

MENCERMATI PERBEDAAN MODEL ASSURE DAN ADDIE DALAM METODOLOGI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PAI

Vick Ainun Haq¹, Rika Dwi Indrawayanti², Alkaf Rodiallah³,
Ilham Ali Yafie⁴

UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang^{1,2,3,4}
210101210016@student.uin-malang.ac.id

Abstract: *Learning Development Methodology in PAI (Islamic Religious Education) subjects is something that cannot be ruled out, especially on the theme of Avoiding Free Association, Al-Qur'an Hadith lessons. Meanwhile, prior to implementing KBM (Teaching and Learning Activities) requires careful readiness, to support this learning the ASSURE and ADDIE models are the right things to facilitate the development of teaching and learning in the classroom. This article aims to describe the steps for implementing the ASSURE and ADDIE models in learning the material on Avoiding Free Association, while the method used in this research is to use a qualitative approach, with the type of library research. Furthermore, the results of this study indicate that the application of the ASSURE and ADDIE models in the subject of the Qur'an Hadith with the theme of Avoiding Free Association has a significant difference, where the ASSURE model prioritizes the role of educators in interaction with students, or focuses more on classroom interactions. While the ADDIE model shows how educators play a role in shaping/influencing students according to the planned design.*

Keywords: *Learning Methodology, ASSURE, ADDIE, and Al Qur'an Hadith.*

Abstrak: Metodologi Pengembangan Pembelajaran pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) merupakan sesuatu yang tidak bisa dikesampingkan, khususnya pada tema Menghindari Pergaulan Bebas, pelajaran Al Qur'an Hadits. Adapun sebelum melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) membutuhkan kesiapan yang matang, untuk menunjang hal tersebut pembelajaran model ASSURE dan ADDIE ialah sesuatu yang tepat dalam memfasilitasi pengembangan pembelajaran di kelas. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model ASSURE dan ADDIE dalam pembelajaran pada materi Menghindari Pergaulan Bebas, adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini, ialah menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian studi pustaka atau *library research*. Selanjutnya hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model ASSURE dan ADDIE dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadits tema Menghindari Pergaulan Bebas memiliki perbedaan secara signifikan, dimana model ASSURE lebih mengedepankan peran pendidik dalam interaksi terhadap peserta didik, atau lebih fokus terhadap interaksi kelas. Sedangkan model ADDIE lebih menunjukkan bagaimana pendidik berperan membentuk/mempengaruhi peserta didik sesuai dengan desain yang di rencanakan.

Kata Kunci: Metodologi Pembelajaran, ASSURE, ADDIE, dan Al Qur'an Hadits.

PENDAHULUAN

Peran pendidikan merupakan sebuah upaya dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa menjadi lebih baik, spesifiknya dalam rangka untuk memenuhi dan memfasilitasi hak warga negara dalam memperoleh ilmu pengetahuan serta untuk menyambut dan menghadapi perkembangan jaman yang semakin maju dan modern. Oleh sebab itu pendidikan harus dilaksanakan

semaksimal mungkin dengan mengedepankan IPTEK dan IMTAQ agar meningkatnya kualitas sumber daya manusia.¹ Sebab keduanya (peningkatan kualitas manusia dan penguasaan perkembangan teknologi) bersumber dari satu rumah yang bernama pendidikan. Instansi pendidikan agar dapat mengembangkan produk-produk pendidikan yang dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, maka perlulah peran guru untuk melakukan penelitian dan pengembangan (*research and development*) secara serius.²

Akibat dari berbagai jenis, tuntutan dan sasaran dalam mensukseskan proses pembelajaran, menjadikan alasan tersendiri mengapa inovasi-inovasi produk pembelajaran perlu dirancang/didesain yang khas atau spesifik dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajar. Ringkasnya, desain pembelajaran merupakan suatu konsep yang tersusun untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Berpijak pada pernyataan ini, pentingnya desain pembelajaran (*instructional design development*) dalam kegiatan belajar mengajar tidak bisa diabaikan, sebab hal tersebut berkaitan dengan agar tujuan kurikulum sekolah tercapai. Begitupun dengan media pembelajaran, sebuah media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari desain pembelajaran, peran media dapat membantu melaksanakan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran juga akan memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi tertentu.³

Sejauh bahan bacaan yang penulis amati, beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan kajian secara mendalam terkait model media pembelajaran pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam), hal tersebut yang dilakukan oleh Muhammad Candra Syahputra, dalam

¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Misykat*, Vol. 3, No. 1, (Juni 2018), h.172. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

² I Made Tegeh, I Made Kirana, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model", *Jurnal IKA*, Vol. 11 No. 1 (2013), h.13

³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", h.172

penelitiannya yang berjudul Pengembangan Model ADDIE dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer di SMP Yapita Surabaya. Namun menurut penulis, masih terdapat poin yang belum kuat sehingga memberikan peluang untuk di teliti lebih jauh lagi, misalnya tentang spesifikasi mata pelajaran dan implementasinya dalam menggunakan model media tersebut, serta mengetahui perbedaan-perbedaan dengan model media yang lainnya. Berpijak pada pernyataan tersebut, selanjutnya penulis akan mendiskusikan pengembangan media pembelajaran model ASSURE dan ADDIE dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (Al Qur'an Hadits) kelas XI pada materi Menghindari Pergaulan Bebas, dengan tujuan untuk mendeskripsikan perbedaan penerapan media model ASSURE dan ADDIE dalam pelajaran Al Qur'an Hadist pada materi Menghindari Pergaulan Bebas.

METODOLOGI

Adapun metode penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka (*library research*). Penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan suatu temuan yang tidak bisa dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik seperti pengukuran. Sedangkan jenis penelitian studi pustaka (*library research*) merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.⁴ Yakni dengan membaca beberapa literatur penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE ataupun model ADDIE, terutama di fokuskan pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits.

Dalam penelitian studi pustaka, setidaknya ada empat ciri utama yang perlu penulis perhatikan, diantaranya: *pertama*, bahwa peneliti berhadapan langsung dengan teks atau data, bukan dengan pengetahuan langsung dari

⁴ Supriyadi, "Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan'" *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, Vol. 2. No. 2 (2017), h.83 <<https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i2.13476>>.

lapangan. *Kedua*, data pustaka bersifat 'siap pakai' artinya peneliti tidak langsung terjun langsung ke lapangan karena peneliti berhadapan dengan sumber data yang ada di perpustakaan. *Ketiga*, bahwa data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh data dari tangan kedua bukan dari data pertama di lapangan. Dan *keempat*, bahwa kondisi data pustaka tidak dibatasi ruang dan waktu. Berdasarkan dengan hal tersebut, pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah atau mengeksplorasi beberapa jurnal, buku, dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun yang elektronik) serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan kajian artikel yang ada, yaitu penerapan model ASSURE ataupun model ADDIE khususnya pada mata pelajaran Al Quran Hadits.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Pembelajaran Model ASSURE

1. Klasifikasi dan Tahapan ASSURE

Salah satu model pembelajaran yang dinilai memiliki standar ketepatan dan nilai efisiensi dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran model ASSURE. Model ini dikembangkan guna mencapai tujuan agar supaya aktivitas pembelajaran menjadi efektif dan efisien, terlebih pada kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media dan teknologi. Strategi pembelajarannya dilakukan dengan ketepatan dalam memilih dan memanfaatkan metode, media, bahan ajar, dan juga peran serta pembelajaran di lingkungan belajar. Model ASSURE ini sengaja didesain untuk membantu pendidik dalam merancang rencana pembelajaran yang terintegrasi dan efektif dengan memanfaatkan teknologi dan media yang ada.

Model pembelajaran ASSURE adalah cara tersusun dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas dengan mengkolaborasikan bahan teknologi dan media pembelajaran. Adapun langkah dalam menyusun rancangan pembelajaran, sebagaimana singkatan nama model tersebut, yaitu ASSURE: A=*Analyze learners*; S= *State Performance Objective and Objectives*;

S=Select strategy, technology, media, and matters; U=Utilize technology, media and matters; R=Require Learner Participation; E=Evaluated and revise.⁵ Berikut ini tahapan model pembelajaran ASSURE, yaitu:

a. Analisis Siswa (*Analyze Learner Characteristic*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam merencanakan penggunaan media pembelajaran adalah dengan melakukan identifikasi dan analisis karakteristik siswa yang didasarkan atas hasil belajar. Hasil yang didapatkan dari identifikasi dan analisis ini akan menjadi acuan dan patokan dalam merancang kegiatan belajar mengajar. Smaldino, dkk. (2005)⁶ menyebutkan bahwasanya media dan teknologi dapat digolongkan efektif jika ada keserasian antara karakteristik siswa dengan metode, media, dan materi yang diajarkan. Adapun di ruang kelas, guru tidak mungkin dapat menganalisis setiap pribadi siswa. Sehingga, Anita (2009)⁷ berpendapat bahwa ada faktor-faktor penting yang patut dipertimbangkan untuk mengambil keputusan dalam penggunaan metode dan media. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) Karakteristik Umum

Karakteristik Umum meliputi jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi. Analisis awal karakteristik umum memungkinkan guru meninjau catatan akademik siswa. Setelah memahami latar belakang yang disertai pengamatan, guru akan dengan mudah merancang dan menerapkan pembelajaran yang bermakna serta dapat memenuhi kebutuhan siswa karena karakteristik umum ini dapat digunakan sebagai dasar dalam memilih metode, strategi dan media pembelajaran.

2) Spesifikasi Kemampuan Awal

⁵ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (PT.Remaja Rosdakarya, 2018), h.176-177.

⁶ Smaldino, S.E., Russell, J.D.,& Heinich, *Intructional Technology and Media for Learning (9th edition)*. (Upper Saddle River, New Jersey,Ohio, Columbus: Merrill Prentice Hall PEARSON, 2008), h.45.

⁷ Anita, S. *Media Pembelajaran*. (Surakarta: UNS Press, 2009), h.35.

Informasi dasar siswa ini dapat kita peroleh dengan memberikan tes kemampuan awal kepada siswa sebelum kita melaksanakan pembelajaran. Sebagai upaya mengetahui pengetahuan dan kemampuan siswa yang sudah diketahui sebelumnya. Hasil tes kemampuan awal dapat dijadikan sebagai tolok ukur tentang apa saja yang perlu dan tidak perlu lagi disampaikan oleh guru.

3) Gaya

Gaya belajar mengacu pada sekelompok ciri psikologi yang menentukan bagaimana seseorang memandang, berinteraksi dengan, dan merespons secara emosional dengan lingkungan belajar. Gaya belajar meliputi hal-hal berikut ini.

a) Beberapa Kecerdasan

Berdasarkan konsep *multiple intelligences* terdapat sembilan aspek kecerdasan, yaitu verbal/linguistik (bahasa), logical/matematika (ilmiah/kuantitatif), visual/spasial, musik/berirama, tubu/kinestetik, (menari/atletik), interpersonal (memahami orang lain), intrapersonal (memahami diri sendiri), naturalis, dan eksistensial.

b) Preferensi Presepsi dan Kekuatan

Yang dimaksud dengan kekuatan presepsi adalah kemampuan siswa dalam merespons pelajaran, dalam hal ini ada bermacam-macam, bisa melalui visual, audio, taktil, dan kinestetik. Siswa lebih suka menggunakan apa yang bisa mereka gunakan.

c) Kebiasaan Memproses Informasi

Siswa mempunyai kebiasaan yang berbeda dalam mengelola informasi. Kebiasaan pengolahan informasi tersebut, atau -gaya pikir, digunakan peserta didik untuk mengelompokkan sesuai dengan konkrit, abstrak, dan acakterhadap gaya sekuensial (Butler, 1986)⁸.

d) Motivasi

⁸ Butler, K. *Learnig and Teaching Style: In Theory and in Practice*. (Columbia: The Learne's Dimention, 1986), h.87.

Motivasi adalah keadaan internal yang mendiktekan apa yang akan dilakukan oleh seseorang, bukan apa yang bisa mereka lakukan Keller (1987)⁹ menyebutkan empat komponen penting dari motivasi yang perlu dicermati dalam merancang pembelajaran. Keempat aspek tersebut adalah sebagai berikut: Perhatian, Relevansi, Keyakinan, Kepuasan, Faktor Fisiologis.

b. Menetapkan Objek Pelajaran (*State Performance Objective*)

Tahap kedua adalah menentukan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sehingga, peserta didik diharapkan dapat memperoleh kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Adapun standar diambil dari Standar Kompetensi yang sudah ada dan ditetapkan. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan tujuan pembelajaran adalah:¹⁰

1) Menyadari Pentingnya Standart dan Tujuan

Jika perancang pembelajaran mengetahui dengan jelas apa saja hal penting yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran, perancang akan lebih hati-hati dalam memilih teknologi, media dan strategi yang diajarkan.

2) Menentukan ABCD dari Tujuan Pembelajaran

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran diharuskan selengkap mungkin. Kejelasan dan kelengkapan rumusan tujuan pembelajaran membantu sekali dalam menentukan model belajar, media, dan penilaian seperti apa yang paling tepat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Rumusan baku ABCD dapat dijelaskan sebagai berikut:

⁹ Keller, J. *The Systematic Process of Motivational Design*. (Performance and Instruction: 1987) h.1-8.

¹⁰ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h.181.

- e) A (*Audiens*) Siswa atau mahasiswa sebagai peserta didik. Intruksi yang diberikan harus tertuju pada apa yang harus dilakukan siswa, bukan apa yang harus dilakukan oleh pendidik.
- f) B (*Behavior*) Kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dan harus dapat diukur.
- g) C (*Conditions*) Kondisi pada saat performa siswa sedang diukur.
- h) D (*Degree*) merupakan kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan peserta didik.¹¹

c. Penggunaan Teknologi, Sarana dan Bahan (*Select methods, sarana and materials*)

Langkah ketiga yang harus dilakukan adalah memilih strategi pembelajaran, teknologi, media, dan bahan secara sistematis.¹² Hal tersebut dapat diurutkan sebagai berikut: Memiliki strategi, Memilih teknologi dan Model, Memilih rubrik media yang sesuai, Memilih, memodifikasi atau merancang bahan.¹³

d. Operasi Teknologi, Sarana dan (Bahan *Utilize Technology, Media and Materials*)

Tahap keempat dalam perencanaan penggunaan media untuk pemanfaatan teknologi, media, dan materi, menurut Smaldino, dkk. (2008) dapat melalui proses 5P berikut ini:¹⁴

- 1) *Preview The Technology, Media, and Materials* (Meninjau Teknologi, Media, dan Materi)

¹¹ Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) h.40.

¹² Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h.182

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2016), h.4.

¹⁴ Smaldino, S.E., Russell, J.D., & Heinich, *Intructional Technology and Media for Learning* (9th edition), h.20.

- 2) *Prepare The Technology, Media, and Materials* (Mempersiapkan Teknologi, Media, dan Materi)
- 3) *Prepare The Environment* (Mempersiapkan Lingkungan)
- 4) *Prepare The Learners* (Mempersiapkan Peserta Didik)
- 5) *Provide The Learning Experience* (Pengalaman Belajar).

e. Membutuhkan Keterlibatan Peserta Didik (*Require Learner Participation*)

Partisipasi siswa disini bertujuan agar siswa terlibat dan ikut aktif dalam dua aktifitas utama pembelajaran, yaitu paraktik dan umpan balik melalui peran media yang digunakan. Sehingga siswa tidak hanya pasif menjadi pendengar akan apa yang disampaikan oleh guru. Sejalan dengan pandangan aliran konstruktivisme bahwa belajar adalah suatu proses mental yang aktif dibangun berdasarkan pengalaman autentik yang sesuai di mana siswa menerima umpan balik yang informatif, suatu respons yang memungkinkan mereka mengetahui tingkat pencapaian mereka terhadap tujuan dan bagaimana meningkatkan kinerja diri sendiri.

Perkembangan teknologi dan media yang kian pesat, berdampak pada literasi siswa terhadap penggunaan komputer, pada era digital saat ini, sudah tersediaberbagai *software* dan ruang belajar *online* yang dapat diakses siswa di mana pun dan kapan pun. *Software* yang berhubungan dengan pendidikan memiliki peran yang luar biasa untuk memikat siswa dengan kemampuan yang beragam dalam aktivitas belajar individual yang difokuskan terhadap pengetahuan dan keterampilan dasar.

Pemanfaatan *software* atau media yang sudah tersedia di internet tersebut juga memungkinkan siswa dengan kemampuan rendah hingga rata-rata untuk bergerak dengan langkah mereka sendiri sekaligus memberikan umpan balik dan remediasi Misalnya, dengan buku digital (*e-book*) dan *e-learning* siswa tidak hanya dapat belajar di sekolah, melainkan menambah jam belajarnya di rumah. Pada semua kasus, peserta didik pastinya menerima umpan balik agar mereka

mengetahui tingkat pemahaman terhadap suatu materi. Umpan balik bisa diberikan oleh guru, atau siswa bisa bekerja dalam kelompok kecil dan memberikan *feedback* antara satu siswa dengan yang lain. Umpan balik bisa juga dicapai melalui penilaian diri dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada, seperti dengan bantuan komputer. Dari mana pun sumbernya, hal yang terpenting adalah siswa dapat menerima umpan balik yang mereka butuhkan agar dapat mengetahui letak kelemahan dalam belajar dan kemudian dilakukan perbaikan, baik dari segi gaya belajar, metode, maupun faktor yang lain mungkin menghambat.¹⁵

f. Evaluasi dan Revisi (*Evaluation and Revise*)

Tahapan terakhir dalam model ASSURE ini adalah evaluasi dan revisi. Evaluasi dan revisi adalah kegiatan yang mendasari pengembangan kualitas pembelajaran, meskipun sebelumnya tahapan dari model pembelajaran ini sering dilupakan. Setidaknya dalam tahap ini memiliki dua tujuan utama, yakni untuk menilai prestasi peserta didik dan mengevaluasinya serta merevisi strategi, teknologi, dan media yang digunakan.¹⁶

- 1) Menilai peserta didik
- 2) Mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi, dan media
- 3) Evaluasi guru
- 4) Merevisi strategi, teknologi dan media.¹⁷

2. Penerapan ASSURE pada Pelajaran Al Quran Hadits (Menghindari Pergaulan Bebas)

Ada beberapa contoh langkah-langkah dalam pengembangan alat pembelajaran Pai, yakni pembahasan Al Qur'an dan Hadist (Menghindari Pergaulan Bebas) dengan penerapan ASSURE, yaitu:

¹⁵ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h.185.

¹⁶ Sharon E. Smaldino, dkk. *Intructional Teknologi dan Media for Learning: Teknologi dan Media untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2011), h.123-139.

¹⁷ Beny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009) h.116.

a. Analisis Siwa (*Analyze Learner Characteristic*)

Sebelum mengamalkan pembelajaran Al Qur'an Hadits, terlebih dahulu pendidik memahami karakter peserta didik secara umum, hal tersebut dapat dilakukan pendidik dengan cara mengamati hasil belajar peserta didik, apakah memenuhi nilai ketuntasan KKM atau tidak: model ASSURE dapat diterapkan untuk menunjang nilai peserta didik menjadi lebih baik, jika nilai tersebut belum tuntas.

Ketika pendidik dapat memahami hal dasar ini maka akan mudah mengetahui kemampuan peserta didik yang cenderung bermacam-macam. Misalnya dari proses pengamatan itu, seorang pendidik dapat menyimpulkan bahwa, sebagian peserta didik lebih mudah faham saat melakukan kegiatan belajar mengajar dengan kontribusi audio, terdapat juga yang mempunyai cara memahaminya dengan kontribusi visual, yakni dengan menenangkan gambar, karena peserta didik memiliki caranya masing-masing dan berbeda dalam memahami materi, jika hal itu sudah di ketahui oleh seorang pendidik, maka akan lebih mudah untuk menentukan media apa yang digunakan oleh seorang pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

b. Menetapkan Objek Pelajaran (*State Performance Objective*)

Selanjutnya, pada periode ini yaitu menetapkan objek pelajaran secara spesifik, agar peserta didik mampu mengawasi norma yang harus ditampilkan bagian dalam kegiatan sehari-hari seperti bab dari aktualisasi pelajaran Al Qur'an Hadits tentang menghindari pergaulan bebas. Kondisi sebagaimana tercantum akan merangkum pelaksanaan teknologi dan sarana dalam menilai pencapaian dari objek belajar. Berikut pola target pelajaran Al Qur'an Hadits yang tertuang dalam kegiatan pelajaran dalam menghindari pergaulan bebas:

- 1) Membaca QS An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi Pezina dengan baik;
- 2) Menterjemahkan QS An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi Pezina dengan baik;

- 3) Memahami isi kandungan QS An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi *Pezina* dengan baik;
- 4) Mengamalkan nilai-nilai yang terdapat dalam QS An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi *Pezina* dengan baik.

c. Penggunaan Teknologi, Sarana dan Bahan (*Select methods, sarana and materials*)

Karena rata-rata peserta didik yang memiliki cara mempelajari suatu hal yang berbeda, maka pendidik dituntut agar memilah metode, sarana, dan bahan ajar yang cocok dan serasi, agar pelajaran di kelompok dapat berproses dengan maksimal, praktis dan efisien. Pada pola di atas, rata-rata peserta didik memiliki cara belajar dengan kontribusi audio dan visual, maka pendidik bisa mengerjakan usaha pemeliharaan secara audio visual (video) kontribusi layar LCD proyektor dan speaker. Dan menggunakan pengolahan fasilitas yang benar sesuai dengan SOP, selanjutnya pendidik memilih bahan ajar yang bisa mendukung fasilitas pemeliharaan yang dipakai menjelang jalannya kegiatan belajar mengajar. Karena fasilitas yang akan digunakan bermacam-macam seperti perlengkapan audio visual, maka pendidik menyiapkan bahannya yang sesuai dengan sarana yang dipilih, yakni berupa video bimbingan, dapat berasal di youtube dan internet, atau menyesuaikan dengan materi yang berkaitan dengan pembelajaran.

d. Operasi Teknologi, Sarana dan Bahan (*Utilize Technology, Media and Materials*)

Setelah fase pengolahan metode, sarana dan bahan ajar. Langkah selanjutnya yakni memasang metode, sarana dan bahan ajar ke bagian inti pembelajaran. Adapun fase pengamalan metode, sarana dan bahan ajar meliputi: *Planning* (perencanaan), *Organizing* (pengorganisasian), *Actuating* (pelaksanaan).

e. Membutuhkan Keterlibatan Peserta Didik (*Require Learner Participation*)

Tahap ini, pendidik mengajak peserta didik untuk berperan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, dalam rangka membuat peserta didik semakin memahami materi yang sedang disampaikan oleh pendidik. Secara psikologi, giliran peserta didik aktif dalam pelajaran, maka secara tidak dengan sengaja akan mengintensifkan ambisi belajar mereka. Selain itu, kontribusi aktif peserta didik juga membuat pelajaran yang efektif. Misalnya, pelajaran forum ulasan pada pelajaran Al Qur'an Hadits dalam cara-cara untuk menghindari pergaulan bebas, melalui stimulus tersebut peserta didik secara tidak langsung akan mempertanyakan pelajaran Al Qur'an Hadits yang diberikan oleh pendidik.

f. Evaluasi dan Revisi (*Evaluation and Revise*)

Tahap akhir yang dilakukan oleh pendidik adalah fase evaluasi dan revisi. Setelah pendidik mengerjakan usaha pelajaran Al Qur'an Hadits tentang menghindari pergaulan bebas dengan sejumlah hal di atas, maka aktivitas selanjutnya pendidik mengantisipasi kelanjutan pelajaran. Evaluasi pelajaran mencatat kekurangan dan gangguan selama proses pelajaran berlangsung yang selanjutnya dilakukan usaha revisi, menjelang pembetulan usaha pelajaran ke arah yang lebih bagus lagi.

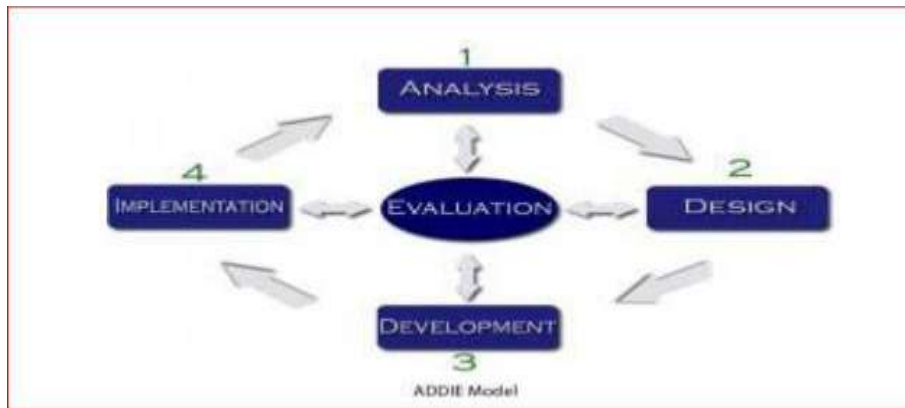
B. Pengembangan Pembelajaran Model ADDIE

1. Klasifikasi dan Tahapan Model ADDIE

Menurut Benny A. (2009: 128–132), model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE, muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda¹⁸, Model ADDIE adalah akronim dari lima tahap proses pengembangan: ADDIE Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi

¹⁸ Bintari Kartika Sari, *Desain Pembelajaran di Era Asean Economic Community (AEC) untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*, (Sidoarjo: FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2017), h. 93.

(*Evaluation*). Tahap ADDIE sangat berkesinambungan satu sama lain, sehingga harus dilaksanakan sesuai dengan urutan tersebut.



Menurut (Januszewski and Mollenda 2008) Inti dari pendekatan ADDIE ialah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, kemudian mengaturnya sesuai dengan urutan-urutan logis, selanjutnya *output* dari setiap langkah sebagai *input* pada langkah berikutnya, meskipun begitu fokus dari model ini adalah pada refleksi dan iterasi (pengulangan). Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:¹⁹

a. Analisis (*Analysis*)

Langkah pertama yang perlu dilakukan pada tahap ini ialah, dengan menganalisis pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, berikut analisis yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis kinerja, dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.
- 2) Analisis peserta didik, analisis peserta didik merupakan telaah karakteristik personal peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk

¹⁹ Rahmat Arofah, Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADIIE Model" *Jurnal Halaqa*, Vol. 3, No. 1, (Juni 2019), h. 36-37. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya:

- a) Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran
 - b) Pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran
 - c) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran
 - d) Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.
- 3) Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran: Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.
- 4) Analisis Tujuan Pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya:
- a) Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan
 - b) Ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

2) Desain (*Design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa.
- b) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- c) Pemilihan kompetensi bahan ajar.
- d) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- e) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3) Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah:

- a) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain:

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

- a) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.

- b) Peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa melalui kegiatan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

2. Penerapan ADDIE pada Pelajaran Al Quran Hadits (Menghindari Pergaulan Bebas)

Dalam pengembangan media pembelajaran PAI diperlukan suatu model yang sesuai dengan materi pembelajaran, karena hal tersebut berkaitan dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi. Misalnya pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits tentang materi Menghindari Pergaulan Bebas, bagaimana peserta didik diberikan stimulus atau contoh-contoh tentang larangan mendekati perbuatan zina, sebagaimana yang sudah diperintahkan dalam Q.S an-Nur: 2, materi tersebut setidaknya dapat dirumuskan dalam bentuk visualisasi. Maka salah satu model yang sesuai dengan pengembangan media pada materi Menghindari Pergaulan Bebas adalah dengan menggunakan model ADDIE. Berikut ini contoh tahapan pengembangan media pembelajaran PAI (Al Qur'an Hadits, KD. QS an-Nur (24) ayat 2 tentang Hukuman Bagi Pezina):

a) Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan yang harus dilakukan pendidik dalam melakukan langkah pertama yaitu;

- 1) Analisis kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan menentukan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), dan Tujuan Pembelajaran.²⁰

²⁰ Achmad, S. "Pengembangan Pembelajaran Materi Qur'an Hadits Integratif-Inklusif Di Madrasah Aliyah". *Jurnal INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol.24, No.2. h.271. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/insania.v24i2.2860>

Table 1 Kompetensi Inti dan Komepetensi Dasar

<p>Kompetensi Inti</p>	<p>KI-1 & KI-2 <i>Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</i> <i>Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.</i></p>
	<p>KI-3 Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> <p>KI-4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan</p>
<p>Kompetensi Dasar</p>	<p>Menganalisis QS al-Isra' (17) ayat 32 tentang larangan mendekati perbuatan zina, QS an-Nur (24) ayat 2 tentang</p>

	hukuman bagi pezina dan HR Al-Bukhari dari Abu Hurairah tentang iman yang kuat mencegah perbuatan keji.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

- 2) Analisis karakter peserta didik yang berkaitan dengan tiga unsur yaitu Afektif, Kognitif dan Psikomotorik.
- 3) Analisis bentuk pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuannya.

Namun, hal yang perlu diperhatikan kembali sebelum memulai proses pembelajaran. Pendidik terlebih dahulu melakukan analisis terhadap metode yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sebab kemungkinan disetiap sekolah memiliki budaya yang berbeda, sehingga membutuhkan pendekatan internal seorang pendidik dengan peserta didik. Selain itu, juga memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan bahan ajar seperti RPP yang telah disusun oleh pendidik tersebut.

b) Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua, terdapat tiga poin penting dalam melakukan perencanaan sebelum proses belajar mengajar dimulai, yaitu:

- 1) Penyusunan poin-poin penting yang akan di sampaikan dalam materi pembelajaran sesuai dengan capaian peserta didik sebelumnya, alokasi waktu, indikator dan instrumen penilaian.
- 2) Menyusun strategi dan tujuan pembelajaran.
- 3) Menyusun metode evaluasi hasil belajar atau penilaian.

Table 2 Ketentuan Pembelajaran

Sekolah :	Kelas/Semester : XI / 1
Mata Pelajaran: Al-Qur'an Hadits	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Menghindari Pergaulan Bebas	KD : 3.3 dan 4.3

Table 3 Tujuan Pembelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN	
Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, asosiasi, dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:	
1	Membaca QS An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi pezina dengan baik;
2	Menterjemahkan QS An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi pezina dengan baik;
3	Memahami isi kandungan QS An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi pezina dengan baik;
4	Mengamalkan nilai-nilai yang terdapat dalam QS An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi pezina dengan baik.

c) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, salah satu kegiatannya adalah melakukan pencarian sumber-sumber yang sesuai untuk memperkaya materi, memberikan contoh yang dekat dengan kehidupan atau fenomena nyata disekitar kita. Pengembangan juga tidak mengesampingkan keterampilan peserta didik untuk menguasai teknologi, misalnya melibatkan tugas-tugas sekolah dengan memanfaatkan *smartphone*, sekaligus guru memberikan rekomendasi *platform* atau aplikasi apa yang sebaiknya dijalankan oleh peserta didik untuk menunjang pemahaman materi, tidak lupa pula pendidik juga memberikan referensi tontonan (Youtube), bacaan (*Wattpad*, *Webtoon*), pendengaran (*Podcast*). Selanjutnya melakukan modifikasi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Adapun bahan ajar yang diperlukan sebagaimana dalam contoh tabel berikut.

Table 4 Metode dan Media

Materi Pelajaran	Metode	Media
Menghindari Pergaulan Bebas	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi	LCD Proyektor (Film Dua Garis Biru,

		https://www.youtube.com/watch?v=2u3a99w_z3E
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

d) Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini merupakan hasil dari tahapan pengembangan rancangan media pembelajaran, yang telah diimplementasikan secara nyata dalam penyampaian materi pembelajaran, yaitu tahap awal (Pendahuluan), tahap inti (Inti Kegiatan) dan tahap akhir (Penutup) dari proses pembelajaran. Sebagaimana pada tabel di bawah ini:

Table 5 Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	
1.	Peserta didik memberi salam, dan membimbing siswa berdoa
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)
3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi QS <i>An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi pezina</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi QS <i>An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi pezina</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA)

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai QS <i>An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi pezina</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait QS <i>An-Nur (24) Ayat 2 Tentang Hukuman Bagi pezina</i>. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
1.	Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2.	Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

Maka, setelah kegiatan pembelajaran dilakukan selanjutnya dilakukan evaluasi untuk memberikan upaya umpan balik dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses terakhir yang harus dilaksanakan dalam media pembelajaran model ADDIE, yaitu untuk mengevaluasi hasil belajar. Pada proses ini terdapat dua poin yang harus diperhatikan dalam proses evaluasi yaitu;

- 1) Evaluasi Formatif, jenis evaluasi ini dilakukan setiap satu minggu sekali.
- 2) Evaluasi Sumatif, sedangkan sumatif dilakukan pada akhir pertemuan secara keseluruhan (akhir semester).

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, model ASSURE ialah salah satu hal pengajaran yang digunakan untuk program belajar mengajar (KBM) yang mengarah pada kelompok dengan menggunakan fasilitas dan teknologi secara konstruktif dan model ini adalah model dengan langkah-langkah sstrata yang sederhana, dan juga mudah untuk diterapkan dan dikembangkan oleh pengajar. Dinamakan ASSURE karena ASSURE merupakan singkatan dari kata: Analyze Learners, State Standard and Objectives, Select Strategy, Technology, Media, and Materialis, Utilize Teechnology, Media and Materials, Requeir Learner Participation, Evaluated and Revise.

Sedangkan model ADDIE terbentuk berasal dari lima fase proses pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. ADDIE sangat bertumpu pada setiap fase yang dilaksanakan bagian dalam alur itu, dalam merancang perkara instruksional menggunakan pendekatan sistem. Model ADDIE bisa dijadikan seperti model pemeliharaan dan estimasi dalam proses pengajaran PAI. ADDIE yakni singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Perbedaan keduanya terletak pada implementasi secara teknis, bila model ASSURE lebih mengedepankan pada personal peserta didik sehingga memunculkan suasana interaksi didalam kelas, sedangkan ADDIE mengarah pada *Gran Desain* KBM, artinya semua terlibat tidak terfokus pada peserta didik, dan juga berkaitan dengan sistem lingkungan budaya sekolah. Dengan demikian, penulis menyadari akan kurang mendalamnya pembahasan pada artikel ini, oleh sebab itu melalui kekurangan tersesbut, penulis memberikan ruang seluas-luasnya untuk para peneliti berikutnya dalam mengembangkan model pembelajaran ASSURE dan ADDIE.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, S. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press, 2009.
- Arofah, Rahmat. Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADIIE Model" *Jurnal Halaqa*, Vol. 3, No. 1, 2019. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Butler, K. *Learnig and Teaching Style: In Theory and in Practice*. Columbia: The Learne's Dimention. 1986.
- Keller, J. *The Sytematic Process of Motivational Design*. Performance and Intruction. 1987.
- Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2013.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Misykat* 3(1). 2018. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pribadi, Beny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta:Dian Rakyat. 2009.
- Sari, Bintari Kartika. *Desain Pembelajaran di Era Asean Economic Community (AEC) untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*", Sidoarjo: FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2017
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorentasi standar proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia. 2016.
- Sharon E. Smaldino, dkk. *Intructional Teknologi dan Media for Learning: Teknologi dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana. 2011.
- Smaldino, S.E., Russell, J.D.,& Heinich, *Intructional Technology and Media for Learning (9th edition)*. (Upper Saddle River, New Jersey,Ohio, Columbus: Merrill Prentice Hall PEARSON. 2008.
- Suryani, Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT.Remaja Rosdakarya. 2018.
- Supriyadi, "Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan" *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, Vol. 2. No. 2. 2017. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i2.13476>.
- Syaefudin. Achmad. "Pengembangan Pembelajaran Materi Qur'an Hadits Integratif-Inklusif di Madrasah Aliyah". *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 24(2), 262-277. 2019. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/insania.v24i2.2860>
- Tegeh, I Made. I Made Kirana, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model", *Jurnal IKA* 11(1). 2013.