti Melibatkan Spesialis Teknologi/Media, Menyurvei Panduan Referensi Sumber dan Media, Mengubah Materi yang ada dan Merancang Materi Baru.

4) Utilize Technology, Media And Materials

(Menggunakan Teknologi, Media Dan Bahan Ajar)

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini,yaitu: Mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak), Mempersiapkan bahan, Mempersiapkan lingkungan belajar, Mempersiapkan pembelajaran,

Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)

a) Langkah- Langkah Menggunakan Teknologi, Media Dan Bahan Ajar yaitu dengan: Preview materi, Siapkan bahan, Siapkan lingkungan, Peserta didik, Memberikan pengalaman belajar

5) *Require Learner Paricipation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan memberi informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, diman

para siswa akan menerima umpan balik *informative* untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

a) Latihan Penggunaan Teknologi

Latihan Penggunaan Teknologi diantaranya: Teknologi sebagai Perkakas Teknologi, Teknologi sebagai Perangkat Komunikasi, Teknologi sebagai Perangkat Penelitian, Teknologi sebagai Perangkat Penyelesaian Masalah dan Pengambilan Keputusan, Menggunakan Peranti Lunak Pendidikan, Menggunakan Media lainnya untuk Latihan

b) Umpan Balik

6) Evaluate And Revise
(Mengevaluasi Dan Merevisi)

Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan tahapan berikut:

a) Penilaian Hasil Belajar Siswa dapat dilakukan dengan cara Penilaian Hasil Belajar Siswa yang Otentik, Penilaian Hasil Belajar Portofolio, Penilaian

Hasil Belajar yang Tradisional / Elektronik.

b) Menilai dan Memperbaiki Strategi, teknologi dan Media

c) Revisi Strategi, Teknologi, dan Media.

Fungsi Evaluasi

a) Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa.

b) Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.

c) Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.

d) Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan siswa secara individual dalam mengambil keputusan.

e) Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai

f) Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua,

guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan

Manfaat Assure Model Dalam Pembelajaran Secara sederhana manfaat dari model ASSURE Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan, Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar, Komponen KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lengkap, Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan.

3. Model ADDIE

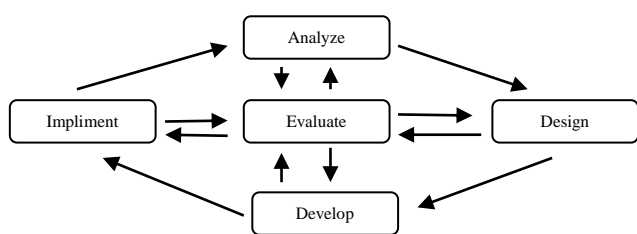
ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan

masalah asli. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya.

Awal mula model ADDIE diambil dari konsep model desain pembelajaran serta teori yang digunakan untuk angkatan darat AS pada tahun 1950. Kemudian, *Florida State University* di tahun 1975 mengembangkannya di bidang *Educational Technology* agar semua Angkatan bersenjata AS dapat menggunakannya dan menghasilkan prajurit yang berkualitas. Pertengahan tahun 1980-an, para praktisi pendidikan membuat penyesuaian agar model ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan menjadi lebih praktis serta dinamis. Sehingga, ADDIE diterapkan dalam pendidikan dan berbagai produk lainnya seperti dalam pencarian pekerja baru untuk sebuah perusahaan, strategi dan metode pembelajaran, atau bahan ajar. Para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang

efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran.(Hidayat et al., 2021)

Model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini:(Nyoman Sugihartini, 2018)



a. Analyze

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan

kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya.

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah :

1) Melakukan *needs analysis* (analisis kebutuhan)

yaitu untuk menentukan kemampuan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

2) Melakukan *performance analysis* (analisis kinerja)

yaitu untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan

analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut.

b. Design

Dalam perancangan model/ metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Pertama kita merumuskan sebuah rancangan diantaranya: (Kartika Sari Bintari, 2016)

- 1) Menentukan *learning experience* yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran untuk mengetahui desain yang dibuat dapat mengatasi masalah kesenjangan performa yang terjadi pada diri siswa.
- 2) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 3) Menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 4) Menentukan strategi pembelajaran yang tepat dengan menggunakan metode diskusi untuk mencapai tujuan tersebut.

c. Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan siswa.
- 3) Menghasilkan output kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam diri siswa. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

e. Evaluation

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari

mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. (Kartika Sari Bintari, 2016)

4. Pengembangan Sistem Instruksional

Pengembangan sistem Instruksional adalah suatu pola atau rencana yang sistematis dalam menilai, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mengembangkan serta menggunakan komponen-komponen sistem pembelajaran (peserta didik, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi) Dalam penyusunan rancangan pengajaran ada langkah-langkah secara sistem: cara mencapainya dipilihkan cara-cara tertentu kondisi tertentu dan perubahan tertentu

a. Model-Model Pengembangan Instruksional

- 1) Model KEMP, terdiri dari 8 langkah :

Pengembangan instruksional yang dikembangkan oleh Kemp ini juga disebut sebagai Desain

Instruksional, yang terdiri dari delapan langkah:

- a) Penentuan tujuan instruksional umum (TIU); yaitu tujuan yang ditetapkan menurut masing-masing pokok bahasan.
- b) Menganalisis karakteristik siswa; dalam analisis ini memuat hal-hal yang berkenaan dengan latar belakang pendidikan siswa, sosial budaya yang memungkinkan dapat mengikuti program kegiatan belajar, serta langkah-langkah apa yang perlu ditetapkan.
- c) Menentukan tujuan instruksional khusus (TIK); yakni tujuan yang ditetapkan secara operasional, spesifik dan dapat diukur. Dengan demikian siswa dapat mengetahui apa yang akan mereka lakukan, bagaimana melakukannya dan apa ukuran yang digunakan bahwa mereka dapat mencapai tujuan belajar tersebut.
- d) Menentukan materi pelajaran; yang sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang telah ditetapkan.

- e) Mengadakan peninjauan awal (preassessment); langkah ini sama halnya dengan test awal yang fungsinya untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa, apakah telah memenuhi syarat belajar yang ditentukan ataukah belum.
- f) Menentukan strategi belajar dan mengajar yang relevan; sebagai patokan untuk memilih strategi yang dimaksud, Kemp menentukan 4 kriteria yaitu: 1) Efisiensi; 2) Keefektifan; 3) Ekonomis; 4) Kepraktisan.
- g) Mengkoordinasi sarana penunjang yang dibutuhkan, meliputi 1) Biaya; 2) Fasilitas; 3) Peralatan; 4) Waktu dan 5) Tenaga.
- h) Mengadakan evaluasi; hasil evaluasi tersebut digunakan untuk mengontrol dan mengkaji sejauhmana keberhasilan suatu program yang telah direncanakan mencapai sasaran yang diinginkan. Hasil evaluasi merupakan umpan balik untuk merevisi kembali tentang; program instruksional yang

telah dibuat, instrument tes, metode strategi yang dipakai dan sebagainya.(Ishak, 2016)

2) Model H. Banathy

Model H. Banathy terdiri dari 6 langkah yaitu:

- Merumuskan tujuan (*Formulate Objectives*),
- Mengembangkan tes (*Develop Test*),
- Menganalisis kegiatan belajar (*Analyze Learning Task*),
- Mendesain sistem instruksional (*Design System*),
- Melaksanakan kegiatan dan mengetes hasil,
- Mengadakan perbaikan (*Change To Improve*).

3) Tingkatan Pengembangan Sistem Instruksional

Beberapa tingkatan pengembangan sistem instruksional dapat kita lihat sebagai berikut:(Alexon, 2022)

a) Tingkatan Sistem

Pengembangan sistem instruksional tingkatan sistem ini dimaksudkan untuk menghasilkan sistem pembelajaran yang besar. Kegiatan ini didahului dengan

kegiatan awal yang mendalam dan menyeluruh, yang meliputi: analisis kebutuhan, analisis topik, serta analisis tugas. Kegiatan ini berbicara masalah pendidikan secara keseluruhan. Masalah yang mendorong dilakukannya kegiatan ini keseluruhan sistem pendidikan dan latihan yang dihadapi oleh lembaga yang bersangkutan. Sedangkan sistem pendidikan/ latihan yang menyeluruh itu meliputi masukan mentah (siswa/ peserta), jumlah dan kualifikasinya; masukan instrumental (kurikulum/ program, fasilitas, dana, dan lainnya); proses/ pelaksanaan kegiatan pendidikan/ latihan itu sendiri; serta hasil itu yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan. Oleh karena itu kegiatan ini melibatkan banyak orang terdiri dari ahli teknologi pembelajaran, ahli bidang studi, guru, dan sebagainya.

b) Tingkatan Kelas

Pengembangan sistem instruksional yang dilaksanakan dalam tingkat kelas. Dengan kata lain, pengembangan sistem instruksional tingkatan kelas ini

adalah identic dengan penyusunan persiapan mengajar oleh guru untuk satu atau lebih topik tertentu. Kegiatan awalnya sangat sederhana, biasanya berupa penilaian tingkat kemampuan awal siswa. kurikulum/program pembelajaran, fasilitas, siswa/peserta latihan, pengajar, dan sebagainya.

c) Tingkatan Produk

Tujuan pengembangan sistem instruksional tingkatan produk ini adalah untuk memproduksi satu atau lebih produk pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, kegiatan ini didahului dengan mengkaji masalah-masalah pembelajaran yang ada untuk mengetahui masukan yang diperlukan. Hasil kegiatan ini berupa paket pembelajaran seperti modul, media audiovisual, dan lain-lain bahan belajar yang bentuknya disesuaikan dengan karakteristiknya.


d) Tingkatan Organisasi

Pengembangan sistem instruksional tingkat organisasi ini dimaksudkan tidak hanya untuk

meningkatkan pembelajaran, tetapi juga memodifikasi atau mengubah organisasi dan personil suatu lembaga atau organisasi ke situasi yang baru agar efektivitas dan efisiensi organisasi tersebut meningkat

D. Kesimpulan

Model-Model Design Instruksional terbagi menjadi desain Model Dick & Carey, Model ASSURE, Model ADDIE, dan Model Pengembangan Instruksional, dimana model Dick & Carey terbagi menjadi 10 langkah yaitu: Mengidentifikasi tujuan umum pengajaran, Mengadakan analisis pembelajaran, Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik mahasiswa, Merumuskan tujuan performansi, Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, Mengembangkan strategi pembelajaran, Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, Merevisi bahan pembelajaran dan Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif. Model ASSURE yaitu model dengan proses *Analyze Learners, State Objective, Select Methods, Media dan Materi, Utilize Media and Materials, Require Learners Participation, Evaluate*

	<p>Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education ISSN : 2599-2287 E-ISSN: 262235X Vol.7 Nomor 1 tahun 2023</p>	<p>Model-Model Desain Instruksional: Dick & Carey, ASSURE, ADDIE Dalam Pengembangan Alat Peraga Edukatif HM. Nasron, HK¹, Yeti Apriani², Dora Ayu S³, Nova Novita⁴, Ardhea Rizka M⁵</p>
---	--	--

And Revise . Model ADDIE dengan prosedur pengembangan *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Serta model pengembanan Instruksional suatu pola atau rencana yang sistematis dalam menilai, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mengembangkan serta menggunakan komponen-komponen sistem pembelajaran (peserta didik, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi).

Daftar Pustaka

Achmad noor Fatirul, B. W. (2021). *Instructional development design (model-model pengembangan pembelajaran)* (Iskandar Wiryokusumo (ed.); 1st ed.). Cv. Jakad Media Publishing.

Achmadi, H. (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*. 2(1), 35–48.

Alexon. (2022). Jurnal Abdi Pendidikan Penggunaan Model Pengembangan Instruksional (MPI) Untuk Desain Pembelajaran Bidang Studi. *Abdi Pendidikan*, 03(1), 7–14.

Dick & carey. (1996). *Will it survive the decade? Educational tchologi research and development*.

Elhami dan Hasnidar. (2019). *Manajemen*

Pendidikan Anak Usia Dini melalui pendidikan karakter (1st ed.). Rasibook.

Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). Model Addie (Analysis , Design , Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Inovasi Pendidikan Agma Islam*, 28–37.

Ishak. (2016). Model pengembangan sistem instruksional (Instructional Sytem Development Model. *ISTIQR*A, IV(September), 36–40.

Kartika Sari Bintari. (2016). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 87–102.

Nyoman Sugihartini, K. Y. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie), Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran,. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277.

Wijaya Wisnu. (2014). *Efektivitas penerapan model kooperatif tipe student steam achievement division (stad) berbasis teknologi informai dan komunikasi (tik) untuk meningkatkan hASIL BELAJAR IPA SISWA KLEAS VII SMP 1 BANJAR MASIN-BANJARNEGARA TAHUN PELAJARAN 2013-2014*. 1(1), 30–33.

Yaumil Q. (2017). The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick & Carey Model. *Historica*, 1(2252).