

DESAIN INSTRUKSIONAL ANALISIS TUJUAN PEMBELAJARAN

Amelia Mona Sari Nst¹, Sri Murhayati²

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau¹, Pascasarjana Universitas
Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau²

12130322463@students.uin-suska.ac.id, sri.murhayati@students.uin-suska.ac.id

Abstract

This study discusses in depth the essential relationship between instructional design analysis and the formulation of learning objectives as two key components in designing effective learning programs. Instructional design analysis, which includes Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate, the role of the ADDIE model is as a systematic framework for designing, developing, and evaluating effective learning programs. From the results of this analysis, measurable and relevant learning objectives can be formulated. This article describes the stages of analysis in detail and relates them to the principles of the formulation of learning objectives that are ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree). Using a qualitative-descriptive approach with a literature study, it can then be concluded that a combination of careful analysis and the formulation of appropriate goals will result in a learning program that is not only relevant, but also able to optimize student learning outcomes.

Keywords: *Instructional Design Analysis, Learning Objectives.*

Abstrak

Penelitian ini membahas secara mendalam hubungan esensial antara analisis desain instruksional dan perumusan tujuan pembelajaran sebagai dua komponen kunci dalam merancang program pembelajaran yang efektif. Analisis desain instruksional, yang meliputi Analisis, Merancang, Mengembangkan, Mengimplementasikan, Mengevaluasi, peran model ADDIE adalah sebagai kerangka sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran yang efektif. Dari hasil analisis ini, dapat dirumuskan tujuan pembelajaran yang terukur dan relevan. Artikel ini menjelaskan tahapan analisis secara rinci dan menghubungkannya dengan prinsip-prinsip perumusan tujuan pembelajaran yaitu ABCD (Audiens, Perilaku, Kondisi, Derajat). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan kajian literatur, maka dapat disimpulkan bahwa kombinasi analisis yang cermat dan perumusan tujuan yang tepat akan menghasilkan program pembelajaran yang tidak hanya relevan, tetapi juga mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Analisis Desain Instruksional, Tujuan Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan dan pelatihan, keberhasilan suatu program tidak hanya diukur dari materi yang disampaikan, tetapi juga dari sejauh mana program

tersebut mampu mengubah pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Proses sistematis untuk mencapai hal ini dikenal sebagai desain instruksional. Dua variabel kunci yang saling terkait dan tidak dapat

dipisahkan dalam proses ini adalah analisis desain instruksional dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis berfungsi sebagai mata dan telinga desainer, mengumpulkan data penting yang dibutuhkan, sedangkan tujuan pembelajaran berfungsi sebagai kompas yang memandu seluruh proses desain.¹

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional memainkan peran penting dalam membantu pendidik dan desainer merancang proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Caranya adalah dengan merencanakan semua komponen secara sistematis, seperti materi, kegiatan, sumber belajar, dan evaluasi. Dengan perencanaan yang matang, pembelajaran dapat mencapai tujuannya, serta mendorong komunikasi dan interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa.

Artikel ini akan mengeksplorasi secara menyeluruh kedua variabel ini, menjelaskan bagaimana analisis mendalam merupakan prasyarat mutlak untuk dapat merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan bermakna. Tanpa analisis yang memadai, tujuan pembelajaran dapat menjadi kabur dan tidak realistis, yang pada akhirnya akan mengakibatkan program pembelajaran yang tidak efektif. Sebaliknya, dengan analisis yang cermat, desainer dapat memastikan bahwa setiap elemen pembelajaran berkontribusi langsung pada pencapaian hasil yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan

studi literatur dengan mengumpulkan berbagai referensi dari berbagai literatur seperti buku, artikel jurnal dan berbagai artikel ilmiah lainnya. Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini adalah: pertama; Mencari referensi dari berbagai literatur mengenai "Analisis Desain Instruksional/Tujuan Pembelajaran, Kedua; tahap analisis dan ketiga; Tahap menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain Instruksional

1. Pengertian Desain Instruksional

Desain adalah tahap awal dalam pengembangan suatu produk atau sistem, yang berfungsi sebagai kerangka kerja atau desain. Desain melibatkan penerapan berbagai teknik dan prinsip untuk mendefinisikan suatu perangkat atau proses secara rinci, sehingga dapat direalisasikan secara fisik. Sementara itu, istilah "instruksional" yang sering disamakan dengan "mengajar" dan "belajar" sebenarnya memiliki arti yang berbeda. Belajar adalah proses di mana seseorang menjadi pembelajar, sedangkan mengajar adalah tindakan mengajar yang dilakukan oleh guru.² Secara sederhana, desain pembelajaran adalah proses perencanaan yang memastikan siswa dapat mempelajari materi secara efektif. Tahapan ini diawali dengan penetapan tujuan, kemudian merancang strategi pembelajaran, termasuk pemilihan metode, teknik, dan media yang tepat, dan diakhiri dengan evaluasi untuk

¹ Zul Aida, (2023), Pengaruh Desain Instruksional dan Metode Pengajaran terhadap Capaian Belajar Siswa (Studi Eksperimental Kelompok Mata Pelajaran Kerajinan dan Kewirausahaan Manusia Pematangsiantar), Volume 4, Nomor 1, Januari 2023, Kemampuan Jurnal : Jurnal Pendidikan dan Analisis Sosial, hlm. 94

² Lise Chamisijatin, Endang Mastuti Rahayu, dkk., *Analisis Instruksional*, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII, hlm. 3

mengukur tingkat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.³

Berdasarkan definisi desain instruksional dari beberapa ahli, diperoleh sebagai berikut:

- a. Menurut Dick, Carey, dan Carey, desain instruksional adalah proses sistematis untuk merancang program pembelajaran yang konsisten dan andal. Mereka memandang instruksi sebagai sistem yang terdiri dari unsur-unsur yang berinteraksi satu sama lain, seperti instruktur, peserta didik, materi, media, dan kegiatan pembelajaran.⁴
- b. M. Atwi Suparman menjelaskan bahwa desain instruksional harus berangkat dari analisis kebutuhan yang cermat untuk memastikan efektivitasnya. Ia menekankan bahwa desain instruksional adalah proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi materi pembelajaran dan pengalaman untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.⁵
- c. Syaiful Sagala juga memberikan definisi dari sudut pandang lokal, di mana ia melihat desain instruksional sebagai pengembangan pengajaran yang sistematis. Menurutnya, desain ini merupakan rangkaian prosedur yang terorganisir dan berurutan untuk membuat kurikulum pengajaran dengan metode yang konsisten dan andal.⁶

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan, desain instruksional adalah proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi materi pembelajaran yang sistematis dan terstruktur agar efektif, efisien, dan menarik bagi siswa. Proses ini

memperhitungkan tujuan pembelajaran tertentu, strategi yang akan digunakan (termasuk metode, teknik, dan media), dan evaluasi untuk mengukur keberhasilannya. Singkatnya, desain instruksional adalah kerangka kerja yang memandu bagaimana pengalaman belajar diciptakan.

2. Pengertian Strategi Instruksional

Menurut Dick, Carey, dan Carey, strategi instruksional mencakup berbagai aspek dalam merancang pelajaran. Ini termasuk memilih sistem penyampaian, menyusun dan mengelompokkan materi, menentukan komponen pembelajaran yang akan disertakan, memutuskan bagaimana siswa akan dikelompokkan, menyusun pelajaran, dan memilih media yang sesuai.

Mereka membagi komponen strategi instruksional menjadi lima tahap utama:

- a. Kegiatan prainstruksional: Termasuk menarik perhatian, menjelaskan tujuan, dan mengingatkan serta mempromosikan keterampilan prasyarat.
- b. Penyajian konten: Sampaikan isi materi dan berikan bimbingan pembelajaran.
- c. Partisipasi peserta didik: Melibatkan latihan dan memberikan umpan balik.
- d. Penilaian: Menggunakan tes keterampilan awal, pretest, dan posttest.
- e. Kegiatan tindak lanjut: Memberikan bantuan memori untuk retensi dan mempertimbangkan transfer pembelajaran ke situasi kehidupan nyata.

Gagne, Wager, Colas, dan Keller melihat strategi instruksional dalam hal

³ Sanjaya, Wina, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar untuk Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana, edisi ke-13, 2020, hlm. 64

⁴ Lise Chamisijatin, Endang Mastuti Rahayu, dkk., *Analisis Instruksional*, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII, hlm. 5

⁵ Fitri Amaliyah, (2018), *DESAIN INSTRUKSIONAL (Kajian Komponen Utama Strategi Instruksional*

dan Persiapannya), olume III No. 2 Januari-Juni 2018, AL-HADI

⁶ Nur Lailiyatul Fajriyah, (2019), *Development of Instructional Design for Fiqh Subjects Class VI with Addie Model at Mi Muhammadiyah 5 Surabaya*, Vol. 16. No. 2. July – December 2019 ISSN : 2088-3102, urnal Tarbawi, p. 39

funksinya, yaitu sebagai alat atau teknik yang digunakan oleh pendidik dan desainer pembelajaran untuk merancang dan memfasilitasi proses pembelajaran.⁷

Sementara itu, Rothwell dan Kazanas mendefinisikan strategi instruksional sebagai rencana komprehensif yang mengatur apa yang akan diajarkan (konten) dan bagaimana mengajarkannya (proses). Rencana ini meliputi urutan kegiatan, daftar isi, metode, media, alat, dan alokasi waktu selama proses pembelajaran.⁸

M. Atwi Suparman mendefinisikan strategi instruksional sebagai pendekatan komprehensif dalam mengelola konten dan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Penting untuk dicatat, ia membedakan strategi instruksional dari desain instruksional. Desain instruksional disamakan dengan "cetak biru" yang disusun setelah strategi pembelajaran diputuskan. Dengan kata lain, strategi instruksional adalah dasar bagi desainer dan pendidik untuk membuat desain instruksional.⁹

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi instruksional adalah alat atau pendekatan yang digunakan pendidik dan perancang pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Ini termasuk pemilihan metode, langkah pembelajaran, dan alat atau media yang akan digunakan.

3. Komponen Kunci Strategi Instruksional

Penyusunan komponen dalam strategi instruksional harus didasarkan pada teori-teori psikologis seperti humanisme,

behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan siberetisme, serta prinsip-prinsip instruksional yang ada. Strategi ini memiliki komponen utama yang terintegrasi, yaitu urutan kegiatan, garis besar konten, dan sistem penyampaian yang meliputi metode, media, alat, dan alokasi waktu. Semua komponen ini bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Joyce dan Weil, strategi instruksional memiliki arti yang sama dengan model pembelajaran. Pembelajaran adalah proses membantu siswa memperoleh informasi, keterampilan, nilai, dan cara berpikir sehingga mereka mampu mengeksplorasi diri sendiri dan meningkatkan kemampuan belajarnya. Dengan demikian, strategi pembelajaran terpadu bukan hanya tentang menerjemahkan kurikulum menjadi rencana kegiatan atau materi pengorganisasian, tetapi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk terus belajar.¹⁰

a. Urutan Kegiatan Instruksional

Urutan kegiatan ini terdiri dari tiga tahap yang berkelanjutan dan tidak dapat dibalik:

1). Pendahuluan: Tahap awal ini, juga disebut *kegiatan prainstruksional* oleh Dick, Carey, dan Carey, bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara mental. Fungsinya meliputi penjelasan singkat mengenai isi pelajaran, relevansinya, dan tujuan pembelajaran.

2). Presentasi: Ini adalah inti pembelajaran yang berisi deskripsi materi, contoh dan non-contoh, latihan, tes formatif, ringkasan, dan glosarium. Subkomponen ini dapat diulang sesuai kebutuhan untuk menyajikan

⁷ M. Atwi Suparman, *Modern Instructional Design*, (Jakarta: Erlangga 2012), p. 36-237

⁸ Ibid. hlm. 238

⁹ Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional Modern: Panduan untuk Praktisi dan Calon Praktisi Pengajaran*, hlm.241.

¹⁰ Warni Tune Sumar dan Intan Abdul Razak, *Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*, (Yogyakarta: Deepublish), hlm.82.

materi yang berbeda tetapi tetap dalam satu strategi instruksional.

3). **Kesimpulan:** Tahap terakhir ini memiliki dua langkah: umpan balik, yaitu menginformasikan hasil tes formatif kepada siswa, dan tindak lanjut, yaitu kegiatan yang dilakukan siswa setelah menerima umpan balik.

b. Garis Besar Isi

Garis besar isi adalah materi pelajaran dan sub mata pelajaran yang menunjukkan ruang lingkup materi pembelajaran berdasarkan tujuan instruksional.

c. Metode Instruksional

Cara ini merupakan cara penyampaian materi kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Contohnya termasuk ceramah, demonstrasi, diskusi, studi independen, dan studi kasus.

d. Media dan Alat Instruksional

Media pembelajaran digunakan karena kemampuannya untuk memvisualisasikan objek kecil, menyajikan objek yang jauh, dan menyederhanakan peristiwa yang kompleks. Saat ini, multimedia digital seperti USB, laptop, dan open learning resource (OER) semakin banyak digunakan.

dan. Tim

Alokasi waktu adalah penentuan durasi yang dibutuhkan guru dan siswa untuk menyelesaikan setiap langkah pembelajaran. Waktu yang dihitung termasuk rapat kelas, belajar mandiri, dan tugas di luar jam kerja. Jumlah jam ini juga merupakan penentu bobot satuan kredit semester (SKS) suatu mata pelajaran.

4. Model Desain Instruksional

Menurut Sugiyono, model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Sesuai dengan model yang

dipilih, (1) pada tahap analisis, yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan permasalahan berupa materi, buku ajar, dan kondisi pembelajaran yang relevan; (2) pada tahap desain dilakukan beberapa kegiatan, antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi atau mata pelajaran yang akan dipelajari, kemudian penyusunan bahan ajar dengan sistematika yang telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa; (3) pengembangan, penyusunan dan penulisan materi dalam buku ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran; (4) tahap pelaksanaan adalah penggunaan produk pengembangan berupa bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran; (5) dan tahap evaluasi, dilaksanakan secara formatif pada tahap pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan.¹¹

Model ADDIE berfungsi sebagai kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Dengan membagi proses desain instruksional menjadi lima fase, model memandu desainer, pendidik, dan pelatih dalam membuat materi yang direncanakan, dijalankan, dan disempurnakan untuk mencapai dampak maksimal.¹²

Model Dick & Carey, memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi Tujuan Instruksional
- b. Melakukan Analisis Instruksional
- c. Mengidentifikasi Perilaku Masuk, Karakteristik
- d. Merumuskan Tujuan Kinerja
- e. Mengembangkan Kriteria Uji Referensi
- f. Mengembangkan Strategi Instruksional
- g. Mengembangkan dan Instruksi Seleksi.
- h. Merancang dan melaksanakan Melakukan Evaluasi Formatif

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 38.

¹² Meilani Safitri, M. Ridwan Aziz, (2022), *Addie, Model Pengembangan Pembelajaran Multimedia*, Vol. 3, No. 2, 2022. Halaman 50-58. e-ISSN. 2746-1211, Jurnal Pendidikan Dasar, hlm. 54

- i. Merancang Melakukan Evaluasi Sumatif
- j. Merevisi Instruksi¹³

B. Konsep Tujuan Pembelajaran

1. Pengertian Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan berbagai pandangan, tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Pencapaian ini dapat berupa perilaku atau kompetensi tertentu yang dapat dilakukan siswa pada tingkat yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran juga dapat dipahami sebagai pernyataan yang jelas tentang kinerja atau keterampilan yang diharapkan dapat dicapai siswa sebagai hasil pembelajaran.¹⁴

Selain itu, tujuan pembelajaran adalah pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta didik setelah proses pembelajaran selesai. Dari sudut pandang lain, tujuan pembelajaran adalah deskripsi perilaku yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah belajar.¹⁵

Di Indonesia, sejalan dengan konsep yang digunakan dalam kurikulum pendidikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tujuan pembelajaran adalah deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan,

sikap) yang diperoleh siswa dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran.¹⁶

2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan komponen penting dari kegiatan belajar mengajar. Tujuan ini berfungsi sebagai panduan bagi siswa untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, atau perilaku tertentu setelah proses pembelajaran selesai. Perilaku hasil belajar tersebut harus terukur agar guru dapat mengetahui tingkat penguasaan materi siswa.¹⁷ Tujuan pembelajaran juga mengarahkan seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan harus dimasukkan dalam rencana pembelajaran, sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 14 Tahun 2019 yang mensyaratkan tiga komponen: tujuan pembelajaran, kegiatan, dan penilaian.¹⁸

Penyusunan tujuan pembelajaran yang benar, terstruktur, dan lengkap sangat penting sebagai panduan bagi guru dalam memilih materi, strategi, model, metode, dan media pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, ada empat elemen utama yang disingkat ABCD: Audiens, Perilaku, Kondisi, dan Derajat.¹⁹

1). Audiens: Mengacu pada mata pelajaran sekaligus objek utama dalam pembelajaran,

¹³ Lise Chamisijatin, Endang Mastuti Rahayu, dkk., *Analisis Instruksional*, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII, hlm. 5

¹⁴ Dani Gabriel Puwarno, Dorlan Naibaho, (2023), *Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru dengan Memperhatikan Perumusan Tujuan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1 Oktober 2023, hlm. 276-281 DOI: <https://doi.org/10.62017/merdeka>, Jurnal Ilmiah Multidisiplin, hlm. 278

¹⁵ Oemar Hamalik, *Curriculum and Learning*, (Bandung: Bumi Aksara, 2005), p. 53.

¹⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum*, (Jakarta:

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021), hlm. 10.

¹⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 23

¹⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Surat Edaran No. 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan RPP*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

¹⁹ Dani Gabriel Puwarno, Dorlan Naibaho, (2023), *Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru dengan Memperhatikan Perumusan Tujuan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1 Oktober 2023, hlm. 276-281 DOI: <https://doi.org/10.62017/merdeka>, Jurnal Ilmiah Multidisiplin, hlm. 279

yaitu siswa. Siswa adalah pusat perumusan tujuan pembelajaran karena merekalah yang akan mencapai tujuan tersebut.

2). Perilaku: Mengacu pada perilaku atau aktivitas yang diharapkan dari siswa. Perilaku ditulis menggunakan kata kerja operasional (KKO), seperti "memahami", "menulis", atau "menerapkan". Setiap tujuan harus menggunakan satu KKO agar siswa lebih fokus dan pembelajaran optimal.

3). Kondisi: Berarti kondisi atau persyaratan yang harus dipenuhi selama pembelajaran, baik sebelum, selama, maupun setelah kegiatan. Kondisi ini perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4). Gelar: Menunjukkan tingkat perbandingan atau standar minimum yang harus dicapai siswa. Level ini bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan, dan dapat berupa pemahaman, penguasaan, wawasan, atau perubahan perilaku siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa analisis desain instruksional dan perumusan tujuan pembelajaran merupakan dua elemen inti yang erat kaitannya satu sama lain dalam menciptakan program pembelajaran yang sukses. Analisis desain instruksional berfungsi seperti "mata dan telinga" untuk desainer yang tugasnya adalah mengumpulkan data penting. Proses ini sangat penting karena tanpa analisis yang tepat, tujuan pembelajaran bisa menjadi tidak jelas atau tidak realistis. Sebaliknya, tujuan pembelajaran bertindak sebagai "kompas" yang memberikan arahan untuk seluruh proses desain program.

Singkatnya, perpaduan antara analisis yang cermat dan perumusan tujuan yang tepat adalah kuncinya. Kombinasi keduanya akan menghasilkan program pembelajaran yang tidak hanya relevan, tetapi juga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- [1] Dani Gabriel Puwarno, Dorlan Naibaho, (2023), *Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru dengan Memperhatikan Perumusan Tujuan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1 Oktober 2023, hlm. 276-281 DOI: <https://doi.org/10.62017/merdeka>, Jurnal Ilmiah Multidisiplin
- [2] Fitri Amaliyah, (2018), *DESAIN INSTRUKSIONAL (Kajian Komponen Utama Strategi Instruksional dan Persiapannya)*, olume III No. 2 Januari-Juni 2018, AL-HADI
- [3] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Surat Edaran No. 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan RPP*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).
- [4] Lise Chamisijatin, Endang Mastuti Rahayu, dkk., *Analisis Instruksional*, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII,
- [5] Meilani Safitri, M. Ridwan Aziz, (2022), *Addie, Model Pengembangan Pembelajaran Multimedia*, Vol. 3, No. 2, 2022. Halaman 50-58. e-ISSN. 2746-1211, Jurnal Pendidikan Dasar.
- [6] Nur Lailiyatul Fajriyah, (2019), *Pengembangan Desain Instruksional Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model Addie di Mi Muhammadiyah 5 Surabaya*, Vol. 16. No. 2. Juli – Desember 2019 ISSN : 2088-3102, urnal Tarbawi,
- [7] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- [8] Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar untuk Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, edisi ke-13, 2020
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif,*

Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015)

[10] Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional Modern: Panduan untuk Praktisi dan Calon Praktisi Pengajaran*

[11] Warni Tune Sumar dan Intan Abdul Razak, *Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*, (Yogyakarta: Deepublish)

[12] Zul Aida, (2023), *Pengaruh Desain Instruksional dan Metode Pengajaran terhadap Capaian Belajar Siswa (Studi Eksperimental Kelompok Subjek Kerajinan dan Kewirausahaan Manusia Pematangsiantar)*, Volume 4, Nomor 1, Januari 2023, *Kemampuan Jurnal: Jurnal Pendidikan dan Analisis Sosial*.