

Analisis Komparatif Model ADDIE, ASSURE, dan Dick dan Carey dalam Desain Pembelajaran Perguruan Tinggi: Kajian Kepustakaan

Wati¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Iqra' Kapuas Hulu, e-mail: wati261986@gmail.com

Histori Naskah

Diserahkan:
March 14, 2026

Direvisi:
May 15, 2026

Diterima:
June 30, 2026

ABSTRACT

Selecting an instructional design model in higher education requires attention to learning outcomes, pedagogical alignment, and implementation conditions. This study compares ADDIE, ASSURE, and Dick and Carey to explain their characteristics, contributions to outcome-oriented course design, and contextual suitability. A qualitative literature study was conducted through comparative analysis and thematic synthesis of 15 journal publications, including one conceptual editorial, and five books or guidebooks published between 2009 and 2026. Sources were selected purposively and examined for conceptual relevance, educational context, methods, findings, and evidential limitations. The analysis shows that ADDIE provides an overarching development framework, ASSURE explicitly connects media use with learner participation, and Dick and Carey elaborates instructional analysis and the relationship between objectives and assessment. All three can support alignment among outcomes, learning activities, and assessment when applied with appropriate pedagogical judgment. The reviewed evidence concerns design processes, learner perceptions, and product quality, with limited grounds for a universal ranking of effectiveness. Model selection should therefore consider design needs, prerequisite skills, technology access, lecturer capability, and resources. The study proposes six comparative dimensions to guide context-sensitive selection and subsequent evaluation in higher education.

Keywords : instructional design; ADDIE; ASSURE; Dick and Carey; higher education

ABSTRAK

Pemilihan model desain pembelajaran di perguruan tinggi memerlukan perhatian terhadap capaian, keselarasan pedagogis, dan kondisi penerapan. Penelitian ini membandingkan ADDIE, ASSURE, serta Dick dan Carey untuk menjelaskan karakteristik, dukungan terhadap perancangan perkuliahan berbasis capaian, dan kesesuaian kontekstualnya. Penelitian menggunakan kajian kepustakaan kualitatif melalui analisis komparatif dan sintesis tematik terhadap 15 publikasi jurnal, termasuk satu editorial konseptual, serta lima buku atau buku panduan yang terbit pada 2009–2026. Sumber dipilih secara purposif dan diperiksa berdasarkan relevansi konsep, konteks pendidikan, metode, temuan, serta keterbatasan bukti. Hasil analisis menunjukkan bahwa ADDIE menyediakan kerangka umum pengembangan, ASSURE secara eksplisit menghubungkan pemanfaatan media dengan partisipasi mahasiswa, sedangkan Dick dan Carey memperinci analisis instruksional serta hubungan tujuan dan asesmen. Ketiganya dapat mendukung keselarasan capaian, aktivitas, dan asesmen apabila diterapkan dengan pertimbangan pedagogis yang tepat. Bukti yang ditelaah terutama berkaitan dengan proses desain, persepsi mahasiswa, dan kualitas produk sehingga belum memadai untuk menetapkan peringkat efektivitas universal. Pemilihan model perlu mempertimbangkan kebutuhan desain, keterampilan prasyarat, akses teknologi, kemampuan dosen, dan sumber daya. Kajian ini menghasilkan enam dimensi perbandingan sebagai dasar pemilihan kontekstual dan evaluasi penerapan model dalam pembelajaran perguruan tinggi.

Kata Kunci : desain pembelajaran; ADDIE; ASSURE; Dick dan Carey; perguruan tinggi

Corresponding Author : Wati, e-mail: wati261986@gmail.com

PENDAHULUAN

Desain pembelajaran menempati posisi penting dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi karena menghubungkan capaian yang diharapkan dengan pengalaman belajar yang perlu dijalani mahasiswa. Hubungan tersebut menentukan apakah materi, metode, media, dan asesmen benar-benar mendukung kompetensi yang hendak dibangun. Dalam pendekatan *Outcome-Based Education* (OBE), capaian pembelajaran menjadi titik rujukan bagi pengembangan kurikulum, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Panduan penyusunan kurikulum pendidikan tinggi menjabarkan hubungan ini melalui Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), dan Sub-CPMK yang harus disusun secara selaras (Junaidi et al., 2020). Keselarasan tersebut sejalan dengan *constructive alignment* yang menempatkan capaian, aktivitas belajar, dan asesmen sebagai komponen yang saling menentukan (Biggs, 2014). Dengan demikian, kualitas perkuliahan bergantung pada ketepatan keputusan pedagogis yang menghubungkan seluruh komponen tersebut.

Persoalannya, penguasaan substansi keilmuan belum selalu disertai kemampuan merancang pembelajaran secara sistematis. Praktik pembelajaran oleh banyak dosen masih menitikberatkan pada penyampaian materi, sementara keselarasan antara capaian pembelajaran, metode, dan asesmen belum memperoleh perhatian yang memadai. Selain itu, kemampuan dosen dalam menyusun instrumen penilaian autentik masih perlu diperkuat (Widdah, 2026). Khalil dan Elkhider (2016) menjelaskan pentingnya landasan teori belajar dan desain instruksional bagi dosen yang sehari-hari mengembangkan materi perkuliahan. Tantangan ini semakin terlihat ketika pembelajaran memadukan pertemuan tatap muka, aktivitas daring, tugas mandiri, serta asesmen berbasis kinerja. Dosen perlu memahami pengetahuan awal mahasiswa, menentukan kedalaman materi, memilih teknologi yang dapat diakses, dan menyediakan umpan balik yang memungkinkan perbaikan. ADDIE, ASSURE, dan Dick dan Carey menawarkan prosedur untuk menata keputusan tersebut. Akan tetapi, perbedaan tingkat perincian dan penekanan antarmodel dapat menimbulkan penyederhanaan, misalnya anggapan bahwa model yang lebih singkat selalu lebih mudah atau model yang lebih terperinci selalu lebih efektif. Penilaian semacam ini perlu dikaji melalui karakteristik model dan bukti penerapannya.

Kajian terdahulu terkait model ADDIE, ASSURE, dan Dick dan Carey dalam desain pembelajaran memperlihatkan tiga kecenderungan pembahasan. Kajian konseptual dan komparatif menjelaskan tahapan dan orientasi desain, antara lain melalui pembahasan ASSURE oleh Bajracharya (2019), perbandingan ADDIE dan Dick dan Carey oleh Amriyah et al. (2026), dan perbandingan tiga model pada pembelajaran fisika oleh Parihin et al. (2026). Penelitian penerapan memperlihatkan pengalaman yang lebih kontekstual, seperti pengembangan mata kuliah literasi informasi dengan ADDIE (Nichols Hess & Greer, 2016), penerapan ASSURE dalam perkuliahan geografi daring (Wijayanto et al., 2023), dan kemampuan mahasiswa mengembangkan modul berdiferensiasi (Pujiastuti & Retnosari, 2024). Sementara itu, Biggs (2014) dan Vlachopoulos (2016) memberikan kerangka tentang keselarasan dan mutu pembelajaran perguruan tinggi. Ketiga kelompok tersebut menyediakan bahan yang saling melengkapi, tetapi jenis bukti yang dihasilkan berbeda. Deskripsi tahapan, persepsi mahasiswa, dan perubahan hasil belajar tidak dapat diperlakukan sebagai ukuran yang setara. Ruang kontribusi penelitian ini terletak pada penggabungan perbandingan konseptual, kebutuhan perkuliahan berbasis capaian, dan penilaian terhadap batas bukti penerapan.

Penelitian ini bertujuan menganalisis persamaan dan perbedaan model ADDIE, ASSURE, dan Dick dan Carey dalam desain pembelajaran perguruan tinggi. Pertanyaan yang dijawab meliputi bagaimana perbandingan karakteristik ketiga model, bagaimana setiap model mendukung keselarasan capaian, aktivitas, dan asesmen; dan dalam kondisi apa masing-masing model dapat dipertimbangkan. Analisis diarahkan untuk menghasilkan pertimbangan pemilihan model yang dapat dijelaskan secara akademis dan digunakan dalam perancangan perkuliahan.

Kontribusi penelitian ini berupa kerangka komparatif yang mempertemukan karakteristik prosedural model dengan tuntutan pembelajaran perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan kajian kepustakaan kualitatif dengan analisis komparatif dan sintesis tematik. Objek kajiannya adalah karakteristik serta penerapan ADDIE, ASSURE, dan Dick dan Carey, dengan pembelajaran perguruan tinggi sebagai konteks interpretasi. Sumber data yang digunakan terdiri atas 15 publikasi jurnal, termasuk satu editorial konseptual, dan lima buku atau buku panduan. Sumber yang dikutip terbit pada 2009–2026. Buku digunakan untuk menelaah struktur dan prinsip desain, publikasi jurnal untuk mengkaji argumentasi serta pengalaman penerapan, dan panduan kurikulum pendidikan tinggi di Indonesia digunakan untuk menghubungkan model dengan perancangan perkuliahan. Pemilihan sumber dilakukan secara purposif. Kriteria penggunaannya meliputi pembahasan langsung terhadap setidaknya satu model, kontribusi terhadap keselarasan atau mutu pembelajaran perguruan tinggi, dan ketersediaan informasi yang memungkinkan pemeriksaan argumen. Artikel berkonteks sekolah tetap digunakan secara terbatas apabila memberikan penjelasan konseptual atau contoh prosedur yang relevan; namun tidak diposisikan sebagai bukti langsung efektivitasnya di perguruan tinggi.

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan pembacaan bagian sumber yang berhubungan dengan konsep, tahapan, metode, hasil, dan keterbatasan masing-masing desain pembelajaran. Informasi dicatat menurut identitas publikasi, konteks pendidikan, peran model, tahap yang diterapkan, jenis data, temuan, dan batas penafsirannya. Pemeriksaan kualitas dilakukan secara kualitatif dengan memperhatikan kejelasan konteks, kecocokan antara metode dan kesimpulan, serta dukungan data terhadap klaim. Publikasi konseptual dan editorial digunakan sebagai sumber argumentasi, sedangkan studi penerapan ditelaah menurut jenis luaran yang benar-benar diukur.

Analisis berlangsung melalui telaah dalam setiap model, perbandingan lintas model, dan sintesis implikasi. Enam dimensi digunakan sebagai kerangka pengodean: orientasi dan lingkup desain; analisis kebutuhan dan mahasiswa; perumusan capaian; strategi, media, dan partisipasi; asesmen, evaluasi, dan revisi; dan kelayakan penerapan. Interpretasi kemudian diperiksa kembali terhadap sumber yang mendukung maupun yang membatasi argumentasi. Contoh penerapan pada perkuliahan yang dikembangkan dalam pembahasan merupakan ilustrasi analitis, bukan hasil uji lapangan. Kajian ini tidak mengukur dampak ketiga model atau menyusun peringkat efektivitas ketiganya..

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain Pembelajaran Pendidikan Tinggi

Standar pembelajaran pendidikan tinggi menjadi acuan dalam merancang dan menyelenggarakan pembelajaran yang bermutu. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, melalui Pasal 35 ayat (1) dan (2), menegaskan bahwa kurikulum mencakup pengaturan tujuan, isi, bahan ajar, serta cara penyelenggaraan pembelajaran dan dikembangkan oleh setiap perguruan tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan mahasiswa. Selanjutnya, Pasal 54 membedakan Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang ditetapkan oleh Menteri dengan standar yang ditetapkan oleh perguruan tinggi, yang mencakup bidang akademik dan nonakademik serta melampaui standar nasional. Dalam konteks desain pembelajaran, ketentuan tersebut memberikan landasan bagi dosen untuk merancang tujuan, materi, aktivitas belajar, dan penilaian secara terpadu agar proses perkuliahan mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa (Indonesia, 2012).

Desain pembelajaran merupakan kegiatan menata kondisi yang memungkinkan mahasiswa mencapai kemampuan tertentu melalui pengalaman belajar yang direncanakan. Pribadi (2009) menjelaskan bahwa pendekatan sistem menghubungkan tujuan, peserta didik, strategi, bahan, dan evaluasi sebagai komponen yang saling berkaitan. Penjelasan serupa terdapat dalam Muthmainnah et al. (2022) dan Ahyar et al. (2023), yang menempatkan desain sebagai proses pengembangan pembelajaran berdasarkan teori belajar dan kebutuhan peserta didik. Konsekuensinya, perubahan pada satu komponen perlu diperiksa pengaruhnya terhadap komponen lain. Penggantian kuliah tatap muka dengan video, misalnya, belum menyelesaikan persoalan desain apabila kegiatan latihan, kesempatan bertanya, dan penilaian tetap tidak sesuai dengan capaian yang dituju.

Dalam konteks perguruan tinggi, hubungan antarkomponen tersebut memperoleh arah melalui capaian pembelajaran. Junaidi et al. (2020) menjelaskan bahwa CPL yang dibebankan pada mata kuliah perlu dijabarkan menjadi CPMK dan Sub-CPMK. Penjabaran ini menghubungkan kompetensi lulusan dengan kemampuan yang dapat diamati pada tahap pembelajaran tertentu. Apabila mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi suatu kebijakan pendidikan, aktivitas perkuliahan perlu memberikan kesempatan untuk menelaah data pelaksanaan dan hasil kebijakan, mempertimbangkan pandangan pihak yang terdampak, serta menyusun penilaian berdasarkan kriteria yang jelas. Asesmen kemudian perlu mengungkap kualitas penalaran tersebut. Tes yang hanya meminta mahasiswa menyebutkan definisi belum cukup untuk menyimpulkan bahwa kemampuan mengevaluasi telah tercapai.

Keselarasan konstruktif (*constructive alignment*) membantu menjelaskan mengapa hubungan tersebut penting. Biggs (2014) menempatkan aktivitas mahasiswa sebagai bagian inti pembentukan pemahaman, sedangkan rancangan dosen mengarahkan aktivitas itu menuju capaian yang diharapkan. Tujuan yang dirumuskan secara jelas memungkinkan dosen memilih tugas dan menetapkan standar penilaian yang sesuai. Namun, keterukuran tidak harus mempersempit pembelajaran menjadi pengulangan jawaban baku. Capaian berupa kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan rancangan pembelajaran tetap dapat dikembangkan melalui tugas yang memberi ruang bagi beragam gagasan dan solusi, dengan kriteria penilaian yang jelas serta diketahui mahasiswa sejak awal. Dalam hal ini, rubrik digunakan untuk menjelaskan kualitas pekerjaan, sementara mahasiswa tetap memiliki ruang untuk mengembangkan gagasan dan strategi penyelesaian.

OBE, keselarasan konstruktif, dan model desain memiliki fungsi yang berbeda. OBE memberikan orientasi pada capaian; keselarasan konstruktif menjelaskan hubungan pedagogis antara capaian, aktivitas, dan asesmen; sedangkan model desain menyediakan prosedur pengembangan. OBE, keselarasan konstruktif, dan model desain pembelajaran dapat digunakan secara bersamaan sesuai fungsinya. Penerapan OBE dapat didukung oleh ADDIE, ASSURE, maupun Dick dan Carey, sepanjang rancangan pembelajarannya menyelaraskan capaian, aktivitas belajar, dan asesmen. Panduan kurikulum pendidikan tinggi (KPT) tahun 2020 menyebut ADDIE, Dick dan Carey, dan ASSURE sebagai pilihan model perancangan pembelajaran dan menyajikan contoh tahapan yang merujuk pada Dick dan Carey (Junaidi et al., 2020, pp. 33–35).

Kerangka analisis juga perlu mempertimbangkan kondisi yang memungkinkan rancangan diterapkan. Vlachopoulos (2016) menunjukkan bahwa mutu pembelajaran daring berkaitan dengan dukungan kepada dosen dan mahasiswa, infrastruktur, evaluasi, serta perbaikan berkelanjutan. Oleh karena itu, kesesuaian model perlu dinilai bersama ketersediaan waktu, akses mahasiswa, dan kemampuan pelaksana. Model yang lengkap secara prosedural dapat sulit diterapkan apabila dosen tidak memiliki dukungan untuk mengembangkan instrumen dan mengolah hasil penilaian. Sebaliknya, prosedur yang sederhana tetap memerlukan keputusan pedagogis yang dapat dipertanggungjawabkan.

B. Karakteristik Konseptual Ketiga Model: ADDIE, ASSURE, dan Dick dan Carey

ADDIE menyusun pengembangan pembelajaran melalui lima tahap utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan, kesenjangan kinerja, serta karakteristik peserta didik. Tahap desain menentukan capaian, strategi, dan rancangan asesmen, sedangkan pengembangan menghasilkan atau menyesuaikan bahan dan perangkat pembelajaran. Implementasi menghadirkan rancangan dalam kegiatan belajar, kemudian evaluasi menyediakan informasi untuk menilai dan memperbaikinya. Struktur tersebut memberi kerangka umum yang dapat digunakan pada pengembangan bahan ajar maupun mata kuliah. Pribadi (2009) menegaskan bahwa evaluasi dapat dilakukan sepanjang proses ADDIE, sehingga urutan lima tahap tidak harus dipahami sebagai proses sekali jalan.

Sifat umum ADDIE memberikan ruang bagi dosen untuk menyesuaikan perincian pekerjaan dengan kebutuhan. Namun, keluwesan ini sekaligus menuntut kemampuan menerjemahkan setiap tahap ke dalam kegiatan yang konkret. Pernyataan bahwa analisis telah dilakukan belum menjelaskan apakah dosen memeriksa pengetahuan awal mahasiswa, hambatan akses, atau kesenjangan antara capaian dan asesmen. Amriyah et al. (2026) menempatkan ADDIE sebagai kerangka yang relatif sederhana dibandingkan Dick dan Carey, tetapi kesederhanaan struktur tidak dengan sendirinya menunjukkan bahwa kualitas keputusan di dalamnya lebih tinggi. Nilai praktisnya bergantung pada ketelitian pelaksanaan dan penggunaan informasi evaluasi.

ASSURE memberikan penekanan pada perancangan pembelajaran yang menghubungkan karakteristik peserta didik dengan tujuan, metode, media, dan partisipasi. Tahapannya meliputi *analyze learners*; *state objectives*; *select methods, media, and materials*; *utilize media and materials*; *require learner participation*; serta *evaluate and revise*. Variasi istilah terdapat dalam sejumlah sumber, tetapi hubungan antara analisis peserta didik, pemanfaatan sumber belajar, keterlibatan, dan revisi tetap menjadi unsur pokoknya (Bajracharya, 2019; Muthmainnah et al., 2022). Dalam perkuliahan, model ini membantu dosen menjelaskan untuk siapa media dipilih, kemampuan apa yang hendak dicapai, dan aktivitas apa yang harus dilakukan mahasiswa ketika menggunakannya.

Penekanan tersebut membuat ASSURE relevan bagi persoalan penggunaan teknologi secara pedagogis. Munandar (2020) menggambarkan model ini sebagai penghubung peserta didik, materi, dan media dalam kegiatan kelas. Iskandar dan F (2020) juga menjelaskan penggunaannya dalam desain pembelajaran sekolah dasar. Kedua sumber ini membantu memahami orientasi model, tetapi konteks dan bentuk pembahasannya membatasi penggunaannya sebagai bukti hasil belajar mahasiswa. Untuk kepentingan perguruan tinggi, prinsip pemilihan media perlu diterjemahkan menurut tuntutan akademik, misalnya analisis kasus, praktik laboratorium, atau penyusunan argumentasi. Media menjadi bagian dari aktivitas intelektual yang terarah, bukan ukuran keberhasilan yang berdiri sendiri.

Dick dan Carey memperinci hubungan sistemik antara tujuan, analisis instruksional, karakteristik peserta didik dan konteks, tujuan kinerja, instrumen penilaian, strategi, bahan ajar, serta evaluasi. Informasi evaluasi formatif digunakan untuk merevisi pembelajaran, sedangkan evaluasi sumatif menilai hasil program secara lebih menyeluruh. Keistimewaan analisisnya terletak pada penjabaran kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Khalil dan Elkhider (2016) menjelaskan bahwa model ini memberikan uraian yang lebih terperinci terhadap proses yang juga tercakup dalam ADDIE. Dengan demikian, perbedaannya dapat dipahami sebagai perbedaan tingkat elaborasi keputusan desain, bukan pemisahan mutlak antara dua cara berpikir yang tidak berhubungan.

Model Dick dan Carey tidak tepat dipahami sebagai prosedur yang harus dijalankan secara tetap tanpa perubahan. Model ini menyediakan kesempatan untuk memperbaiki rancangan

pembelajaran berdasarkan informasi yang diperoleh melalui evaluasi formatif. Pribadi (2009) membahas perubahan landasan model yang pada perkembangannya memasukkan pandangan kognitif, sementara diagram dan tahapannya menyediakan hubungan umpan balik. Hal ini penting karena pembelajaran perguruan tinggi memuat keterampilan berpikir kompleks yang tidak seluruhnya dapat dijelaskan sebagai respons sederhana terhadap stimulus. Sejalan dengan keluasan bidang desain pembelajaran yang dihimpun West (2018), model perlu ditempatkan bersama teori belajar dan konteks penggunaannya. Prosedur membantu mengorganisasi pekerjaan, sedangkan pilihan teori dan strategi menjelaskan bagaimana mahasiswa diperkirakan belajar.

C. Perbandingan dalam Keselarasan Capaian dan Proses Pembelajaran

Ketiga model memiliki persamaan pada perhatian terhadap tujuan, peserta didik, proses pembelajaran, dan evaluasi. Perbedaannya terletak pada penekanan serta tingkat perincian hubungan komponen. ADDIE menyediakan kerangka pengelolaan pengembangan yang luas; ASSURE secara eksplisit menonjolkan penggunaan media dan partisipasi; sedangkan Dick dan Carey menguraikan analisis instruksional dan hubungan tujuan dengan penilaian secara lebih terperinci. Ringkasan dalam Tabel 1 menunjukkan karakteristik konseptual tersebut. Tabel ini merupakan sintesis pustaka, sehingga isinya tidak menunjukkan peringkat efektivitas empiris.

Tabel 1. Perbandingan konseptual model desain pembelajaran

Dimensi	ADDIE	ASSURE	Dick dan Carey
Orientasi dan lingkup	Kerangka umum pengembangan pembelajaran	Perancangan penggunaan media dan kegiatan belajar	Perancangan sistem dengan komponen instruksional terperinci
Analisis kebutuhan dan mahasiswa	Kebutuhan, kesenjangan, konteks, dan sumber daya	Karakteristik serta kesiapan peserta didik untuk kegiatan dan media	Tujuan, keterampilan prasyarat, peserta didik, dan konteks
Perumusan capaian	Dirumuskan dalam tahap desain	Tujuan dinyatakan sebelum pemilihan metode dan media	Tujuan kinerja diturunkan dari analisis instruksional
Strategi, media, dan partisipasi	Ditentukan dalam desain dan diwujudkan dalam pengembangan	Pemilihan, penggunaan, dan partisipasi menjadi tahap eksplisit	Strategi dan bahan dikembangkan sesuai tujuan serta karakteristik peserta didik
Asesmen, evaluasi, dan revisi	Evaluasi dapat berlangsung sepanjang pengembangan	Evaluasi dan revisi menilai pembelajaran serta penggunaan sumber	Instrumen terkait tujuan; evaluasi formatif memberi dasar revisi
Kelayakan penerapan	Keluasan memerlukan perincian kegiatan oleh perancang	Memerlukan kesesuaian sumber, akses, dan kemampuan menggunakan media	Perincian memerlukan waktu serta kemampuan analisis dan asesmen

Sumber: Sintesis Pribadi (2009), Khalil dan Elkhider (2016), Bajracharya (2019), Muthmainnah et al. (2022), dan Ahyar et al. (2023).

Perbedaan pertama terlihat pada analisis kebutuhan. Dalam ADDIE, analisis dapat mencakup masalah pembelajaran, karakteristik mahasiswa, lingkungan, dan sumber daya. Ruang yang luas ini berguna untuk pengembangan mata kuliah, tetapi dosen perlu menetapkan secara eksplisit data yang diperlukan. Misesani et al. (2020), misalnya, menggunakan masukan mahasiswa dan dosen untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar berbicara akademik. Analisis tersebut memberikan arah pengembangan materi berdasarkan kebutuhan pengguna. Namun, penelitian yang hanya melaksanakan tahap analisis belum menunjukkan keberhasilan bahan ajar

setelah digunakan. Perbedaan antara kebutuhan yang teridentifikasi dan hasil pembelajaran yang tercapai harus tetap dijaga.

Pada model ASSURE, pengkajian terhadap pengetahuan awal, keterampilan, kebutuhan, dan kondisi belajar mahasiswa menjadi dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran, memilih media yang sesuai, serta merancang bentuk keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan belajar. Dosen perlu mempertimbangkan pengetahuan awal, kemampuan menggunakan perangkat, serta kondisi akses agar aktivitas yang dipilih dapat dijalankan. Analisis ini dapat menghasilkan keputusan untuk menyediakan bahan yang dapat diunduh, alternatif tugas luring, atau petunjuk penggunaan media yang lebih terperinci. Dick dan Carey membawa perhatian tambahan pada susunan keterampilan prasyarat. Ketika tujuan akhirnya berupa kemampuan merancang penelitian, analisis instruksional dapat membantu mengidentifikasi kemampuan merumuskan masalah, memilih pendekatan, menyusun instrumen, dan mempertanggungjawabkan teknik analisis. Ilustrasi ini menunjukkan bahwa kebutuhan umum, kesiapan mahasiswa, dan keterampilan prasyarat merupakan informasi yang saling melengkapi.

Perbedaan berikutnya berkaitan dengan perumusan capaian dan asesmen. Semua model dapat digunakan untuk merancang pembelajaran berbasis capaian, tetapi tingkat pengarahan proseduralnya tidak sama. ADDIE menempatkan keputusan tersebut dalam tahap desain; ASSURE menegaskan tujuan sebelum pemilihan metode dan media; Dick dan Carey memperinci tujuan kinerja dan pengembangan instrumen penilaian dalam komponen tersendiri. Dalam kerangka CPL–CPMK–Sub-CPMK, perincian Dick dan Carey memberi bantuan untuk memeriksa hubungan setiap kemampuan dengan bukti pencapaiannya. Akan tetapi, bantuan ini tetap memerlukan pertimbangan mengenai kedalaman pengetahuan dan standar kualitas, sebagaimana ditekankan dalam keselarasan konstruktif (Biggs, 2014).

Hubungan tujuan dan asesmen dapat diperjelas melalui ilustrasi mata kuliah desain pembelajaran. Apabila Sub-CPMK menuntut mahasiswa menganalisis kebutuhan peserta didik, tugas yang diberikan dapat berupa penyusunan laporan analisis kasus dengan bukti pendukung. Penilaian kemudian diarahkan pada ketepatan identifikasi masalah, kecukupan bukti, serta hubungan antara kebutuhan dan usulan tindakan. ADDIE dapat mengorganisasi keseluruhan proyek pengembangan, ASSURE dapat membantu merancang penggunaan media dan partisipasi dalam sesi pembelajaran, sedangkan Dick dan Carey dapat membantu memerinci kemampuan serta indikatornya. Penggunaan contoh yang sama memperlihatkan bahwa perbandingan model lebih bermakna ketika dikaitkan dengan keputusan desain yang harus diselesaikan.

Dalam pemanfaatan media, ASSURE memiliki penekanan yang lebih eksplisit. Pemilihan diikuti penggunaan yang direncanakan dan tuntutan partisipasi, sehingga perhatian tidak berhenti pada ketersediaan perangkat. Akan tetapi, penggunaan video, simulasi, atau platform digital belum otomatis menghasilkan keterlibatan kognitif. Mahasiswa perlu melakukan sesuatu yang sesuai dengan capaian, seperti membandingkan penjelasan, menguji dugaan, atau menyusun kesimpulan. Pengalaman mahasiswa calon guru dalam penelitian Baran (2010) menunjukkan bahwa tahapan ASSURE membantu mengarahkan pekerjaan, tetapi pemilihan metode, media, dan bahan tetap menjadi bagian yang sulit. Temuan ini memperlihatkan pentingnya pendampingan dan ketersediaan sumber belajar yang sesuai.

ADDIE dan Dick dan Carey juga dapat memuat aktivitas aktif dan penggunaan teknologi. Pada ADDIE, keputusan itu berada dalam desain, pengembangan, dan implementasi; pada Dick dan Carey, keputusan tersebut terkait dengan strategi serta bahan pembelajaran. Karena itu, penonjolan partisipasi dalam ASSURE tidak berarti dua model lainnya meniadakan keterlibatan mahasiswa. Perbandingan yang lebih tepat menilai seberapa jelas setiap model mengingatkan perancang tentang keputusan tertentu dan seberapa jauh dosen perlu menambah perangkat kerja. Dalam perkuliahan daring, hal ini mencakup petunjuk kegiatan, jadwal umpan balik, akses bahan, dan keterhubungan antara aktivitas sinkron dan asinkron.

Evaluasi menjadi titik pertemuan penting ketiga model. ADDIE membuka evaluasi selama pengembangan, ASSURE menempatkan evaluasi dan revisi sebagai bagian eksplisit, sedangkan Dick dan Carey menghubungkan evaluasi formatif dengan perbaikan komponen pembelajaran. Perbedaannya terdapat pada perincian prosedur dan cakupan informasi yang dikumpulkan. Dosen perlu membedakan penilaian capaian mahasiswa dari evaluasi kualitas rancangan. Nilai mahasiswa yang rendah dapat berkaitan dengan kesulitan materi, ketidakjelasan instruksi, kekurangan latihan, atau ketidaksesuaian asesmen. Informasi yang berbeda memerlukan tindakan perbaikan yang berbeda pula, sehingga evaluasi tidak cukup berhenti pada pemberian nilai akhir.

D. Telaah atas Penelitian Terdahulu tentang Penerapan Model

Penelitian tentang penerapan ADDIE di perguruan tinggi menunjukkan bahwa model ini membantu dosen menyusun pembelajaran secara sistematis serta memperbaiki materi, kegiatan belajar, dan asesmen berdasarkan hasil evaluasi. Nichols Hess dan Greer (2016) melaporkan penggunaan ADDIE dalam perancangan ulang mata kuliah literasi informasi daring. Perancangan menghubungkan capaian, praktik pembelajaran berdampak tinggi, kegiatan mahasiswa, dan asesmen. Masukan selama pelaksanaan digunakan untuk memperbaiki bagian pembelajaran yang memerlukan penjelasan tambahan. Artikel ini memberikan gambaran konkret tentang proses desain, tetapi penulis tidak melanjutkan perbandingan dengan kelas sebelumnya karena perubahan isi dan struktur mata kuliah. Oleh sebab itu, temuannya mendukung pemahaman tentang penerapan dan revisi, bukan kesimpulan kausal bahwa ADDIE lebih unggul daripada model lain.

Kajian Spatioti et al. (2022) memperluas gambaran tersebut melalui telaah 23 artikel yang memenuhi kriteria kajiannya tentang ADDIE dalam pendidikan jarak jauh. Penelitian yang ditelaah mencakup beragam konteks dan praktik, termasuk pembelajaran perguruan tinggi. Informasi ini membantu mengidentifikasi penggunaan analisis kebutuhan, interaksi, serta umpan balik dalam pengembangan pembelajaran daring. Namun, keberagaman studi dan jenis luaran membatasi penarikan kesimpulan lintas konteks. Sintesis praktik yang menjanjikan tidak dapat langsung diterjemahkan menjadi besaran pengaruh model, terlebih menjadi peringkat ADDIE terhadap ASSURE dan Dick dan Carey.

Penelitian mengenai ASSURE memperlihatkan variasi antara persepsi mahasiswa dan kualitas rancangan yang dihasilkan. Wijayanto et al. (2023) meneliti penerapan ASSURE pada 41 mahasiswa dalam perkuliahan Studi Fenomena Geosfer berbasis daring. Data angket menunjukkan kecenderungan tanggapan positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Informasi tersebut berguna untuk memahami penerimaan mahasiswa, kesesuaian media, dan pengalaman mengikuti kegiatan. Namun, kesimpulan mengenai peningkatan kompetensi memerlukan ukuran capaian yang berbeda dari persetujuan responden. Respons positif merupakan salah satu sumber informasi evaluasi, bukan pengganti bukti penguasaan kemampuan akademik.

Penelitian Pujiastuti dan Retnosari (2024) memberikan temuan yang lebih kritis. Sumber datanya adalah 21 mahasiswa yang menyusun modul ajar berdiferensiasi dalam mata kuliah perencanaan pembelajaran. Kemampuan mengembangkan modul dinilai berkategori cukup, dengan ketepatan isi sebesar 69% menurut pelaporan penulis. Pengembangan media relatif lebih baik, sedangkan tujuan, materi, dan metode masih menghadapi kendala. Temuan ini menunjukkan bahwa tersedianya tahapan desain belum menjamin mahasiswa dapat menghasilkan rancangan yang berkualitas. Keberhasilan mengikuti prosedur perlu dibedakan dari kedalaman pemahaman pedagogis yang digunakan ketika mengambil keputusan pada setiap tahap.

Pembacaan tersebut sejalan dengan Baran (2010), yang menelaah pengalaman 40 mahasiswa calon guru dalam merancang pembelajaran menggunakan papan tulis interaktif.

ASSURE berfungsi sebagai panduan kerja, tetapi kesulitan memilih sumber dan menggunakannya tetap muncul. Kedua penelitian melibatkan mahasiswa sebagai perancang pembelajaran untuk konteks sekolah. Dengan demikian, kontribusinya bagi pendidikan tinggi terutama berada pada pembelajaran kompetensi desain calon pendidik. Hasilnya tidak secara langsung membuktikan bahwa seluruh mata kuliah akan memperoleh manfaat yang sama apabila menggunakan ASSURE.

Untuk Dick dan Carey, korpus yang ditelaah lebih kuat dalam memberikan penjelasan konseptual dan contoh analisis instruksional daripada bukti komparatif langsung pada mahasiswa. Khalil dan Elkhider (2016) menghubungkan model tersebut dengan perancangan pembelajaran di kelas dan laboratorium pendidikan tinggi. Sementara itu, Muhtar et al. (2025) menerapkan empat tahap awal Dick dan Carey dalam persiapan pengembangan pembelajaran berbasis proyek di sekolah menengah kejuruan. Penelitian terakhir memperlihatkan pentingnya tujuan, kemampuan awal, karakteristik peserta didik, dan lingkungan, tetapi berbeda jenjang serta belum menguji keseluruhan siklus model. Contoh ini dapat membantu menjelaskan prosedur analisis, sedangkan generalisasi terhadap hasil belajar mahasiswa masih memerlukan penelitian tambahan.

Kajian komparatif juga perlu dibaca menurut dasar kesimpulannya. Amriyah et al. (2026) membandingkan ADDIE dan Dick dan Carey melalui kajian kepustakaan, sehingga temuannya terutama menjelaskan perbedaan struktur. Parihin et al. (2026) membahas ketiga model dalam pembelajaran fisika, tetapi fokus bidang dan komposisi literturnya membatasi pemindahan kesimpulan ke seluruh perkuliahan. Dalam korpus kajian ini tidak tersedia dasar yang memadai untuk menyusun peringkat efektivitas universal. Temuan penelitian yang ditelaah lebih mendukung penjelasan tentang kegunaan setiap model, kendala penerapannya, dan kondisi yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan pembelajaran. Temuan tersebut belum cukup untuk menyimpulkan bahwa satu model lebih efektif daripada model lainnya.

E. Implikasi bagi Pemilihan Model dalam Perkuliahan

Pemilihan model dapat dimulai dari identifikasi persoalan desain yang paling membutuhkan penanganan. Apabila dosen mengembangkan suatu mata kuliah dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, ADDIE dapat dipertimbangkan sebagai kerangka pengorganisasian pekerjaan. Keluwesannya berguna untuk menyusun urutan pengembangan yang sesuai dengan sumber daya, tetapi setiap tahap perlu memiliki keluaran yang jelas. Tahap analisis, misalnya, menghasilkan rumusan kebutuhan yang ditopang data; tahap desain menghasilkan hubungan capaian, aktivitas, dan asesmen; tahap evaluasi menghasilkan keputusan revisi. Dengan keluaran tersebut, penggunaan model dapat ditelusuri melalui produk dan pertimbangan yang melandasinya.

Apabila persoalan utama berada pada penggunaan media serta keterlibatan mahasiswa, ASSURE menyediakan perhatian yang lebih terarah. Dosen dapat memeriksa kesiapan mahasiswa, menetapkan tujuan suatu sesi atau unit pembelajaran, memilih sumber, merencanakan penggunaannya, dan menentukan partisipasi yang harus ditunjukkan. Pada perkuliahan berbasis kasus, misalnya, video dapat diikuti pertanyaan analitis, diskusi berbasis bukti, dan penulisan tanggapan individual. Kelayakan penggunaan media perlu dipertimbangkan bersama akses, waktu, serta kemampuan mahasiswa. Rekomendasi ini merupakan inferensi dari penekanan konseptual ASSURE dan pengalaman penerapannya, bukan hasil pengujian bahwa model tersebut selalu lebih unggul untuk pembelajaran digital.

Dick dan Carey dapat dipertimbangkan ketika kemampuan akhir menuntut urutan keterampilan prasyarat dan hubungan asesmen yang perlu dijelaskan secara terperinci. Perkuliahan metodologi penelitian, praktik laboratorium, atau pengembangan perangkat pembelajaran dapat memanfaatkan analisis instruksional untuk memeriksa kemampuan yang

belum dikuasai. Dosen kemudian mengembangkan latihan dan penilaian sesuai kebutuhan tersebut. Perinciannya membantu keterlacakan rancangan, tetapi membutuhkan waktu dan kecakapan analitis. Program studi perlu mempertimbangkan dukungan kolegal, contoh instrumen, serta mekanisme penelaahan agar kelengkapan prosedur menghasilkan perbaikan pembelajaran yang nyata.

Ketiga model juga dapat digunakan pada lingkup keputusan yang berbeda dalam satu kegiatan pengembangan. ADDIE dapat mengorganisasi pekerjaan secara keseluruhan, analisis instruksional Dick dan Carey dapat memperdalam hubungan kemampuan prasyarat, dan ASSURE dapat membantu merancang pemanfaatan media pada unit tertentu. Kemungkinan ini merupakan usulan integrasi konseptual. Pelaksanaannya perlu menjaga konsistensi istilah, menghindari pengulangan pekerjaan, dan menetapkan siapa yang bertanggung jawab terhadap setiap keluaran. Penggabungan tahapan tidak dapat dinyatakan lebih efektif sebelum diuji melalui pelaksanaan dan evaluasi yang memadai.

Implikasi kelembagaannya adalah perlunya dukungan yang membuat dosen mampu menggunakan hasil evaluasi. Program studi dapat memfasilitasi penelaahan RPS, pengembangan rubrik, pembahasan contoh pekerjaan mahasiswa, dan pencatatan revisi. Informasi kepuasan dapat digunakan bersama bukti capaian, tetapi keduanya tetap dianalisis menurut fungsinya. Pandangan Vlachopoulos (2016) tentang dukungan dan evaluasi mutu menguatkan pentingnya konteks tersebut. Perhatian terhadap kelayakan juga mencegah model diperlakukan sebagai daftar administrasi yang dianggap selesai ketika seluruh tahap telah diberi tanda, sementara hubungan pedagogis antarkomponen belum diperiksa.

Kajian ini memiliki beberapa keterbatasan. Sumber pustaka dipilih berdasarkan relevansinya dengan tujuan penelitian sehingga belum mencakup seluruh penelitian yang tersedia. Selain itu, penelitian yang ditelaah menggunakan metode dan ukuran hasil yang berbeda-beda sehingga temuannya sulit dibandingkan secara langsung. Jumlah dan kedalaman penelitian tentang penerapan ketiga model di perguruan tinggi juga belum seimbang, terutama karena sumber yang membahas Dick dan Carey lebih banyak memberikan penjelasan konseptual daripada hasil pengujian pada mahasiswa. Pembahasan konseptual terutama menggunakan buku sintesis dan artikel yang tersedia; penelitian ini tidak memeriksa seluruh edisi sumber asli pengembang model. Sebagian penelitian mengukur persepsi atau kualitas produk, sementara sebagian lain hanya melaksanakan tahap awal pengembangan. Karena itu, kerangka pemilihan yang dihasilkan perlu diperlakukan sebagai pertimbangan analitis yang dapat diuji. Penelitian lanjutan dapat membandingkan penerapan pada mata kuliah dengan capaian setara, mencatat kesetiaan pelaksanaan model, dan menilai kualitas hasil belajar, beban kerja, serta kebutuhan sumber daya secara bersamaan.

PENUTUP

ADDIE, ASSURE, dan Dick dan Carey memiliki kesamaan dalam menghubungkan tujuan, peserta didik, kegiatan, dan evaluasi, tetapi memberikan penekanan yang berbeda dalam proses perancangan. ADDIE menyediakan kerangka umum pengembangan, ASSURE menonjolkan hubungan media dengan partisipasi, sedangkan Dick dan Carey memperinci analisis instruksional serta keterkaitan tujuan dan asesmen. Dalam pembelajaran perguruan tinggi, ketiganya dapat mendukung orientasi OBE apabila digunakan untuk menjaga keselarasan CPL–CPMK–Sub-CPMK, aktivitas mahasiswa, dan bukti pencapaian. Kesesuaiannya ditentukan oleh persoalan desain yang dihadapi dan kondisi penerapan, bukan oleh jumlah tahapan semata.

Bukti dalam korpus menunjukkan kegunaan model untuk menata pengembangan dan mengidentifikasi kebutuhan perbaikan, tetapi belum memadai untuk menetapkan keunggulan universal. Persepsi positif, kualitas produk, dan pencapaian kompetensi perlu dibedakan ketika

menafsirkan hasil penelitian. Kontribusi kajian ini berupa enam dimensi perbandingan yang menghubungkan karakteristik model dengan tuntutan perkuliahan dan batas bukti yang tersedia. Dosen serta program studi disarankan memilih model berdasarkan kebutuhan, kemampuan pelaksana, dan sumber daya, kemudian menilai penerapannya melalui bukti capaian serta keputusan revisi. Pengujian lebih lanjut diperlukan untuk menilai manfaat integrasi antarmodel dan membandingkan hasilnya dalam konteks perkuliahan yang setara.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Tuerah, P. R., Irani, U., Subroto, D. E., Masita, E., Gultom, E., Asmara, A., Akbar, M. N., Evitasari, A. D., Ariyani, D., Rahman, M. A., Larekeng, S. H., Yumelking, M., Purnomo, D., Wedayanthi, L. M. D., Aghata, F., & Adika, D. (2023). *Desain sistem pembelajaran*. PT Mifandi Mandiri Digital. <https://repository.umb.ac.id/26/>
- Amriyah, C., Andrini, M., Sutriani, I., Kurniawati, E., Prasetyo, N. T., Jatmiko, A., & Meriyati. (2026). Analisis perbandingan model desain pembelajaran ADDIE dan Dick & Carey dalam pengembangan pembelajaran. *Paedagogie*, 21(1), 1677–1684. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16449>
- Bajracharya, J. R. (2019). Instructional design and models: ASSURE and Kemp [Editorial]. *Journal of Education and Research*, 9(2), 1–8. <https://doi.org/10.3126/jer.v9i2.30459>
- Baran, B. (2010). Experiences from the process of designing lessons with interactive whiteboard: ASSURE as a road map. *Contemporary Educational Technology*, 1(4), 367–380. <https://dergipark.org.tr/en/pub/cet/article/271424>
- Biggs, J. (2014). Constructive alignment in university teaching. *HERDSA Review of Higher Education*, 1, 5–22. <https://www.herdsa.org.au/herdsa-review-higher-education-vol-1/5-22>
- Indonesia, P. P. (2012). *UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi—JDIH BPK*. Database Peraturan | JDIH BPK. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/39063/uu-no-12-tahun-2012>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi model ASSURE untuk mengembangkan desain pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Junaidi, A., Wulandari, D., Arifin, S., Soetanto, H., Kusumawardani, S. S., Wastutiningsih, S. P., Utama, M. S., Cahyono, E., Hertono, G. F., Syam, N. M., Jumaipa WY, H., Putra, P. H., Wijayanti, C., & Jobih. (2020). *Panduan penyusunan kurikulum pendidikan tinggi di era industri 4.0 untuk mendukung Merdeka Belajar–Kampus Merdeka* (Edisi ke-4). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repository.kemendikdasmen.go.id/22628/>
- Khalil, M. K., & Elkhider, I. A. (2016). Applying learning theories and instructional design models for effective instruction. *Advances in Physiology Education*, 40(2), 147–156. <https://doi.org/10.1152/advan.00138.2015>
- Misesani, D., Janggo, W. O., & Wuwur, M. S. N. (2020). Need analysis in ADDIE model to develop academic speaking materials. *Ethical Lingua*, 7(2), 438–446. <https://doi.org/10.30605/25409190.226>
- Muhtar, M., Suryanti, S., Bachri, B. S., Kurniawati, E., Sari, I. I., Huda, S., & Sulaiman, W. (2025). Preparation for the development of project based learning model using instructional design Dick & Carey in vocational school. *Educational Process: International Journal*, 17, Article e2025316. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.17.316>

- Munandar, A. (2020). Desain pembelajaran model ASSURE dalam meningkatkan pembelajaran yang berkualitas. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 71–78. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2079601&title=DESIGN+MODELING+ASSURE&val=21612>
- Muthmainnah, Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifai, A., Nur, S., Awaru, A. O. T., & Syamsuddin, N. (2022). *Sistem model dan desain pembelajaran*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://repository.radenintan.ac.id/23907/>
- Nichols Hess, A., & Greer, K. (2016). Designing for engagement: Using the ADDIE model to integrate high-impact practices into an online information literacy course. *Communications in Information Literacy*, 10(2), 264–282. <https://doi.org/10.15760/comminfolit.2016.10.2.27>
- Parihin, Suseno, J., Ragil, V. P. P., & Wicaksono, D. (2026). Analisis komparatif model desain instruksional ADDIE, Dick & Carey, dan ASSURE dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fisika serta kemampuan literasi dan numerasi siswa: Sebuah systematic literature review. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 6(4), 1253–1268. <https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.14267>
- Pribadi, B. A. (2009). *Model-model desain sistem pembelajaran*. Dian Rakyat. <https://repository.ut.ac.id/9318/>
- Pujiastuti, R., & Retnosari, I. E. (2024). Pengembangan modul ajar berdiferensiasi dengan model ASSURE pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 134–148. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.442>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), Article 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Vlachopoulos, D. (2016). Assuring quality in e-learning course design: The roadmap. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(6), 183–205. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i6.2784>
- West, R. E. (Ed.). (2018). *Foundations of learning and instructional design technology: Historical roots and current trends*. EdTech Books. <https://edtechbooks.org/lidtfoundations>
- Widdah, M. E. (2026, June 13). PENGUATAN KOMPETENSI DOSEN DALAM PENYUSUNAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER BERBASIS OUTCOME-BASED EDUCATION. *Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*. <https://uinjambi.ac.id/penguatan-kompetensi-dosen-dalam-penyusunan-rencana-pembelajaran-semester-berbasis-outcome-based-education/>
- Wijayanto, P. A., Santoso, A. B., Trihatmoko, E., Heristama, A. R., Saputra, I., & Muhammad, Q. R. (2023). Implementasi desain sistem pembelajaran model ASSURE pada mata kuliah Studi Fenomena Geosfer (SFG) 1 mahasiswa pendidikan geografi berbasis online. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 11(1), 14–29. <https://doi.org/10.31764/geography.v11i1.12044>