

Model-Model Desain Instruksional (ADDIE, DICK & CAREY, dan ASSURE)

Dwy Putri

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
e-mail: putridwy03@gmail.com

Ainun Rafiqah

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
e-mail: ainunrafiqah229@gmail.com

Zunidar

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
e-mail: zunidar@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Desain instruksional merupakan proses sistematis yang digunakan untuk merancang pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji tiga model desain instruksional yang sering digunakan dalam dunia pendidikan, yaitu ADDIE, Dick & Carey, dan ASSURE. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan menganalisis berbagai sumber terkait desain instruksional. Hasil kajian menunjukkan bahwa setiap model memiliki karakteristik, langkah-langkah, serta kelebihan dan kekurangan yang berbeda. Model ADDIE dikenal sederhana dan fleksibel, model Dick & Carey lebih rinci dan sistematis, sedangkan model ASSURE berfokus pada penggunaan media dan keterlibatan aktif peserta didik. Pemahaman terhadap ketiga model tersebut dapat membantu pendidik memilih desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Kata kunci: Desain Instruksional, ADDIE, Dick & Carey, ASSURE, Multimedia Pembelajaran

ABSTRACT

Instructional design is a systematic process used to design learning so that learning objectives can be achieved effectively and efficiently. This article aims to examine three instructional design models frequently used in education: ADDIE, Dick & Carey, and ASSURE. The method used was a literature review, analyzing various sources related to instructional design. The results of the study indicate that each model has distinct characteristics, steps, and advantages and disadvantages. The ADDIE model is known for its simplicity and flexibility, the Dick & Carey model is more detailed and systematic, while the ASSURE model focuses on media use and active student involvement. Understanding these three models can help educators choose instructional designs that best suit student needs and learning objectives.

Keywords: Instructional Design, ADDIE, Dick & Carey, ASSURE, Multimedia Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, diperlukan perencanaan yang matang dan sistematis. Perencanaan tersebut dikenal sebagai desain instruksional, yaitu suatu proses yang digunakan

untuk merancang kegiatan pembelajaran mulai dari penentuan tujuan, pemilihan materi, strategi, media, hingga evaluasi pembelajaran. Dengan adanya desain instruksional, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memahami berbagai model desain instruksional yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Berbagai model desain instruksional telah dikembangkan oleh para ahli untuk membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Di antara model yang banyak digunakan adalah model ADDIE, Dick & Carey, dan ASSURE. Ketiga model tersebut memiliki karakteristik, tahapan, serta keunggulan yang berbeda. Model ADDIE dikenal karena kesederhanaan dan fleksibilitasnya, model Dick & Carey menawarkan langkah-langkah yang rinci dan sistematis, sedangkan model ASSURE menekankan pemanfaatan media serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Pemahaman terhadap berbagai model desain instruksional sangat penting bagi calon guru maupun pendidik karena dapat membantu dalam menentukan model yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dengan penerapan desain instruksional yang tepat, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung lebih efektif, efisien, serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, artikel ini membahas pengertian desain instruksional, model-model desain instruksional yang umum digunakan, langkah-langkah penerapannya, serta kelebihan dan kekurangan masing-masing model.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*). Data diperoleh dari berbagai buku dan literatur yang membahas desain instruksional, khususnya model ADDIE, Dick & Carey, dan ASSURE. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan pemahaman mengenai karakteristik setiap model.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain instruksional merupakan proses sistematis yang digunakan untuk merancang pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dalam desain instruksional, berbagai komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi disusun secara terencana sehingga membentuk suatu sistem pembelajaran yang terarah. Dengan adanya desain instruksional, guru dapat mengelola proses pembelajaran dengan lebih baik serta mampu menyesuaikan kegiatan belajar dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, desain instruksional juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran karena setiap langkah telah dirancang secara matang sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu model desain instruksional yang banyak digunakan adalah model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, pendidik mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, tahap desain dilakukan untuk merancang tujuan, strategi, metode, serta media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap pengembangan berfokus pada pembuatan bahan ajar dan perangkat pembelajaran, sedangkan tahap implementasi merupakan pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang. Tahap terakhir adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai keberhasilan pembelajaran dan melakukan perbaikan apabila diperlukan. Model ADDIE banyak digunakan karena memiliki

struktur yang sederhana, fleksibel, dan mudah diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Selain ADDIE, terdapat model Dick & Carey yang memiliki langkah-langkah lebih rinci dan sistematis. Model ini memandang pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan. Proses pembelajaran dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran, melakukan analisis kebutuhan, menganalisis karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan khusus, mengembangkan instrumen penilaian, serta menyusun strategi pembelajaran yang sesuai. Setelah itu dilakukan evaluasi formatif dan revisi sebelum akhirnya dilakukan evaluasi sumatif. Keunggulan model Dick & Carey terletak pada perencanaannya yang sangat detail sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih terstruktur. Namun, model ini membutuhkan waktu yang lebih lama dan ketelitian yang tinggi dalam penerapannya.

Model desain instruksional lainnya adalah ASSURE yang menekankan penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran. Model ini dimulai dengan menganalisis karakteristik peserta didik, kemudian merumuskan tujuan pembelajaran, memilih metode dan media yang sesuai, menggunakan media tersebut dalam pembelajaran, melibatkan peserta didik secara aktif, serta melakukan evaluasi dan revisi. Model ASSURE sangat relevan digunakan dalam pembelajaran modern karena mampu mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran secara efektif. Melalui penggunaan media yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa setiap model desain instruksional memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan masing-masing. Model ADDIE lebih sederhana dan fleksibel, model Dick & Carey lebih rinci dan sistematis, sedangkan model ASSURE lebih berorientasi pada penggunaan media dan partisipasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan model desain instruksional harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang dihadapi. Dengan memilih model yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Desain instruksional merupakan proses sistematis yang berperan penting dalam merancang pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Melalui desain instruksional, berbagai komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi dapat disusun secara terarah sehingga mampu mendukung terciptanya proses belajar yang berkualitas. Penerapan desain instruksional juga membantu pendidik dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Model ADDIE, Dick & Carey, dan ASSURE merupakan beberapa model desain instruksional yang sering digunakan dalam dunia pendidikan. Model ADDIE memiliki tahapan yang sederhana dan fleksibel sehingga mudah diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran. Model Dick & Carey menawarkan langkah-langkah yang lebih rinci dan sistematis sehingga cocok digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan perencanaan yang matang. Sementara itu, model ASSURE lebih menekankan pada penggunaan media dan teknologi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga tidak ada satu model yang dapat dianggap paling sempurna untuk semua kondisi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik setiap model agar dapat memilih dan menerapkannya sesuai dengan tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, serta kebutuhan peserta didik. Dengan pemilihan model yang tepat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, pendidik diharapkan dapat memahami berbagai model desain instruksional sebagai dasar dalam merancang pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan model desain instruksional hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Selain itu, pendidik juga perlu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran, terutama dalam penerapan model ASSURE yang menekankan penggunaan media secara efektif. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Bagi peneliti atau mahasiswa selanjutnya, diharapkan dapat melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai penerapan model ADDIE, Dick & Carey, dan ASSURE dalam berbagai jenjang pendidikan. Hal ini penting untuk mengetahui efektivitas masing-masing model dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design*. Belmont: Wadsworth.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching*. Boston: Pearson.
- Kemp, J. E. (1994). *Designing Effective Instruction*. New York: Macmillan.
- Molenda, M. (2015). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2010). *Designing Effective Instruction*. New Jersey: Wiley.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Boston: Pearson.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Seels, B., & Glasgow, Z. (1998). *Making Instructional Design Decisions*. Columbus: Merrill Publishing.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2012). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.