

Menerapkan Prinsip Desain Instruksional Dalam Pengembangan Sumber Belajar Untuk Mendukung Pencapaian Tujuan Pembelajaran di Madrasah

Muhammad Muttaqin Alwi¹, Muhammad Sulaiman²

Program Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung⁽¹⁾

Program Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung⁽²⁾

Alwimuhammad2609@gmail.com¹, mirzamleman@gmail.com²

Abstrak

Desain instruksional menjadi blue print dalam proses pengajaran yang mengarahkan proses penyusunan strategi instruksional tersebut. Komponen-komponen dalam strategi instruksional yang ditetapkan berdasarkan teori-teori psikologi (aliran humanisme, behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan cybernetisme) dan berbagai prinsip instruksional meliputi urutan kegiatan instruksional, garis besar isi instruksional dan sistem peluncuran yang terdiri dari metode instruksional, media dan alat instruksional, serta alokasi waktu. Komponen-komponen tersebut terintegrasi dan berfungsi bersama dalam bentuk strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional. Dalam pembahasan tentang model-model pengembangan instruksional beberapa kali disinggung tentang karakteristik siswa yang perlu diperhatikan pada waktu akan diadakan perancangan dan pengembangan suatu program atau sistem instruksional. Karakteristik tersebut mencakup faktor-faktor yang jelas akan mempengaruhi proses belajar siswa. Sebagian dari faktor-faktor ini merupakan sesuatu yang telah tetap sifatnya dan tidak dapat berubah seperti misalnya kemampuan siswa, umurnya dan kebudayaannya.

Kata Kunci: Desain Instruksional, Prinsip, Sumber Belajar, Tujuan Pembelajaran.

Abstract

Instructional design becomes a blueprint in the teaching process that directs the process of compiling the instructional strategy. The components in the instructional strategy that are determined based on psychological theories (humanism, behaviorism, cognitivism, constructivism, and cybernetism) and various instructional principles include the sequence of instructional activities, outline of instructional content and launching system consisting of instructional methods, instructional media and tools, and time allocation. These components are integrated and function together in the form of a learning strategy to achieve instructional goals. In the discussion of instructional development models, several times it was mentioned about the characteristics of students that need to be considered when designing and developing a program or instructional system. These characteristics include factors that will clearly affect the student learning process. Some of these factors are something that is fixed in nature and cannot be changed such as student ability, age and culture.

Keywords: Instructional Design, Learning Goal, Learning Resources, Principles.

PENDAHULUAN

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan.¹ Dengan kata lain, desain instruksional membantu para pendidik dan pendesain instruksional menciptakan atau merancang pembelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional, efektif dan efisien. Sehingga dalam prosesnya akan tercipta proses komunikasi dan pembelajaran yang aktif dan interaktif di antara pendidik dan peserta didik.

Ciri utama desain pembelajaran adalah adanya dugaan bahwa prinsip-prinsip dan prosedur-prosedurnya didasarkan pada hasil penelitian. Sifat penelitian ini beragam, mulai dari penelitian tradisional eksperimen terkontrol, penelitian pengembangan, sampai pada analisis kualitatif studi kasus.² Meskipun perspektif desain alternatif sudah mulai muncul, semuanya tidak terlepas dari dukungan atau tuntunanteori yang mantap.

Ada beberapa asumsi dasar yang dikemukakan oleh Gagne, Wager, Golas, dan Keller dalam desain instruksional. Beberapa asumsi dasar itu di antaranya, pertama, desain instruksional dimaksudkan untuk membantu individu belajar lebih dari sekedar melaksanakan proses pengajaran. Asumsi dasar ini menyatakan pentingnya desain instruksional untuk membantu peserta didik dalam proses dan hasil belajar. Kedua, Desain adalah proses interaktif dengan melibatkan peserta didik.³ Asumsi ini menjelaskan bahwa desain instruksional menganut prinsip learner-centered atau berorientasi pada peserta didik sehingga peserta didik ikut terlibat dalam proses desain instruksional. Ketiga, desain instruksional itu sendiri adalah suatu proses yang terdiri dari sejumlah sub proses, mulai dari perumusan tujuan sampai evaluasi terhadap program atau produk instruksional.⁴ Asumsi ini mengingatkan setiap orang yang terlibat dalam desain instruksional bahwa yang berbentuk sebagai suatu sistem bukan hanya pelaksanaan kegiatan instruksional tetapi juga proses desain instruksional yang mendahuluinya.

Belakangan istilah instruksional sebagai pengajaran telah ditinggalkan dan berganti sebagai pembelajaran. Jika ditelusuri, istilah pengajaran dan pembelajara memang memiliki pengertian yang berbeda. Dalam pengajaran, Gagne mengemukakan bahwa pengajar berperan dan memfasilitasi terjadinya proses dan hasil belajar pada diri peserta didik.⁵ Pengajar adalah pihak yang aktif memfasilitasi peserta didik. Menurut Joyce dan Weil, di dalam pengajaran pengajar dan peserta didik secara bersama menciptakan lingkungan termasuk serangkaian tata

¹ Amarta Prayuti et al., "Desain Instruksional Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (June 22, 2024): 249–56, <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.996>.

² Fajar Cahyadi, Ervina Eka Subekti, and Riris Setyo Sundari, *Inovasi Pembelajaran Untuk PGSD (Berbasis Project Based Learning)* (Yogyakarta: Cahya Ghani Recovery, 2025).

³ Vickel Narayan, Jan Herrington, and Thom Cochrane, "Design Principles for Heutagogical Learning: Implementing Student-Determined Learning with Mobile and Social Media Tools," *Australasian Journal of Educational Technology* 35, no. 3 (June 21, 2019), <https://doi.org/10.14742/ajet.3941>.

⁴ Kirsty Kitto et al., "Designing for Student-Facing Learning Analytics," *Australasian Journal of Educational Technology* 33, no. 5 (October 31, 2017), <https://doi.org/10.14742/ajet.3607>.

⁵ Sani Susanti et al., "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024).

nilai dan keyakinan yang di anggap penting untuk menyatakan pandangan tentang realitas kehidupan.⁶

Istilah pengajaran kemudian berganti dengan istilah pembelajaran karena adanya kesadaran bahwa yang harus aktif dalam mencari ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap adalah peserta didik dengan tidak mengabaikan peran pengajar di dalam prosesnya yaitu pembelajaran. Gagne dan Briggs menyatakan pembelajaran adalah *a set of events which affect learners in such a way that learning is facilitated*. Pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi.⁷ Pembelajaran mengandung makna bahwa serangkaian kegiatan pembelajaran itu dirancang lebih dahulu agar terarah pada tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan. Rangkaian kegiatan itu dilaksanakan peserta didik dengan atau tanpa difasilitasi pengajar namun melalui perencanaan.

Pembelajaran melibatkan berbagai metode, dari metode yang paling tua seperti ceramah sampai yang paling mutakhir seperti simulasi dan percobaan ilmiah. Pembelajaran melibatkan pula penggunaan media tercetak, visual, atau gambar, audio, dan multimedia dengan komputer. Kegiatan pembelajaran bervariasi mulai dari yang paling sederhana dan paling tua seperti mendengarkan saja, membuat catatan tertulis sampai yang paling kompleks seperti praktik uji coba dan penelitian ilmiah untuk menciptakan teori atau teknologi baru. Hasilnya dapat dimulai dari yang paling sederhana, seperti pemahaman terhadap konsep baru, prosedur baru dan prinsip baru, sampai berbentuk kompetensi yang ditandai dengan hasil karya inovatif yang konkret berupa teori, benda atau teknologi baru, dan sikap perilaku atau karakter baru.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis studi literatur atau kajian pustaka. Kajian literature adalah desain penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan sumber data yang berkaitan dengan suatu topik. Jenis ini digunakan pada penelitian dengan pendekatan kualitatif. Kajian pustaka kualitatif berfokus pada penjelasan perilaku, sikap, dan fenomena tertentu dengan menggunakan landasan teori yang relevan. Peneliti kualitatif sering menggunakan perspektif teoretis sebagai pedoman untuk meneliti isu-isu sosial seperti gender, kelas, dan ras, serta menerapkan proses induktif dari data menuju teori atau model tertentu.⁸ Kajian pustaka biasanya menggunakan berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian sebelumnya, surat kabar, majalah, dan sumber daring yang terpercaya untuk mengumpulkan data dan teori yang relevan,⁹ sehingga penelitian ini lebih populer dikenal dengan penelitian kualitatif deskriptif kepustakaan atau penelitian bibliografis.

Penelitian pustaka atau studi pustaka tidak hanya sekadar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku. Penelitian pustaka merupakan rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Adapun dalam tulisan ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian

⁶ Bruce Joyce, Marsha Weil, and Emily Calhoun, *Models of Teaching* (San Fransisco: Mc Graw Hill Inc, 2005).

⁷ Remedios Cabaral Bacus and Rivika Coronado Alda, "Senior High School Teaching: A Phenomenological Inquiry," *Malaysian Journal of Learning and Instruction* 19, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.1.9>.

⁸ Ichsanuddin Abimanyu, Haifa Narulita, and Lutfi Lutfiah Dwi Purwani, "Kajian Outdoor Learning Proses dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Studi Pustaka," *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 6, no. 1 (January 13, 2024): 25–33, <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3197>.

⁹ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1998).

kualitatif deskriptif kepustakaan atau penelitian bibliografis, karena mengandalkan teori-teori dari buku sebagai literatur.

Analisis data induktif adalah proses analisis yang dimulai dari pengumpulan data atau fakta-fakta spesifik kemudian mengidentifikasi pola, tema, atau hubungan untuk mengembangkan teori atau kesimpulan yang lebih umum. Pendekatan ini bersifat *bottom-up*, di mana peneliti mengamati fenomena secara langsung, mengumpulkan data, lalu membangun teori berdasarkan hasil pengamatan tersebut. Biasanya digunakan ketika teori yang ada kurang memadai atau belum ada teori yang menjelaskan fenomena yang diteliti.¹⁰ Analisis ini merupakan analisis khas kualitatif yang didalamnya terdapat bagian kajian pustaka. Analisis berikutnya yang digunakan adalah analisis deduktif. Analisis data deduktif adalah proses yang dimulai dari teori atau hipotesis yang sudah ada, kemudian mengumpulkan dan menganalisis data untuk menguji validitas teori tersebut. Pendekatan ini bersifat *top-down*, di mana peneliti merumuskan hipotesis berdasarkan teori, lalu mengumpulkan data untuk membuktikan atau menolak hipotesis itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Desain Instruksional

Setiap ahli atau pakar mengajukan pendapat dan pengertian masing-masing dengan berbagai dasar pemikiran. Dick and Carey melihat desain pembelajaran sebagai sebuah sistem yang mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada proses pembelajaran mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi proses pembelajaran.¹¹

Reigeluth misalnya memberikan pengertian desain pembelajaran sebagai rencana dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar. Hal yang sama dinyatakan oleh Gagne, dkk yang memberikan pengertian disain pembelajaran membantu proses belajar seseorang.¹²

Menurut AECT, pengembangan instruksional merupakan suatu pendekatan sistematis dalam desain, produksi, evaluasi pemanfaatan system instruksional yang lengkap, meliputi semua komponen system yang tepat dengan suatu pola manajemen untuk menggunakannya. Pengembangan instruksional lebih luas daripada pengembangan produk instruksional yang hanya memperhatikan produk secara terpisah dan masih lebih luas daripada desain instruksional yang hanya merupakan satu tahap dari pengembangan instruksional. Menurut Hilda Taba, desain pembelajaran setidaknya mempertimbangkan komponen *learning cycles* sebagai berikut: (1) tujuan/kompetensi pembelajaran, (2) materi ajar, (3) pendekatan/metode/strategi, dan (4) penilaian.¹³

Berbagai pendapat ahli, dan dengan mengaitkan pada terminologi bahasa Indonesia, dapat ditarik sebuah benang merah disain pembelajaran adalah sebuah rancang bangun proses pembelajaran atau sebuah rencana pembelajaran dengan berbagai strategi pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dasar Pemikiran Perkembangan teori belajar dan pembelajaran sangat mempengaruhi pemikiran dalam disain pembelajaran. Model empat komponen berikut ini merupakan cikal

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

¹¹ Wisnu Nugroho Aji, "Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia," *Kajian Linguistik dan Sastra* 1, no. 2 (December 15, 2016): 119, <https://doi.org/10.23917/kl.v1i2.3631>.

¹² Kiki Agustinar, Ulva Rahmi, and Andy Riski Pratama, "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023).

¹³ Kurnia Budiyan, M Zaim, and Harris Effendi Thahar, "Teori-Teori Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Bahasa Abad ke-21," *Journal of Education Research* 4, no. 4 (2023).

bakal dari desain pembelajaran. Esensi desain pembelajaran mengacu kepada empat komponen yaitu peserta belajar tujuan pembelajaran, metode pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran. Keempat komponen ini merupakan dasar bagi model desain pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Kemp,¹⁴ Morrison, & Ross, yaitu: Peserta belajar apapun desain pembelajaran dan mata ajaran yang disampaikan, perlu kiranya diketahui bahwa yang sebenarnya dilakukan oleh para perancang adalah menciptakan situasi belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta belajar merasa nyaman dan termotivasi dalam proses belajarnya. Desain pembelajaran harus mengacu pada peserta belajar.

Hal yang perlu dipertimbangkan untuk aspek peserta belajar antara lain adalah karakteristik umum peserta, lingkungan sosial budaya, kompetensi awal, atau prasyarat, gaya belajar dan masih banyak lagi yang lain. Setiap peserta belajar adalah individu unik dan perlu dipertimbangkan dalam merancang sebuah desain pembelajaran.

Desain pembelajaran perlu memadukan kebutuhan peserta didik dengan kompetensi yang harus dia kuasai nanti setelah selesai belajar. Tujuan Pembelajaran Desain dan rancangan pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tujuan dari pembelajaran adalah untuk memenuhi atau mencapai kompetensi tertentu. Rumusan tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik jika ia selesai belajar.

Indikator keberhasilan pencapaian suatu tujuan belajar dapat diamati dari penilaian hasil belajar ini. Seringkali penilaian diukur dengan kemampuan menjawab dengan benar sejumlah soal-soal obyektif. Penilaian dapat juga dilakukan dengan format non-soal, yaitu dengan instrumen pengamatan, wawancara, kuesioner, dan sebagainya. Pada konsep sederhana ini, metode adalah komponen strategi pembelajaran yang sederhana. Evaluasi pembelajaran Konsep ini menganggap menilai hasil belajar peserta didik sangat penting.

Macam-Macam Desain Instruksional

Desain instruksional adalah bidang yang dinamis – berbagai model telah muncul dari waktu ke waktu untuk menawarkan pendekatan terstruktur terhadap proses tersebut. Berikut adalah beberapa jenis yang paling umum, masing-masing dengan fokus dan metodologinya sendiri:

1. Model ADDIE

Model ADDIE adalah proses lima tahap yang telah teruji dan benar, ini berfungsi sebagai kerangka kerja komprehensif bagi perancang instruksional untuk mengidentifikasi kebutuhan pelajar, merancang dan mengembangkan pengalaman belajar yang menarik, menerapkan dan menyampaikan instruksi, dan mengevaluasi efektivitas program pembelajaran.¹⁵

2. Prinsip Instruksi Merrill

Model Merrill menekankan pendekatan yang berpusat pada tugas, yang dirangkum dalam lima prinsip:

- Pengaktifan
- Demonstrasi
- Aplikasi
- Integrasi, dan

¹⁴ Jick Prasetyo Wicaksono et al., “Desain Pembelajaran Model Kemp Dan Implementasinya Melalui Permainan ‘Quiz Case’ Pada Materi Matriks Kelas XI SMK Budhi Warman I,” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2024).

¹⁵ Fitri Maiziani, Siti Masitoh, and Mochamad Nursalim, “Falsafah Teknologi Pendidikan Terhadap Desain Instruksional Pelatihan,” *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13, no. 2 (November 10, 2022): 267–71.

- Berpusat pada Masalah.

Tujuannya adalah melibatkan peserta didik dengan mengaktifkan pengetahuan sebelumnya, menunjukkan konsep atau keterampilan baru, menyediakan kesempatan untuk praktik dan umpan balik, memadukan pembelajaran ke dalam konteks dunia nyata, dan menantang mereka dengan skenario pemecahan masalah yang autentik.

3. Sembilan Peristiwa Instruksional Gagne

Kerangka kerja Gagne menggambarkan kondisi mental yang diperlukan untuk pembelajaran yang efektif melalui sembilan peristiwa:

- Mendapatkan perhatian
- Menginformasikan tujuan
- Merangsang ingatan
- Stimulan saat ini
- Memberikan panduan
- Mendapatkan kinerja
- [Berikan umpan balik](#)
- Menilai kinerja, dan
- Meningkatkan retensi.¹⁶

4. Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom mengklasifikasikan tingkat pembelajaran kognitif menjadi enam kategori:

- Mengingat
- Memahami
- Mendaftar
- Menganalisis
- Mengevaluasi, dan
- Menciptakan.¹⁷

Taksonomi ini menyediakan kerangka kerja untuk mendefinisikan tujuan pembelajaran, merancang aktivitas yang relevan, dan menilai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Perancang instruksional dapat menggunakan taksonomi ini untuk menciptakan pengalaman belajar menyeluruh yang mendorong pemikiran kritis dan retensi pengetahuan.

5. Model Dick dan Carey

Pendekatan sistemik ini terdiri dari sembilan langkah:

- Mengidentifikasi tujuan instruksional
- Melakukan analisis instruksional
- Menganalisis pelajar dan konteks
- Tulis tujuan kinerja¹⁸
- Mengembangkan instrumen penilaian
- Mengembangkan strategi pengajaran
- Mengembangkan dan memilih materi pengajaran
- Merancang dan melakukan evaluasi formatif, dan

¹⁶ Amarta Prayuti et al., "Desain Instruksional Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas VII SMP."

¹⁷ Maiziani, Masitoh, and Nursalim, "Falsafah Teknologi Pendidikan Terhadap Desain Instruksional Pelatihan."

¹⁸ Meilani Safitri and M Ridwan Aziz, "Multimedia Learning Model Dick & Carrey," in *PROSIDING SEMINAR NASIONAL TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI ERA MERDEKA BELAJAR: MENJAWAB TANTANGAN PADA MASA DAN PASCA PANDEMI* /, vol. 3, 2, 2021.

- Revisi instruksi.¹⁹

Di sini, fokusnya adalah menyelaraskan instruksi dengan tujuan, menganalisis konten dan kebutuhan pelajar secara menyeluruh, menetapkan tujuan yang jelas, membuat materi yang efektif, serta terus mengevaluasi dan menyempurnakan instruksi.²⁰

6. Model Desain Kemp

Model Kemp memperhitungkan berbagai faktor yang memengaruhi desain instruksional – oleh karena itu, pengguna dapat secara fleksibel mengatasi tantangan instruksional yang kompleks dan menciptakan solusi pembelajaran yang disesuaikan. Model ini terdiri dari sembilan elemen:

- Mengidentifikasi masalah dan tujuan instruksional
- Memeriksa karakteristik pelajar
- Menganalisis konten subjek dan komponen tugas
- Menyatakan tujuan instruksional
- Mengurutkan konten
- Merancang strategi pengajaran
- Merencanakan pesan dan penyampaian
- Mengembangkan instrumen evaluasi, dan
- Memilih sumber daya.²¹

9. Model ASSURE

Sangat cocok untuk lingkungan pembelajaran yang ditingkatkan teknologinya, ASSURE terdiri dari tahapan-tahapan berikut:

- **Menganalisis peserta didik:** Tahap ini melibatkan penilaian karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Desainer mengumpulkan informasi tentang pengetahuan awal peserta didik, gaya belajar, minat, dan persyaratan khusus apa pun yang dapat memengaruhi desain instruksional.
- **Tetapkan tujuan:** Tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur sangat penting untuk pengajaran yang efektif. Pada tahap ini, perancang menentukan apa yang seharusnya dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan pengajaran.²²
- **Memilih metode, materi, dan media:** Berdasarkan analisis peserta didik dan tujuan yang ditetapkan, perancang memilih metode pengajaran, materi pembelajaran, dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap ini juga mempertimbangkan integrasi teknologi dan sumber daya lainnya.
- **Memanfaatkan media dan materi:** Desainer mengembangkan atau mengadaptasi materi dan media yang dipilih untuk membuat konten pembelajaran. Fokus di sini adalah menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses.²³

¹⁹ Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Mashudi, "Model Pembelajaran Dick And Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (October 21, 2022): 114–26, <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>.

²⁰ Dila Rukmi Octaviana, Sutomo, and Mashudi.

²¹ Siska Meliana, Uus Ruswandi, and Rai Ahmad Fauzi, "Implementation Of The Kemp Model In The Subject Of Islamic Religious Education And Character At SMP IT Baitul Ilmi Cianjur," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2023).

²² Fransiskus Soda Betu, "Desain Instruksional Model ASSURE: Tawaran Dalam Desain Pembelajaran Pendidik Agama Katolik," *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral* 6, no. 2 (November 22, 2021): 117–31, <https://doi.org/10.53544/sapa.v6i2.274>.

²³ Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan melalui Model ASSURE," *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan* 14, no. 2 (December 19, 2016): 231–46, <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>.

- **Memerlukan partisipasi pelajar:** Keterlibatan pelajar merupakan elemen kunci dari pembelajaran yang efektif. Desainer merencanakan aktivitas dan strategi yang melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran, yang mendorong partisipasi dan pemahaman aktif.
- **Mengevaluasi dan merevisi:** Penilaian dan evaluasi merupakan proses berkelanjutan dalam Model ASSURE. Perancang terus mengumpulkan umpan balik, menilai kinerja peserta didik, dan membuat revisi yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas instruksi.²⁴

Aplikasi Desain Kemp dalam Pembelajaran PAI Aspek Fiqih di Madrasah

Pembelajaran Fiqih adalah materi ajar praktik dalam konsep ajaran agama Islam menduduki posisi yang sangat penting. Fiqih adalah disiplin ilmu yang paling banyak mendominasi pemahaman kaum muslim akan agamanya, sehingga, paling banyak membentuk bagian terpenting cara berfikir kaum Muslim. Karena hal tersebut, maka dalam pengajarannya tidak boleh sembarangan, tetapi harus diupayakan dan dirancang agar mampu menciptakan siswa mau belajar dan termotivasi untuk belajar. Berikut aplikasi teori desain instruksional model Kemp dalam pembelajaran PAI pada aspek Fiqih dengan materi pokok tabliq, khotbah dan dakwah.

1. Tujuan umum program kegiatan

Tujuan umum adalah pernyataan umum kegaitan belajar yang akan berlangsung. Tujuan ini mengarahkan pengajar dalam menentukan keberhasilan mata pelajaran, dan secara umum menyampaikan kepada pihak lain tentang tujuan utama program. Dalam penulisan ini kebutuhan belajar dan tujuan umum dikutip dari tujuan pendidikan nasional dan tujuan pengajaran pendidikan agama, yaitu: Pendidikan secara nasional bermaksud agar tumbuh dan berkembangnya kapasitas peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

2. Topik bahasan, tugas kerja dan tujuan umum

Pokok bahasan mencakup isi pengetahuan secara garis besar yang akan diajarkan kepada peserta didik. Tugas kerja adalah istilah untuk kegiatan yang berkaitan dengan aspek psikomotor yang akan dilaksanakan. Tujuan umum terdiri atas sebuah indikator keterampilan yang masih bersifat umum, dan isi pokok materi bahasan atau tugas yang bersifat luas.²⁵ Tujuan umum dikutip dari permen dikbud no 38 tahun 2018 tentang penjabaran Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).²⁶ Desain instruksional model Kemp dalam penulisan ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

- Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam
- Tingkat : Sekolah Menengah Atas (SMA)
- Kelas : XI
- Pokok Bahasan : Aspek Fiqih tentang Tablig, Khotbah, dan Dakwah
- Tujuan umum:

1.8. mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam esensi dakwah, khutbah dan tablig dalam kehidupan bermasyarakat.

²⁴ Betu, "DESAIN INSTRUKSIONAL MODEL ASSURE."

²⁵ Maiziani, Masitoh, and Nursalim, "Falsafah Teknologi Pendidikan Terhadap Desain Instruksional Pelatihan."

²⁶ Muslehuddin Jauhari and Moh Rofiki, "Authentic Assessment Dalam Sistem Evaluasi Pengembangan Kurikulum 2013," *Jurnal Pedagogik* 04, no. 01 (2017).

2.8 menjaga keharmonisan kehidupan bermasyarakat dengan saling membantu dan saling menasehati melalui khutbah, tablig, dan dakwah.

3.8. menganalisis ketentuan serta prinsip-prinsip khutbah, tablig, dan dakwah.

4.8. mempraktikkan dan menyajikan aturan dan prinsip-prinsip khutbah, tablig dan dakwah.

3. Ciri siswa

Salah satu indikator keberhasilan sebuah desain instruksional adalah siswa dapat mencapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan demikian, Keterlibatan siswa dalam sebuah desain instruksional adalah sebuah keniscayaan. Tujuan mengetahui karakteristik siswa ialah untuk mengukur, apakah siswa akan mampu mencapai tujuan belajarnya atau tidak, sejauh mana minat dan motivasi siswa terhadap pelajarannya.²⁷ Setidaknya ada lima hal yang berkaitan dengan ciri-ciri siswa yang penting untuk diketahui, yaitu kemampuan akademik, kepribadian dan sikap sosial, latar belakang budaya dan etnis, cacat-normal, dan gaya belajar.²⁸

Untuk mengetahui data-data tersebut, guru perancang pembelajaran dapat melakukan wawancara atau bekerjasama dengan guru BK untuk memperoleh data siswa yang berkaitan.

- Kelas : XI IPA 5

- Jumlah siswa: 34 orang

dengan rincian 14 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan

Kemampuan akademik: Berdasarkan ulangan harian siswa pada kompetensi sebelumnya, diketahui nilai tertinggi ialah 75 dan nilai terendah ialah 42 dan rata-rata nilai kelas ialah 59.

4. Muatan bidang studi dan uraian tugas

Muatan bidang studi ialah garis besar materi yang akan disampaikan atau harus diketahui dan dikerjakan oleh siswa. Fungsi dari memerinci rincian pengetahuan dan analisis tugas dalam desain instruksional berfungsi untuk:²⁹

1. Menyelesaikan kegiatan belajar mengajar,
2. Mengembangkan media pembelajaran,
3. Memberikan acuan isi dalam membuat evaluasi. Berikut isi mata pelajaran PAI tentang aturan dan prinsip-prinsip khotbah, tablig, dan dakwah serta analisis tugasnya:
 - a. Definisi, batasan, dan konsep khotbah, tablig, dan dakwah
 - b. Keutamaan pelaku khotbah, tablig, dan dakwah
 - c. Ketentuan khotbah, tablig, dan dakwah
 - d. Perbedaan khotbah, tablig, dan dakwah
 - e. Menyusun teks khotbah jumat dan dakwah

5. Sasaran pengajaran

Dalam suatu proses pembelajaran ada kalanya siswa tidak mengetahui hal apa yang penting untuk dicatat. Kalau apa yang diharapkan untuk diketahui dan dikerjakan tidak pasti dan tegas batasannya, maka peserta didik akan merasa kebingungan tentang apa yang perlu untuk dicatat dalam kegiatan belajar dan performa apa yang perlu dikerjakan. Untuk menjawab

²⁷ Ruth Castillo, "Teacher Performance and Student Character in Islamic Schools: Case of History Learning in Spain's Pandemic Time," *Indonesian Journal of History Education* 8, no. 2 (September 28, 2023): 21–32, <https://doi.org/10.15294/ijhe.v8i2.55900>.

²⁸ Ratnawati Susanto et al., "PKM Kemampuan Merancang Desain Instruksional," *Jurnal Abdimas* 9, no. 1 (2022).

²⁹ Rahmat Rifai Lubis, "Identifikasi Perilaku Dan Karakteristik Awal Peserta Didik (Konsep dan Pola Penerapan Dalam Desain Instruksional)," *Hikmah* 15, no. 1 (21 Agustus 2020): 28–34.

kesulitan tersebut, maka seorang desain instruksional harus menuliskan sasaran pengajarannya.³⁰

Sasaran pengajaran memiliki manfaat, agar siswa dapat mengatur tatacara belajar dan kondisi belajar secara efektif dan efisien dan menyiapkan diri untuk mengikuti evaluasi proses belajar. Sasaran pengajaran juga bermanfaat untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa akan kapasitas dirinya untuk meningkatkan dalam kegiatan belajar berikutnya.

Manfaat sasaran pengajaran untuk perancang ialah: pertama sebagai landasan dalam memilih dan menyusun kegiatan pengajaran serta sumber belajar. Kedua sebagai acuan kerja dalam merancang cara mengevaluasi kegiatan belajar.³¹ Kategori sasaran pengajaran terbagi ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan mempelajari pengetahuan, informasi, pemikiran, seperti menamai, memecahkan, meramalkan dan aspek berfikir lainnya. Ranah psikomotor membahas keterampilan yang membutuhkan penggunaan dan koordinasi otot tubuh. Ranah afektif sasaran yang menyangkut sikap, penghargaan, nilai dan emosi.

Kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar merupakan unsur ketiga dari empat unsur penting dalam desain instruksional, yaitu: siswa, sasaran, metode dan evaluasi. Kegiatan belajar mengajar berlangsung ditandai dengan perubahan pada diri siswa dari tidak mengetahui dan tidak dapat melakukan, menjadi mengetahui dan dapat melakukan. Ada tiga pola bentuk proses belajar mengajar, yaitu penyajian di dalam kelas, belajar mandiri dan interkasi guru dan siswa serta sesama siswa. Dengan pendekatan metode kooperatif learning model STAD, bertujuan sebagai upaya mengkombinasikan ketiga pola pengajaran tersebut. Langkah kegiatan belajar mengajar ialah sebagai berikut: Guru menjelaskan tujuan pengajaran, tahapan dalam kegiatan belajar, dan membagi 5 kelompok belajar berdasarkan prestasi hasil belajar yang tinggi, sedang dan rendah.³² Guru membagi rata tiap kelompok belajar yang terdiri dari tiga kriteria tersebut, yaitu siswa prestasi tinggi, sedang dan rendah, sehingga kemampuan antara satu dan kelompok lainnya merata (penyajian di kelas) Siswa membaca materi tentang khotbah, tablig, dan dakwah secara mandiri (belajar mandiri) Siswa membuat pertanyaan dari materi yang dibaca tersebut.³³ Tiap siswa membuat jawaban dari pertanyaan yang telah dibuatnya Dalam satu kelompok, berdiskusi terkait materi yang telah dibaca (interaksi siswa dengan siswa) Dalam kelompok mendiskusikan soal-soal yang telah dibuat oleh tiap anggota kelompok Guru berkeliling memeriksa kondisi diskusi kelompok siswa dan memberikan penjelasan yang dibutuhkan apabila masih ada siswa yang belum mengerti tentang materi pelajaran dan kegiatan belajar. Guru mengintruksikan kepada kelompok siswa untuk menggabungkan soal dan jawaban yang telah dibuat oleh tiap individu menjadi kumpulan soal serta jawaban atas nama kelompoknya.

³⁰ Septi Anggraini, "Learning Concepts Learning Approach Models in Improving Students' Understanding of Mathematical Concepts," *EDUCTUM: Journal Research* 2, no. 5 (September 30, 2023): 1–4, <https://doi.org/10.56495/ejr.v2i5.416>.

³¹ Arya Setya Nugroho, "Analysis Of Difficulties And Metacognition Abilities Of Pre-Service Primary School Teachers In Reviewing Research Articles," *Jurnal Cakrawala Pendas* 9, no. 4 (October 31, 2023): 711–22, <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i4.6736>.

³² Meliana, Ruswandi, and Fauzi, "Implementation Of The Kemp Model In The Subject Of Islamic Religious Education And Character At SMP IT Baitul Ilmi Cianjur."

³³ Syahyuni Anggun Anggraeni and Siti Nurazizah, "Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran," *Karimah Tauhid* 3, no. 5 (May 6, 2024): 5548–62, <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13204>.

Kelompok siswa mengumpulkan soal kepada guru.³⁴ Guru membacakan soal dari kelompok pertama untuk dijawab oleh kelompok 2 dan seterusnya untuk soal kelompok yang lainnya berurut. Siswa yang ditunjuk menjawab, harus menjawab tanpa dibantu oleh teman satu kelompoknya. Bila jawaban benar mendapatkan poin dan bila salah tidak mendapatkan poin. Guru memberikan recognisi kepada kelompok yang meraih poin tertinggi, misalnya dengan memberikan voucher jajan di kantin sekolah.

7. Sumber pengajaran

Berbagai sumber dalam pengajaran dapat dikelompokkan ke dalam kategori: sumber yang nyata, bahan takterproyeksikan, rekaman suara, gambar diam yang diproyeksikan, gambar gerak yang diproyeksikan. Kategori sumber belajar tersebut dapat dijadikan patokan dalam memilih media atau bahan pengajaran.³⁵ Tiga cara yang lazim digunakan dalam pemilihan media: pertama pemilihan berdasarkan media yang tersedia di sekolah. Kedua pemilihan berdasarkan apa yang dikenali oleh pengajar, ketiga pemilihan berdasarkan sasaran atau tujuan dengan mengikuti pedoman tentang pemilihan yang objektif. Sumber pengajaran untuk materi khotbah, tablig, dan dakwah disesuaikan dengan yangtersedia di sekolah. Adapun bahan pengajaran tersebut ialah: kertas HVS ukuran F4, spidol, buku teks PAI kelas XI, video yang diambil dari situs youtube.³⁶

SIMPULAN

Desain instruksional menjadi *blue print* dalam proses pengajaran yang mengarahkan proses penyusunan strategi instruksional tersebut. Komponen-komponen dalam strategi instruksional yang ditetapkan berdasarkan teori-teori psikologi (aliran humanisme, behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan cybernetisme) dan berbagai prinsip instruksional meliputi urutan kegiatan instruksional, garis besar isi instruksional dan sistem peluncuran yang terdiri dari metode instruksional, media dan alat instruksional, serta alokasi waktu. Komponen-komponen tersebut terintegrasi dan berfungsi bersama dalam bentuk strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.

Dalam pembicaraan tentang model-model pengembangan instruksional beberapa kali disinggung tentang karakteristik siswa yang perlu diperhatikan pada waktu akan diadakan perancangan dan pengembangan suatu program atau sistem instruksional. Karakteristik tersebut mencakup faktor-faktor yang jelas akan mempengaruhi proses belajar siswa. Sebagian dari faktor-faktor ini merupakan sesuatu yang telah tetap sifatnya dan tidak dapat berubah seperti misalnya kemampuan siswa, umurnya dan kebudayaannya. Dalam hal ini maka pendidik dan pendesain pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik siswa dalam menyusun dan mengembangkan strategi instruksional. Adapun faktor-faktor lain, seperti motivasi, perhatian, persepsi, ingatan, retensi, lupa dan transfer belajar merupakan faktor yang bisa dimanipulasi oleh pendidik dan pendesain pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dan efektif dan efisien.

³⁴ Mohammad Ahmad Alkhateeb and Osamah Abdel Qader Bani Milhem, "Student's Concepts Of And Approaches To Learning And The Relationships Between Them," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 39, no. 3 (October 19, 2020): 620–32, <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.33277>.

³⁵ Mulyawan Safwandy Nugraha, Ujang Dedih, and Wandu Syahrul Mu'min, "Implementasi Model KEMP dalam Meningkatkan Minat Efektifitas Pembelajaran PAI di Kelas X A SMAN 1 Sindangbarang," *TSAQOFAH* 4, no. 5 (July 8, 2024): 3456–71, <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i5.3324>.

³⁶ Meliana, Ruswandi, and Fauzi, "Implementation Of The Kemp Model In The Subject Of Islamic Religious Education And Character At SMP IT Baitul Ilmi Cianjur."

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Ichsanuddin, Haifa Narulita, and Lutfi Lutfiah Dwi Purwani. "Kajian Outdoor Learning Proses dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Studi Pustaka." *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 6, no. 1 (January 13, 2024): 25–33. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3197>.
- Agustinar, Kiki, Ulva Rahmi, and Andy Riski Pratama. "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023).
- Aji, Wisnu Nugroho. "Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Kajian Linguistik dan Sastra* 1, no. 2 (December 15, 2016): 119. <https://doi.org/10.23917/kl.v1i2.3631>.
- Alkhateeb, Mohammad Ahmad, and Osamah Abdel Qader Bani Milhem. "Student's Concepts Of And Approaches To Learning And The Relationships Between Them." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 39, no. 3 (October 19, 2020): 620–32. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.33277>.
- Amarta Prayuti, Tian Abdul Aziz, Flavia Aurelia Hidaja, and Lukman El Hakim. "Desain Instruksional Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (June 22, 2024): 249–56. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.996>.
- Anggraeni, Syahyuni Anggun, and Siti Nurazizah. "Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran." *Karimah Tauhid* 3, no. 5 (May 6, 2024): 5548–62. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13204>.
- Anggraini, Septi. "Learning Concepts Learning Approach Models in Improving Students' Understanding of Mathematical Concepts." *EDUCTUM: Journal Research* 2, no. 5 (September 30, 2023): 1–4. <https://doi.org/10.56495/ejr.v2i5.416>.
- Bacus, Remedios Cabaral, and Rivika Coronado Alda. "Senior High School Teaching: A Phenomenological Inquiry." *Malaysian Journal of Learning and Instruction* 19, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.1.9>.
- Baharun, Hasan. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan melalui Model ASSURE." *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan* 14, no. 2 (December 19, 2016): 231–46. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>.
- Betu, Fransiskus Soda. "Desain Instruksional Model ASSURE: Tawaran Dalam Desain Pembelajaran Pendidik Agama Katolik." *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral* 6, no. 2 (November 22, 2021): 117–31. <https://doi.org/10.53544/sapa.v6i2.274>.
- Budiyanti, Kurnia, M Zaim, and Harris Effendi Thahar. "Teori-Teori Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Bahasa Abad ke-2." *Journal of Education Research* 4, no. 4 (2023).
- Cahyadi, Fajar, Ervina Eka Subekti, and Riris Setyo Sundari. *Inovasi Pembelajaran Untuk PGSD (Berbasis Project Based Learning)*. Yogyakarta: Cahya Ghani Recovery, 2025.
- Castillo, Ruth. "Teacher Performance and Student Character in Islamic Schools: Case of History Learning in Spain's Pandemic Time." *Indonesian Journal of History Education* 8, no. 2 (September 28, 2023): 21–32. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v8i2.55900>.

- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Mashudi. "Model Pembelajaran Dick And Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (October 21, 2022): 114–26. <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>.
- Jauhari, Muslehuddin, and Moh Rofiki. "Authentic Assessment Dalam Sistem Evaluasi Pengembangan Kurikulum 2013." *Jurnal Pedagogik* 04, no. 01 (2017).
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, and Emily Calhoun. *Models of Teaching*. San Fransisco: Mc Graw Hill Inc, 2005.
- Kitto, Kirsty, Mandy Lupton, Kate Davis, and Zak Waters. "Designing for Student-Facing Learning Analytics." *Australasian Journal of Educational Technology* 33, no. 5 (October 31, 2017). <https://doi.org/10.14742/ajet.3607>.
- Lubis, Rahmat Rifai. "Identifikasi Perilaku Dan Karakteristik Awal Peserta Didik (Konsep Dan Pola Penerapan Dalam Desain Instruksional)." *Hikmah* 15, no. 1 (August 21, 2020): 28–34.
- Maiziani, Fitri, Siti Masitoh, and Mochamad Nursalim. "Falsafah Teknologi Pendidikan Terhadap Desain Instruksional Pelatihan." *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13, no. 2 (November 10, 2022): 267–71.
- Meliana, Siska, Uus Ruswandi, and Rai Ahmad Fauzi. "Implementation Of The Kemp Model In The Subject Of Islamic Religious Education And Character At SMP IT Baitul Ilmi Cianjur." *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2023).
- Muhadjir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin, 1998.
- Narayan, Vickel, Jan Herrington, and Thom Cochrane. "Design Principles for Heutagogical Learning: Implementing Student-Determined Learning with Mobile and Social Media Tools." *Australasian Journal of Educational Technology* 35, no. 3 (June 21, 2019). <https://doi.org/10.14742/ajet.3941>.
- Nugraha, Mulyawan Safwandy, Ujang Dedih, and Wandu Syahrul Mu'min. "Implementasi Model KEMP dalam Meningkatkan Minat Efektifitas Pembelajaran PAI di Kelas X A SMAN 1 Sindangbarang." *TSAQOFAH* 4, no. 5 (July 8, 2024): 3456–71. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i5.3324>.
- Nugroho, Arya Setya. "Analysis Of Difficulties And Metacognition Abilities Of Pre-Service Primary School Teachers In Reviewing Research Articles." *Jurnal Cakrawala Pendas* 9, no. 4 (October 31, 2023): 711–22. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i4.6736>.
- Safitri, Meilani, and M Ridwan Aziz. "Multimedia Learning Model Dick & Carrey." In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI ERA MERDEKA BELAJAR: MENJAWAB TANTANGAN PADA MASA DAN PASCA PANDEMI* /, Vol. 3. 2, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Susanti, Sani, Fitrah Aminah, Intan Mumtazah Assa'idah, Mey Wati Aulia, and Tania Angelika. "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024).
- Susanto, Ratnawati, Harlinda Syofyan, Noni Agustina, Nizirwan Anwar, Ahmad Dzaki Fikri, Nurul Febryna, Intan Pandini, Siti Haerotun Nisa'I, Alfian Nisa, and Universitas Esa Unggul. "PKM Kemampuan Merancang Desain Instruksional." *Jurnal Abdimas* 9, no. 1 (2022).
- Wicaksono, Jick Prasetyo, Susi Rohani, Anita Febrianti, and Nurkhozifah Amini. "Desain Pembelajaran Model Kemp Dan Implementasinya Melalui Permainan 'Quiz Case' Pada

Menerapkan Prinsip Desain Instruksional Dalam Pengembangan Sumber Belajar Untuk Mendukung Pencapaian Tujuan Pembelajaran di Madrasah Materi Matriks Kelas XI SMK Budhi Warman I.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2024).