
Model-Model Desain Pembelajaran

Putri Halimaini K¹, Ade Ilfah², Tri Abdi Syahputra³, Siti Halimah⁴

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Email : putri0331234017@uinsu.ac.id¹, ilfah0331234022@uinsu.ac.id²,

abdi0331234024@uinsu.ac.id,³ sitihalimah@uinsu.ac.id⁴

Article History:

Received: 01 Januari 2025

Revised: 22 Januari 2025

Accepted: 24 Januari 2025

Keywords: Model, Desain,
dan Pembelajaran.

Abstract: Penelitian tentang model-model desain pembelajaran mengkaji secara mendalam berbagai model desain pembelajaran yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam memilih dan mengadaptasi model desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar dan mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21. Metode penelitian dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui studi dokumen, seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan, serta observasi pada penerapan model dalam konteks pembelajaran nyata. Analisis data dilakukan dengan cara mengidentifikasi karakteristik, kelebihan, kekurangan, dan relevansi masing-masing model dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model ADDIE menekankan siklus pengembangan sistematis, Dick and Carey menawarkan pendekatan yang terstruktur, Kemp memiliki fleksibilitas dalam implementasi, Banathy berorientasi pada integrasi sistem, dan PPSI sangat terorganisir untuk pembelajaran berbasis kompetensi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan, pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik. Agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, diperlukan perencanaan yang matang dan terstruktur, salah satunya melalui penerapan model-model desain pembelajaran. Desain pembelajaran adalah proses sistematis yang dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik, dengan memperhatikan tujuan, materi, metode, dan evaluasi yang relevan.

Model desain pembelajaran merupakan kerangka kerja konseptual yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Model ini memberikan panduan bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran. Penggunaan model

desain pembelajaran, proses pembelajaran dapat dirancang lebih terarah, terukur, dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Seiring dengan perkembangan zaman, berbagai model desain pembelajaran telah dikembangkan oleh para ahli untuk menjawab tantangan pendidikan yang semakin kompleks.

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang berorientasi pada siklus pengembangan yang sistematis, model ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Utilize Media, Require Learner Participation, Evaluate and Revise) yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran, serta model Dick and Carey yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu sistem. Pendekatan baru dalam desain pembelajaran, seperti model berbasis teknologi, gamifikasi, dan pembelajaran adaptif, telah muncul untuk menjawab kebutuhan abad ke-21 (W.Sanjaya, 2017).

Model berbasis teknologi, misalnya, memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, pembelajaran adaptif menggunakan analitik data untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Implementasi model-model desain pembelajaran yang tepat juga sangat relevan dalam mendukung berbagai kebijakan pendidikan, seperti Kurikulum Merdeka di Indonesia.

Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, diferensiasi, dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Model desain pembelajaran dapat membantu guru dalam merancang pengalaman belajar yang mendukung penguatan profil pelajar Pancasila, meningkatkan kreativitas, dan membangun karakter peserta didik. Penerapan model-model desain pembelajaran tidak terlepas dari berbagai tantangan. Guru dan pengembang kurikulum sering menghadapi kendala seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya pemahaman tentang model tertentu, dan resistensi terhadap perubahan (Akrim, 2020).

Perlu pelatihan dan pendampingan yang intensif untuk memastikan bahwa pendidik mampu mengimplementasikan model desain pembelajaran secara efektif. Memahami dan menguasai berbagai model desain pembelajaran, pendidik diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga membantu menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan global. Studi dan pengembangan lebih lanjut mengenai model-model desain pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung transformasi pendidikan yang berkelanjutan.

METODE

Metodologi penelitian tentang model-model desain pembelajaran menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini memanfaatkan kajian literatur sebagai metode utama untuk mengumpulkan data, dengan menelusuri berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan. Analisis dilakukan secara mendalam terhadap karakteristik, kelebihan, kekurangan, serta implementasi praktis dari model-model seperti ADDIE, Dick and Carey, Kemp, Banathy, dan PPSI. Selain itu, wawancara dengan ahli pendidikan dan observasi pada praktik pembelajaran di kelas dapat digunakan untuk memperkaya data. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan teoritis dan aplikatif untuk mendukung perencanaan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran melibatkan pengembangan sistem pembelajaran serta pelaksanaannya, termasuk sarana dan prosedur yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran (Panggabean et al., 2024: 138). Desain dapat dipahami sebagai proses yang sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran melalui perencanaan materi serta aktivitas-aktivitas pembelajaran yang perlu dilaksanakan, termasuk merencanakan sumber belajar yang bisa dimanfaatkan dan evaluasi keberhasilan pembelajaran (Suryadi, 2022: 14).

Sejalan dengan pandangan tersebut, Gagné sebagaimana yang dikutip oleh Sanjaya (2017: 66-67), menyatakan bahwa desain pembelajaran dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Gagné mengidentifikasi dua faktor utama yang mempengaruhi proses belajar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal berkaitan dengan penyediaan kondisi atau lingkungan belajar yang dirancang dengan baik untuk mendorong pembelajaran. Menurut Gagné, desain pembelajaran yang baik harus mempertimbangkan kedua faktor tersebut, karena pembelajaran yang efektif terjadi ketika lingkungan yang dirancang dengan baik.

Perancang pembelajaran perlu mengatur kondisi eksternal yang mendukung, sambil tetap memperhatikan aspek internal individu peserta didik untuk memastikan tercapainya tujuan belajar yang optimal. Guru berperan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif melalui langkah-langkah terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Abrori et al., 2021). Morrison, Ross, dan Kemp sebagaimana yang dikutip oleh Akrim (2020: 4), menegaskan bahwa desain pembelajaran juga harus memperhatikan empat komponen dasar.

Pertama, mengenali karakteristik peserta didik sebagai sasaran pembelajaran, Kedua, merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, yaitu apa yang diharapkan peserta didik pelajari setelah proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, menentukan strategi pembelajaran yang paling efektif untuk menyampaikan materi, baik melalui metode konvensional maupun inovatif. Terakhir, mendesain prosedur evaluasi yang akurat untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari uraian dan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur, terukur, dan efektif bagi peserta didik. Baik itu dilihat sebagai disiplin, ilmu, sistem, atau proses, desain pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan, mulai dari identifikasi kebutuhan peserta didik, perumusan tujuan, penyusunan strategi pembelajaran, hingga prosedur evaluasi.

B. Orientasi pada Model Desain Pembelajaran

Orientasi desain pembelajaran mengacu pada pendekatan atau filosofi dasar yang memandu pengembangan proses pembelajaran. Orientasi ini berperan penting dalam menentukan bagaimana seorang desainer pembelajaran membuat keputusan tentang tujuan, materi, metode, dan evaluasi dalam suatu kurikulum atau kegiatan pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2017: 68-69), mengungkapkan bahwa desain pembelajaran yang baik harus memiliki beberapa kriteria-kriteria berikut:

1. Berorientasi Pada Peserta Didik

Secara umum telah diketahui bahwa peserta didik merupakan komponen kunci dan dijadikan sebagai orientasi dalam perencanaan dan mengembangkan desain pembelajaran. Oleh karena itu, dalam mendesain pembelajaran diperlukan studi pendahuluan tentang peserta didik.

Kemampuan dasar merupakan acuan untuk memahami dari mana sebaiknya memulai desain pembelajaran. Sementara gaya belajar, menjadi acuan bagaimana cara penyampaian yang sesuai dengan setiap peserta didik.

2. Berpijak Pada Pendekatan Sistem

Berpijak pada sistem merupakan pendekatan ideal yang dapat dilakukan oleh seorang desainer pembelajaran agar keberhasilannya lebih dapat diprediksi, serta menghindarkan pada ketidakpastian.

3. Teruji secara empiris

Hendaknya sebuah desain pembelajaran sudah teruji dahulu secara empiris baik efektivitasnya maupun efisiensinya. Hal ini berguna untuk melihat kelemahan dan kekurangan yang mungkin saja terjadi pada saat pengujian. Sehingga kelemahan dan kekurangan tersebut dapat diantisipasi. Pada dasarnya, perbedaan pengembangan model pengembangan desain pembelajaran bergantung pada apa tujuan dari pengembangan desain pembelajaran tersebut (Fatirul & Winarto, 2021: 22). Berdasarkan orientasinya, desain pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa model diantaranya:

1. *Classroom Oriented Model* (Model Berorientasi Kelas)

Classroom-Oriented Model merupakan pendekatan yang memusatkan perhatian pada kebutuhan pembelajaran di dalam kelas, yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam jangka waktu tertentu. Fokus utama dari model ini adalah bagaimana interaksi antar manusia, terutama antara guru dan peserta didik, dapat dimaksimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini sering kali diterapkan pada skala mikro, seperti untuk merancang pembelajaran dalam satu atau dua pertemuan. (Setyosari, 2020: 58-59).

2. *Product-Oriented Model* (Model Berorientasi Produk)

Product-Oriented Model atau model desain pembelajaran yang berorientasi pada produk memandang proses pembelajaran sebagai upaya untuk menghasilkan sesuatu yang spesifik dan terukur. Pertama, produk pembelajaran dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu. Kedua, produk tersebut harus diciptakan, bukan sekadar dimodifikasi dari materi atau sumber yang sudah ada. Ketiga, proses pengembangan model ini menekankan uji coba dan revisi yang berkelanjutan untuk memastikan produk yang dihasilkan benar-benar efektif. Keempat, produk yang dihasilkan harus bisa digunakan langsung oleh guru, baik dalam pembelajaran langsung maupun pembelajaran mandiri (Setyosari: 59).

3. *System-Oriented Model* (Model Berorientasi Sistem)

System-Oriented Model merupakan model desain pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung dalam jangka waktu yang panjang dan melibatkan cakupan materi yang luas. Model ini biasanya digunakan dalam konteks pengembangan kurikulum, mata pelajaran, atau program pembelajaran yang membutuhkan perencanaan komprehensif dan sistematis. Model ini sangat berguna dalam konteks kurikulum atau mata pelajaran yang kompleks, di mana berbagai elemen pembelajaran harus diatur dengan hati-hati agar saling mendukung. (Setyosari, 2020: 60).

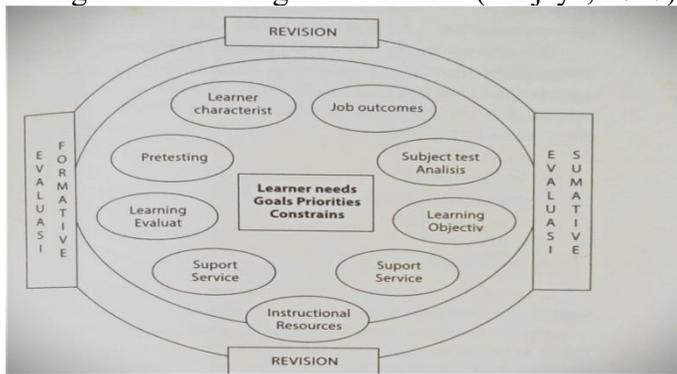
C. Model-Model Desain Pembelajaran

Model desain sistem pembelajaran berfungsi sebagai alat konseptual untuk pengelolaan dan komunikasi dalam menganalisis, merancang, menciptakan, dan mengevaluasi program pembelajaran serta pelatihan. Setiap model desain sistem pembelajaran biasanya memiliki keunikan dan perbedaan dalam langkah-langkah serta prosedur yang digunakan. Istilah yang

digunakan dalam masing-masing model juga seringkali berbeda.

1. Model Kemp

Model ini merupakan hasil pengembangan yang dilakukan oleh Kemp yang merupakan model berbentuk siklus. Menurutnya, pengembangan desain pembelajaran terdiri dari komponen-komponen, yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. (Sanjaya, 2017).



Gambar 1. Model Kemp

Komponen-komponen dalam sebuah desain pembelajaran menurut Kemp adalah:

- a) Hasil yang ingin dicapai
- b) Analisis tes mata pelajaran
- c) Tujuan khusus belajar
- d) Aktivitas Belajar
- e) Sumber belajar
- f) Layanan pendukung
- g) Evaluasi belajar
- h) Tes awal
- i) Karakteristik belajar.

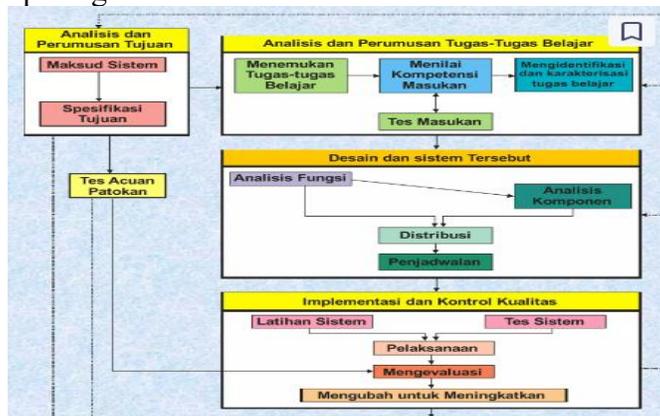
Adapun langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran dalam model Kemp terdiri dari beberapa langkah utama, yaitu: a. Menentukan tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi masalah, b. Menganalisis karakteristik peserta didik, c. Menentukan materi pelajaran. d. Menetapkan tes awal (*Pre-assessment*), e. Melakukan evaluasi. Langkah terakhir adalah melakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan instruksional (Rahmi & Huda, 2022).

Menurut Rusman sebagaimana yang dikutip oleh Muthmainnah dkk (2022), kelebihan yang dimiliki oleh model Kemp ini adalah setiap langkah atau prosedurnya, dilengkapi dengan revisi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Sementara kelemahannya adalah cenderung lebih cocok untuk pembelajaran klasikal atau di dalam kelas. Oleh karena itu, peran guru sangat dominan, karena mereka harus mengelola program pengajaran, menyusun instrumen evaluasi, dan merancang strategi pembelajaran.

2. Model Banathy

Model Banathy memandang bahwa penyusunan sistem pembelajaran dilakukan melalui tahapan-tahapan yang jelas. Terdapat 6 tahapan dalam mendesain suatu pembelajaran yaitu: a. Menganalisis dan merumuskan tujuan, baik tujuan pengembangan sistem maupun tujuan spesifik, b. Merumuskan kriteria tes yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Item tes dalam tahap ini dirumuskan untuk menilai perumusan tujuan. c. Menganalisis dan merumuskan kegiatan belajar, yakni kegiatan menginventarisasi seluruh kegiatan belajar mengajar. d. Mengadakan perbaikan dan perubahan berdasarkan hasil evaluasi (Sanjaya, 2017).

Jika kita melihat langkah 1 s/d 4 merupakan tahapan dalam rangka proses rancangan, sedangkan tahap 5 dan 6 merupakan tahap pelaksanaan dari perencanaan yang sudah dirumuskan. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut:



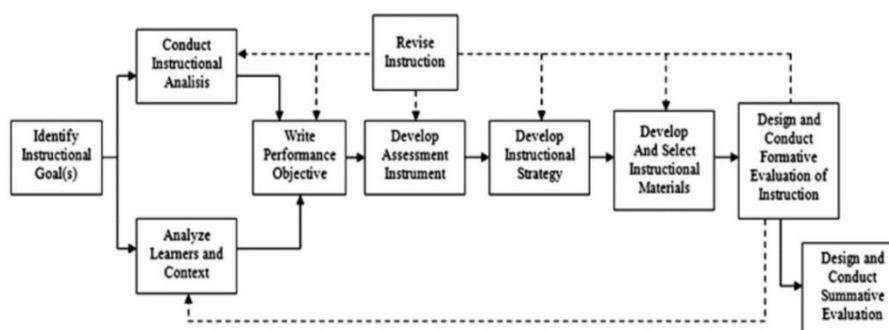
Gambar 2. Model Banathy

Model ini memiliki cukup banyak kelebihan dengan dibandingkan dengan model-model lainnya. Diantara kelebihan yang dimiliki oleh model Banathy antara lain: a. Pendekatan sistematis, model ini menggunakan pendekatan sistemik yang memberikan pemahaman menyeluruh tentang sistem pendidikan, b. Fokus pada pengalaman, pembelajaran berpusat pada pengalaman nyata yang relevan dan membantu peserta didik memperdalam pemahaman mereka, c. Pemecahan masalah yang kompleks, model ini melatih peserta didik untuk mengembangkan keterampilan serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di dunia nyata (Hafid et al., 2023).

Selain kelebihan-kelebihan model Banathy diatas, model ini juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya: a. Kesulitan dalam pengukuran dan evaluasi, evaluasi dan pengukuran pencapaian dalam model ini menjadi lebih rumit karena pendekatan holistik b, Tantangan di lembaga pendidikan dengan kurikulum terstruktur, model ini dapat mengalami kesulitan ketika diterapkan di institusi dengan kurikulum yang sangat terstruktur dan standar pembelajaran yang ketat (Hafid et al., 2023).

3. Model Dick and Carey

Model Dick and Carey dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran umum. Menurut model ini, sebelum merumuskan tujuan khusus (*performance goals*), desainer harus menganalisis proses pembelajaran dan menentukan kemampuan awal peserta didik. Adapun langkah-langkah desain pembelajaran model Dick and Carey adalah sebagai berikut: a. Mengidentifikasi tujuan, yaitu menentukan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah mempelajari materi, b. Melakukan analisis pembelajaran, yaitu menganalisis pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan peserta, c. Mengembangkan strategi pembelajaran, yaitu merancang rencana pembelajaran dengan kegiatan yang mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan, d. Mengembangkan dan memilih bahan ajar, yaitu memilih materi pembelajaran yang efektif, seperti buku, modul, atau sumber multimedia.e. Pelaksanaan evaluasi sumatif, yaitu melakukan penilaian akhir untuk mengevaluasi keseluruhan program setelah perbaikan dilakukan, (Fauzi et al., 2023).



Gambar 3. Model Dick and Carey

Model ini memiliki struktur yang jelas dan prosedural, sehingga banyak digunakan oleh para pendidik dan perancang pembelajaran. Dick and Carey juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Diantara kelebihan dari model ini antara lain: a, Setiap langkah dalam model ini logis dan mudah diikuti, memberikan panduan yang jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran, b. Model ini terstruktur dengan baik, sehingga meminimalkan berbagai interpretasi.

Urutan langkah yang detail membuat desain lebih sistematis dibandingkan dengan model yang memungkinkan variasi, c. Meskipun prosedural, model ini tetap fleksibel. Karena terdapat kesempatan untuk melakukan revisi pada fase analisis pembelajaran. Fase revisi memungkinkan penyesuaian berdasarkan analisis pembelajaran jika terjadi kesalahan (Fauzi et al., 2023).

Sedangkan diantara kekurangan yang dimiliki oleh model Dick and Carey ini antara lain sebagai berikut: a. Sebagai desain prosedural, model ini terkesan kaku karena setiap langkah harus diikuti sesuai urutan yang telah ditentukan. Hal ini dapat menjadi kendala ketika menghadapi situasi yang membutuhkan pendekatan yang lebih fleksibel., b. Dalam konteks pembelajaran berbasis internet, model ini dapat kesulitan, terutama dalam menganalisis karakteristik peserta didik, karena keterbatasan interaksi langsung (Fauzi et al., 2023).

4. Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)

Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) adalah sebuah model yang dikembangkan di Indonesia untuk mendukung pelaksanaan kurikulum 1975. Model ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran secara sistematis, sehingga dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Sanjaya, 2017). Langkah penerapan model ini terdiri dari 5 tahap yang meliputi:

- a. Merumuskan tujuan, yaitu menetapkan kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik. Ada 4 syarat dalam perumusan tujuan ini, antara lain:
 - 1) Tujuan harus operasional, artinya tujuan yang dirumuskan harus spesifik dan dapat diukur
 - 2) Tujuan berbentuk hasil belajar, bukan proses belajar
 - 3) Tujuan harus menunjukkan perubahan tingkah laku
 - 4) Dalam setiap rumusan tujuan hanya mencakup satu bentuk tingkah laku.
- b. Mengembangkan alat evaluasi, yakni menentukan jenis tes dan menyusun item soal dengan masing-masing tujuan.
- c. Pelaksanaan program, yaitu melaksanakan kegiatan seperti prates, menyampaikan materi pelajaran, mengadakan psikotes, dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi (Sanjaya: 75-76).

Kelemahan model ini adalah proses penyusunannya membutuhkan waktu yang lama dan cukup kompleks. Dimana guru harus meluangkan waktu ekstra untuk merumuskan desain

pembelajaran karena rancangan ini harus sangat detail dan mencakup banyak indikator. Hal ini dapat menjadi tantangan, terutama bagi guru yang memiliki keterbatasan waktu dalam kegiatan sehari-hari (Halibrata & Wirdati, 2023).



Gambar 4. Model PPSI

KESIMPULAN

Model-model desain pembelajaran menunjukkan bahwa desain pembelajaran merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan bermakna bagi peserta didik. Proses ini melibatkan berbagai elemen, seperti identifikasi kebutuhan peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran yang spesifik, pemilihan strategi, perencanaan materi, serta evaluasi hasil pembelajaran. Desain pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai suatu disiplin atau ilmu, tetapi juga sebagai sistem yang mengintegrasikan berbagai komponen untuk memastikan tercapainya tujuan pendidikan.

Beragam model desain pembelajaran telah dikembangkan untuk menjawab kebutuhan yang semakin kompleks dalam dunia pendidikan. Model-model seperti ADDIE, Kemp, Banathy, Dick and Carey, serta PPSI dirancang dengan pendekatan yang berbeda-beda, mulai dari yang berorientasi pada kelas (Classroom-Oriented Model), produk (Product-Oriented Model), hingga sistem secara keseluruhan (System-Oriented Model). Masing-masing model ini memiliki langkah-langkah khusus yang memungkinkan pendidik untuk mengelola proses pembelajaran secara lebih terstruktur dan sistematis.

Kelebihan-kelebihan dari model-model ini, seperti fleksibilitas, orientasi pada kebutuhan siswa, dan penggunaan pendekatan sistemik, memberikan peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Model desain pembelajaran juga harus mendukung kebijakan pendidikan seperti Kurikulum Merdeka di Indonesia, yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, penguatan karakter, dan pengembangan kompetensi abad ke-21.

Penelitian dan pengembangan lebih lanjut terhadap model-model ini juga sangat diperlukan untuk memastikan bahwa desain pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan generasi yang inovatif, adaptif, dan kompeten menghadapi tantangan global. Keseluruhan proses ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi merupakan bagian integral dari transformasi pendidikan yang berkelanjutan dan relevan dengan dinamika dunia yang terus berubah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, M. S., Wicaksono, Y., & Tripitasari, D. (2021). System Approach and Design Models of PAI Learning (Pendekatan Sistem Dan Model-Model Desain Pembelajaran PAI). *Journal CIE: Journal of Contemporary Islamic Education*, 1(2), 111–124.

- Akrim. (2020). *Desain Pembelajaran*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Fatirul, A. N., & Winarto, B. (2021). *Instructional Development Design (Model-Model Pengembangan Pembelajaran)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Fauzi, I., Faisal, Munthe, M. Z., & Neliwati. (2023). Model Pembelajaran Dick and Carey serta Implementasinya dalam Pembelajaran PAI. *Qalam Lil Athfal*, 1(1), 1–9. Retrieved from
- Hafid, B., Syamsudduha, S., & Syurgawi, A. (2023). Konsep Desain Pembelajaran Model Bela H. Banathy pada Pendidikan di Indonesia. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1), 131–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.55623/au.v3i2>
- Halibrata, P. J. G., & Wirdati. (2023). Model Desain Pembelajaran PPSI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 253–265. Retrieved from
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Muthmainnah, Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifai, A., ... Syamsuddin, N. (2022). *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Panggabean, J. Z. Z., Januaripin, M., Husnita, L., Wulandari, T., Pureka, M. N. Y., Arsyati, A. M., ... Judijanto, L. (2024). *Teknologi Media Pembelajaran : Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. Bantul: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Rahmi, M. N., & Huda, I. W. A. U. (2022). Desain Pembelajaran Model Kemp dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *INCARE: International Journal of Educational Resources*, 3(2), 182–194.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran* (8th ed.). Jakarta: Kencana.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryadi, A. (2022). *Desain Pembelajaran: Sebuah Pengantar*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Yandri, M. (2023). *Desain Pembelajaran yang Berpusat Pada Peserta Didik Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat SMP*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.