

## PENGEMBANGAN INSTRUKSIONAL DESIGN MATA PELAJARAN FIQH KELAS VI DENGAN MODEL ADDIE DI MI MUHAMMADIYAH 5 SURABAYA

**Nur Lailiyatul Fajriyah**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

nurlailiyatulf.allah@gmail.com

### **ABSTRAK**

*Terdapat segala kondisi-kondisi belajar baik internal ataupun eksternal dalam proses belajar. Kondisi internal berupa kemampuan dan kesiapan peserta didik. Adapun kondisi eksternal berupa desain pada lingkungan belajar. Kondisi eksternal inilah yang harus didesain secara sistematis dengan menerapkan konsep pendekatan sistem agar meningkatkan serta menumbuhkan kondisi internal. Hal ini disebut dengan instruksional design (desain pembelajaran). Dalam hal ini menggunakan instruksional design dengan model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran instruksional design dengan model ADDIE Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya menurut Ahli dan siswa. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah R&D (Research and Development) karena diarahkan pada pengembangan produk instruksional design dengan model ADDIE pada mata pelajaran fiqh kelas VI. Adapun kesimpulannya adalah pembelajaran instruksional design dengan model ADDIE Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya menurut Ahli dikategorikan cukup karena mendapat skor 3.95 adapun menurut siswa adalah 3.61, hal ini dikategorikan cukup dengan simpang baku 0.30. Dari paparan tersebut bisa ditarik benang merah bahwa instruksional design dengan model ADDIE mutlak diperlukan.*

*Kata Kunci: Instruksional Design, Model ADDIE, MI Muhammadiyah 5 Surabaya*

### **ABSTRACT**

*There are all conditions of learning both internal and external in the learning process. Internal conditions in the form of the ability and readiness of students. The external conditions in the form of design in the learning environment. These external conditions must be designed systematically by applying the concept of a system approach to improve and foster internal conditions. This is called instructional design (learning design). In this case,*

*using instructional design with the ADDIE model. The purpose of this study was to determine instructional design learning with ADDIE Subjects in Class VI Fiqh with ADDIE Models in MI Muhammadiyah 5 Surabaya according to experts and students. The research and development method used is R & D (Research and Development) because it is directed at the development of instructional product design with the ADDIE model in class VI fiqh subjects. The conclusion is instructional design learning with the ADDIE model of Class VI Fiqh Subjects with the ADDIE Model in MI Muhammadiyah 5 Surabaya according to the Expert categorized as sufficient because it gets a score of 3.95 while according to students it is 3.61. this is categorized enough with the standard intersection of 0.30. From this explanation, a common thread can be drawn that instructional design with ADDIE models is necessary.*

*Keywords: Instructional Design, ADDIE Model, MI Muhammadiyah 5 Surabaya*

## **PENDAHULUAN**

Di era industri 4.0, proses belajar mengajar akan lebih efektif, inovatif, dan efisien apabila didalamnya menggunakan desain pembelajaran. Desain pembelajaran ialah suatu rancangan yang disusun untuk melaksanakan serta mengembangkan proses pembelajaran guna untuk meningkatkan mutu belajar (Sari, 2016). Pada perang dunia II, konsep desain pembelajaran ini pertama kali dimanfaatkan. Jerrold E.Kemp berpendapat bahwa pada waktu perang dunia II para psikolog memperkenalkan teori baru tentang proses pembelajaran anusia, termasuk pentingnya merinci tugas yang hendak dipelajari kemudian dilaksanakan serta melihat kebutuhan siswa untuk berperan aktif agar mereka bersungguh-sungguh dalam belajar. Pada waktu yang sama, ahli media audio visual juga menggunakan asas belajar yang diketahui dalam merancang film dan media pengajaran lainnya (Isya', 2017).

Masalahnya sekarang adalah bagaimana cara mengembangkan suatu desain pembelajaran. Ternyata hal ini bukanlah semudah apa yang kita bayangkan. Dalam skala mikro, desain pembelajaran berfungsi sebagai salah satu pedoman untuk mengantarkan peserta didik sesuai dengan harapan dan cita-citanya. Oleh karena itu, proses merancang atau mendesain suatu pembelajaran pastilah memperhatikan value system (sistem nilai) yang berlaku. Disamping itu, harus memperhatikan pula segala aspek yang ada pada peserta didik. Persoalan tersebut yang mendorong bagitu pentingnya mengembangkan desain pembelajaran.



Seperti yang dipaparkan diatas, mengembangkan desain instruksional adalah hal yang penting dalam proses pendidikan. Alasan yang mendasar mengapa mengembangkan desain instruksional itu sangat penting adalah dengan adanya perkembangan teknologi di era industri 4.0. dalam hal ini perlu mendapatkan perhatian yang serius karena kaitannya dengan pendidikan sangatlah urgens. Harus diakui bahwa pendidikan memiliki kompleksitas yang sangat rumit jika dilihat dari perspektif evaluasi pendidikan selain itu tidak mudah untuk membuat sistem penilaian yang tepat.

Upaya untuk mengembangkan desain instruksional bukan hal yang sia-sia, akan tetapi justru sebuah keharusan dalam rangka menciptakan sebuah sistem instruksional yang hendak mewujudkan pendidikan sesuai tujuan yang dicita-citakan. Sehingga pendidik diharapkan dalam hal ini dapat memberikan kemudahan belajar melalui penciptaan suasana yang kreatif serta kondusif dengan menggunakan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang bervariasi (Pradana, 2018).

Implementasi model pembelajaran instruksional design dengan model ADDIE didukung dengan beberapa metode dalam mengajar diantaranya metode CTL (Contextual Teaching Learning) atau yang disebut metode ceramah , tanya jawab, diskusi, dan lain sebagainya. Sesuai fokus penelitian, maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran instruksional design dengan model ADDIE mata pelajaran fiqh kelas VI pada materi binatang halal di MI Muhammadiyah 5 Surabaya.

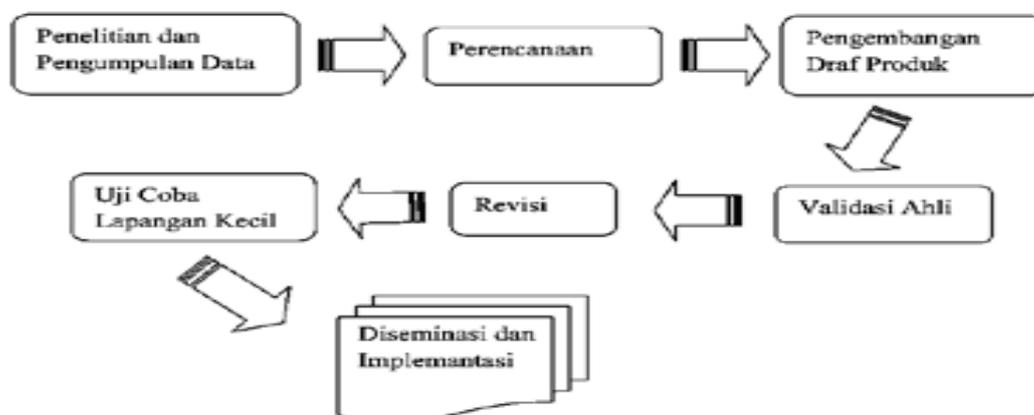
## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah R & D (Research and Development) karena diarahkan pada pengembangan produk instruksional design dengan model ADDIE pada mata pelajaran fiqh kelas VI MI Muhammadiyah 5 Surabaya.

Desain penelitian ini digunakan untuk meneliti satu kelas dengan diberi beberapa kali perlakuan guna untuk menguji coba suatu produk. Efek dari perlakuan ini adalah ingin mengetahui produk yang telah diuji cobakan mempunyai tingkat kemenarikan hasil pengembangan sebagai media pembelajaran. Tingkat kemenarikan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk yang telah diuji cobakan.

Langkah-langkah penelitian pengembangan ini akan disajikan menggunakan gambar atau ilustrasi. Adapun langkah-langkahnya adalah



Gambar 1: langkah-langkah R & D

### Subjek Penelitian

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 % peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah 5 Surabaya yang berjumlah 30. Adapun perlakuan subjek uji coba, penulis menggunakan desain eksperimen studi kasus satu tebakan (One-Shot Case Study).

### Jenis Data dan Instrumentasi

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan karakteristik data dan responden penelitian . teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan angket. Adapun pengumpulan data menggunakan instrumen yang sudah ada. Untuk itu perlu kejelasan mengenai karakteristik instrumen mencakup kesahihan (validitas) dan kehandalah (reliabilitas).

## PEMBAHASAN

### A. Model Pembelajaran Instruksional Design

Pengembangan instruksional adalah suatu cara untuk mengelola dalam mencari pemecahan masalah-masalah instruksional agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar yang ada untuk memperbaiki proses pembelajaran (Gustafson, K. L., & Branch, R. M., 2002b). Ada juga yang berpendapat bahwa Pengembangan instruksional adalah suatu cara sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan (Isya', 2017).

Pengembangan instruksional merupakan suatu relevansi dari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang meliputi perencanaan, pengembangan dan evaluasi terhadap sistem instruksional yang sedang dikembangkan sehingga memperoleh sebuah desain instruksional yang efektif dan efisien (Aji, 2016:119). Dalam pengembangan ini meliputi proses monitoring yakni interaksi antara siswa dengan situasi dan pengalaman belajar. Hal ini bertujuan untuk para desainer instruksional dapat menilai efektifitas suatu desain. Pengembangan ini juga didasarkan pada prinsip-prinsip yang telah diuji kebenarannya serta pengalaman empiris. Dalam arti telah ditentukan berdasarkan pengamatan yang tepat, prosedur yang tersusun, dan percobaan yang terkontrol. Jadi sangat beda sekali dengan metode mengajar yang diperoleh secara tradisional dan dikembangkan melalui pengalaman semata.

Para desainer instruksional mempunyai beberapa kegiatan pokok. Adapun kegiatan pokok bagi desainer instruksional dan para pengembang sistem ialah: 1) mengidentifikasi karakteristik peserta didik, 2) menentukan hasil belajar, yakni mengamati dan mengukur prestasi siswa, 3) memilih kemudian melakukan proses pembelajaran, 4) menentukan situasi dan kondisi, 5) menentukan media yang henda digunakan, 6) memilih metode yang tepat untuk menilai peserta didik guna mendemonstrasikan tingkah laku mereka seperti yang sesuai dengan point 2, 7) menentukan metode untuk monitoring peserta didik, 8) ketika evaluasi, beada dalam proses pembelajaran, 9) mengadakan perbaikan apabila responisasi siswa tidak sesuai apa yang diharapkan (Majid, 2005).

## **B. Model Desain Instruksional**

Model adalah suatu perangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, misalnya pemilihan media, penilaian suatu kebutuhan, dan (Arifin, Z., 2009). Sedangkan istilah desain instruksional dengan pengembangan sistem instruksional banyak yang berpendapat bahwa istilah tersebut adalah sama akan tetapi beda pada penggunaannya. Meskipun menurut arti kata terdapat perbedaan antara kata desain yang berarti suatu rencana/rancangan/pola sedangkan kata pengembangan berarti menjadikan sesuatu menjadi lebih besar, lebih baik dan efektif (Sugono,dkk., 2008).

Adapun pengertian desain instruksional menurut para ahli adalah 1) desain instruksional adalah suatu pengembangan pembelajaran secara sistematis untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (Sanjaya, 2010: 67), 2) desain instruksional menurut (Sagala, 2005: 16) ialah pengembangan pengajaran secara sistematis

yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamis kualitas pembelajaran, 3) pendekatan secara sistematis dalam perancangan dan pengembangan sarana serta alat pembelajaran guna untuk mencapai kebutuhan dan tujuan instruksional. Semua komponen sistem berisikan materi, tujuan, alat, media dan evaluasi dalam hubungannya satu sama lain dipandang satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan yang sistematis teratur. Ini adalah pendapat dari (James W, 1977) mengenai desain instruksional.

Dari paparan diatas bisa ditarik benang merah yang dimaksud model pengembangan desain instruksional adalah seperangkat prosedur yang sistematis untuk melaksanakan serta mengembangkan desain instruksional.

### **C. Model Pembelajaran ADDIE**

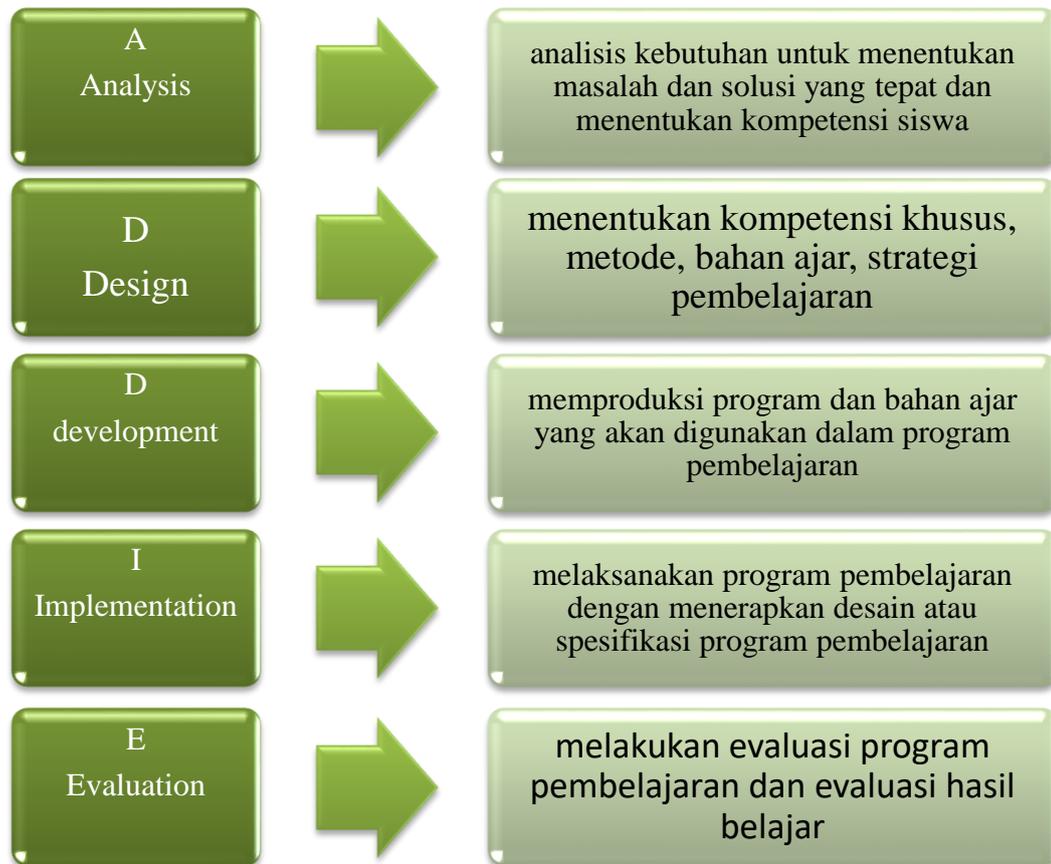
Agar pembelajaran yang efektif terwujud, maka membutuhkan rancangan yang tepat (Zainiyati, 2015:235). Salah satunya menggunakan desain pembelajaran. Dalam penelitian menggunakan model ADDIE. Desain instruksional/pembelajaran model ADDIE merupakan salah satu desain pembelajaran yang berorientasikan sistem, yaitu desain yang menghasilkan sistem yang mencakup seluruh komponen dalam pembelajaran. Akronim dari ADDIE ialah Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluation yang artinya menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi (Branch R. Maribe, 2009: 20).

Konsep model ADDIE ini berawal dari model desain pembelajaran serta teori belajar yang digunakan angkatan darat AS tahun 1950. Model ini dikembangkan pada tahun 1975 oleh Florida State University bidang Educational Technology untuk digunakan oleh semua angkatan besenjata AS. Selanjutnya pada pertengahan 1980-an pakar pendidikan membuat revisi sehingga muncullah model yang lebih dinamis dari sebelumnya. Model ini akhirnya bisa digunakan dalam segala bidang salah satunya dalam bidang strategi dan metode pembelajaran (admin padamu, 2016). Model ADDIE bisa dijadikan pedoman dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang efektif dengan beberapa tahapan.

### **D. Langkah-langkah Pengembangan Instruksional Design dengan Model ADDIE**

Sebelum membahas lebih dalam mengenai langkah-langkah pengembangan instruksional design model ADDIE, penulis akan membuat skema tentang tahapan model ADDIE agar memudahkan pembaca.





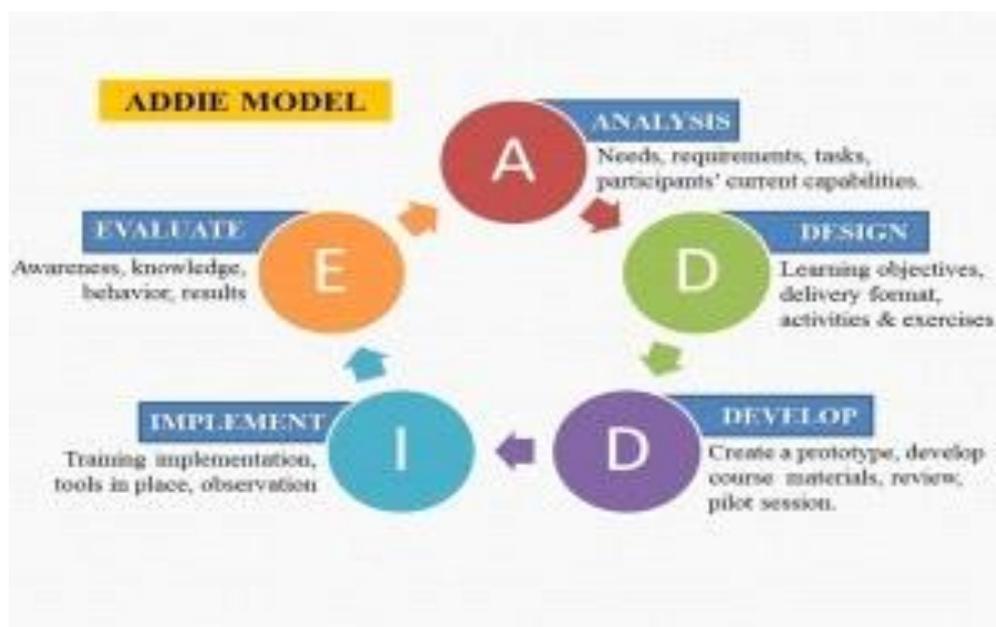
Gambar 2: tahapan-tahapan model ADDIE

### 1. Analyze (Analisis)

Pembangunan konten tahap pertama adalah analisis. Analisis mengacu pada pengumpulan informasi tentang trainee, misalnya bagaimana trainee melihat konten, tugas apa yang harus diselesaikan, dan apa tujuan dari keseluruhan proyek. Kemudian tugas desainer instruksional adalah mengklasifikasi informasi untuk membuat konten yang lebih aplikatif. Pertanyaan yang muncul pada desainer instruksional yang mencari informasi tentang trainee adalah: 1) apa tujuan dari pembuatan bahan ajar berbasis teknologi informasi, 2) apa tujuan yang hendak dicapai, 3) seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki trainee mengenai materi yang akan disampaikan, 4) siapa yang menggunakan bahan ajar berbasis teknologi informasi sesuai dengan karakteristik mereka, 5) bagaimana cara penyampaiannya, 6) sampai kapan batas waktu pengerjaan ini. Hasil akhir dari tahap ini adalah mengetahui kondisi awal dan informasi mengenai peancaan apa yang hendak dibuat (Wiyani, 2013:43).

### 2. Design (Desain)

Tahap desain merupakan tahapan kedua dari model ADDIE. Pada tahap ini didapatkan seluruh informasi dari tahap analisis dan memulai proses kreatifitas dari merancang bahan ajar berbasis teknologi informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu pendidik juga mengidentifikasi materi yang akan dibutuhkan, merancang pembelajaran serta menentukan bagaimana cara untuk mengukur prestasi belajar trainee. Hasil akhir pada tahap ini adalah story board atau blueprint (sebuah cetak biru) pembelajaran berbasis teknologi informasi (Isya', 2017:75).



Gambar 3: blueprint pembelajaran berbasis teknologi informasi model ADDIE

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga ialah pengembangan, pada tahap ini materi pembelajaran dibuat dan disusun sesuai dengan rancangan (storyboard) yang telah dibuat pada tahap desain. Sumber daya yang diperlukan foto, gambar, audio, grafis, video dan multimedia yang lain mulai dikemas dalam bahan ajar. Pada tahap ketiga inilah yang dilakukan uji coba materi ajar yang telah dibuat pada beberapa trainee untuk memperoleh feedback dari mereka. Adapun hasil pada tahap pengembangan adalah sebuah bahan ajar berbasis TIK.

### 4. Implementation (Pelaksanaan)

Kita sudah memasuki tahap keempat yakni pelaksanaan (implementation). Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas, peserta didik diberi pengetahuan, penampilan mereka dinilai, dan diidentifikasi cara-cara mereka untuk meningkatkan hasil belajar. Tahap pelaksanaan ini,

peserta didik diarahkan bagaimana menggunakan teknologi yang digunakan. sebelum mengarahkan peserta didik, pastikan terlebih dahulu semua teknologi yang digunakan harus berjalan sebagaimana mestinya.

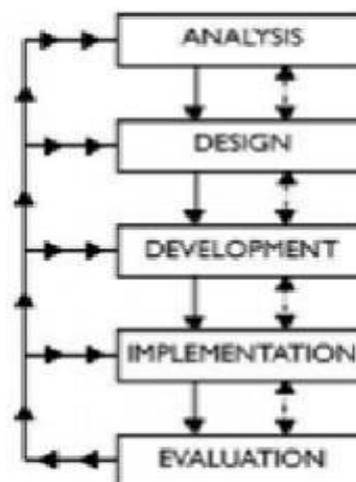
Pada tahap ini juga merupakan evaluasi dari tahap perencanaan (design). Pendidik perlu mencatat apa saja yang faktor penghambat dan pendukung dalam meningkatkan pembelajaran trainee dari materi ajar yang telah dibuat. Hasil akhirnya adalah terjadinya suatu proses pembelajaran berbasis TIK yang efektif dan efisien baik didalam maupun di luar kelas.

### 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini apa yang telah dilakukan dalam pembelajaran itu direfleksikan dan direvisi, mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan. Apabila ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki, maka perlu diidentifikasi untuk kemudian disempurnakan.

Seperti kita ketahui bahwa evaluasi mempunyai dua macam, begitupula pada evaluasi model ADDIE ini. Terdapat dua macam evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif ialah evaluasi yang dilakukan pada masing-masing tahap. Adapun evaluasi sumatif adalah untuk mengukur seberapa jauh trainee mampu belajar dari bahan ajar berbasis TIK serta mendapatkan umpan balik dari trainee.

Hasil akhir dari tahap ini adalah laporan evaluasi dan revisi dari masing-masing tahap untuk digunakan sebagai acuan revisi dari masing-masing tahapan serta feedback secara keseluruhan dari bahan ajar yang telah dibuat.



Gambar 4: tahapan serta feedback secara keseluruhan dari bahan ajar berdasarkan model ADDIE

gambar diatas menjelaskan bahwa hasil dari tahap evaluasi dipakai untuk merevisi tahap-tahap sebelumnya. Bisa juga dalam tahap sebelumnya dilakukan penyesuaian pada setiap perpindahan tahap. Seperti inilah desain instruksional, suatu proses dinamis yang dapat berubah-ubah sesuai dengan informasi dan evaluasi yang masuk. Semua perubahan dilakukan guna untuk mengoptimalkan serta meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

### **E. Implementasi Instruksional Design Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya**

Berikut adalah contoh implementasi pelaksanaan model desain pembelajaran ADDIE pada mata pelajaran Fiqh dengan tema “binatang halal” kelas VI di MI Muhammadiyah 5 Surabaya.

#### **1. Analisis**

Dalam tahap ini hal-hal yang perlu dianalisis adalah pengetahuan dan keterampilan awal peserta didik, gaya belajar, motivasi, bakat dan minat serta latar belakang pendidikan peserta didik. Oleh karena itu selaku desainer program pembelajaran, kami melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Dialog dan tanya jawab dengan peserta didik terkait asal-usul, cita-cita, latar belakang pendidikan dan harapan yang ingin dicapai setelah menyelesaikan program pembelajaran.
- b. Menyiapkan beberapa soal pre-test untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik. Pre-test ini bisa dilakukan baik secara lisan maupun tertulis. Misalnya terkait materi binatang halal, guru memberikan ilustrasi kepada siswa tentang bab tersebut bisa seperti gambar hewan darat, hewan lautt, hewan udara (kambing, sapi, belalang, ikan, unta, dan lain-lain).

Dari analisis tersebut dapat diperoleh data yang berpengaruh terhadap analisis pembelajaran. Sehingga dapat ditentukan kompetensi apa yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu:

- 1) Mengetahui pengertian binatang halal
- 2) Mengetahui jenis-jenis binatang halal
- 3) Mengetahui manfaat memakan binatang halal

#### **2. Desain**

Tahap ini mencakup tiga hal yakni: bahan ajar, indikator, metode, dan media pembelajaran secara umum. Bahan ajar yang disampaikan adalah tentang pengertian hewan halal, enis-jenis binatang halal, manfaat memakan binatang halal. Sedangkan, Indikator mencakup tentang pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran. Dari analisis yang sudah dilakukan dapat ditentukan indikator sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat mengetahui pengertian binatang halal
- 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis binatang halal
- 3) Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan mudhorot memakan binatang halal.

Metode yang digunakan dapat berupa ceramah, tanya jawab, demonstrasi, presentasi, dan praktek. Media yang digunakan dapat berupa LKPD (lembar kerja peserta didik), proyektor, power point atau video.

### 3. Pengembangan

Pada tahap ini bahan ajar yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

No	Materi pembelajaran	Metode	Media
01	A. Pengertian hewan halal Binatang yang halal ialah binatang yang boleh dimakan dagingnya menurut syariat Islam	ceramah	Modul
02	A. Jenis-jenis binatang halal <b>1) Binatang halal berdasarkan dalil umum dari Al Qur'an dan Hadis.</b> Dalil umum yang dimaksud di sini adalah dasar yang diambil dari Al Quran dan Hadis yang menunjukkan helalnya binatang secara umum. Yang termasuk jenis binatang halal berdasarkan dalil umum adalah <b>a. Binatang ternak darat.</b> Jenis-jenis binatang ternak darat seperti: kambing, domba, sapi, kerbau dan unta.	Tanya jawab, presentasi	Proyektor, LCD, gambar

	<p>Firman Allah:</p> <p style="text-align: center;">أُحِلَّتْ لَكُمْ بِهَيْمَةَ الْأَنْعَامِ</p> <p>Artinya: ... dihalalkan bagimu binatang ternak ... (QS. Al-Maidah [4]:1)</p> <p><b>b. Binatang laut (air)</b></p> <p>Semua binatang yang hidupnya di dalam air baik berupa ikan atau lainnya, kecuali yang menyerupai binatang haram seperti anjing laut, menurut syariat Islam hukumnya halal dimakan.</p> <p style="text-align: center;">أُجِلَّ لَكُمْ صَيْدُ الْبَحْرِ وَطَعَامُهُ مَتَاعًا لَكُمْ</p> <p>Artinya :”Dihalalkan bagimu binatang buruan laut dan makanan yang berasal dari laut yang lezat bagimu dan orang-orang yang sedang dalam perjalanan ...”.(QS. Al-Maidah : 96)</p> <p>Maksudnya: binatang buruan laut yang diperoleh dengan jalan usaha seperti mengail, memukat dan sebagainya. Termasuk juga dalam pengertian laut disini ialah: sungai, danau, kolam dan sebagainya.</p> <p><b>2) Binatang halal berdasarkan dalil khusus.</b></p> <p>Yang dimaksud dengan dalil khusus adalah dalil yang langsung menyebut jenis binatang tertentu. Yang termasuk jenis binatang halal yang langsung disebut melalui dalil tertentu sbb :</p>		
--	---	--	--



	<p><b>c. Kuda</b></p> <p>Kuda merupakan binatang yang halal dimakan karena secara khusus dinyatakan dalam hadis Rasulullah berikut ini :</p> <p style="text-align: center;">نَحَرْنَا عَلَى عَهْدِ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَرَسًا فَأَكَلْنَاهُ (رواه البخاري ومسلم)</p> <p>Artinya : “Pada zaman Rasulullah kami pernah menyembelih kuda dan kami memakannya” (HR. Bukhari dan Muslim)</p> <p><b>d. Keledai Liar/Himar</b></p> <p>Keledai yang masih liar termasuk binatang yang halal dimakan karena secara khusus dinyatakan dalam hadis Rasulullah berikut ini :</p> <p style="text-align: center;">فِي قِصَّةِ الْجِمَارِ الْوَحْشِ فَأَكَلَ مِنْهُ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ (رواه البخاري ومسلم)</p> <p>Artinya : “Tentang kisah keledai liar, maka Nabi SAW makan sebagian dari daging keledai itu”. (HR. Bukhari dan Muslim).</p> <p><b>e. Ayam</b></p> <p>Ayam juga termasuk binatang yang halal dimakan karena secara khusus dinyatakan dalam hadis Rasulullah berikut ini :</p> <p style="text-align: center;">رَأَيْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَأْكُلُ دُجَاجًا (رواه البخاري ومسلم)</p> <p>Artinya : “Pernah aku melihat Nabi SAW makan daging ayam” (HR. Bukhari dan Tirmizi)</p>		
--	--	--	--

	<p><b>f. Belalang</b></p> <p>Belalang merupakan binatang yang halal dimakan karena secara khusus dinyatakan dalam hadis Rasulullah berikut ini :</p> <p style="text-align: center;">عَزَوْنَا مَعَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سَبْعَ عَزَوَاتٍ فَأَكَلَ الْجَرَدَ (رواه البخاري ومسلم)</p> <p>Artinya : “Kami berperang bersama Rasulullah SAW tujuh kali perang, kami memakan belalang” (HR. Bukhari dan Muslim)</p>		
03	<p><b>A. Manfaat memakan binatang halal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyehatkan badan dan terhindar dari penyakit.</li> <li>2. Menenangkan jiwa sehingga hidupnya tidak gelisah.</li> <li>3. Mendorong seseorang untuk menjadi hamba yang bersih.</li> <li>4. Mendorong seseorang untuk selalu bersyukur atas nikmat Allah.</li> <li>5. Menambah khusyu dalam ibadah.</li> <li>6. Menyelamatkan diri dari dosa dari siksa api neraka</li> </ol>	Demonstrasi, diskusi	Video, PPT, gambar

#### 4. Implementasi

Pada tahap ini, Ada tiga tahap dalam penyampaian bahan ajar atau materi pembelajaran, yakni tahap awal atau pendahuluan, tahap inti, dan tahap akhir pembelajaran. Ketiga tahap tersebut dilakukan dalam waktu 2 X 40 menit. Lebih detailnya adalah sebagai berikut:

Jenis Kegiatan	Nilai Karakter
<p>Tahap Awal (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik merespon salam tanda mensyukuri anugerah Allah dan pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya.</li> <li>2. Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>3. Peserta didik menerima informasi kompetensi, 49anya49tor, materi, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>4. Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari dan dikuasai khususnya tentang pembelajaran binatang halal..</li> </ol>	<p>Santun, peduli, toleransi, jujur.</p>
<p>Tahap Inti (60 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membaca sebentar dan mengamati materi tentang pengertian binatang halal dan haram</li> <li>2. Peserta didik mengamati gambar atau video tentang pengertian binatang halal.</li> <li>3. Peserta didik menerima pertanyaan yang diberikan oleh guru seputar materi</li> <li>4. Peserta didik mencari jawaban pertanyaan pada yang diberi oleh guru dengan membaca buku ajar dan buku referensi lain</li> <li>5. Peserta didik mengumpulkan informasi dari 49anya jawab yang dilakukan dan melengkapinya dengan membaca buku ajar dan buku referensi terkait pengertian binatang halal, jenis-jenis binatang halal, manfaat memakan binatang halal.</li> <li>6. Peserta didik berdiskusi secara berkelompok untuk mengidentifikasi dan menganalisis ragam informasi yang diperoleh, kemudian dijadikan bahan untuk menyimpulkan tentang binatang halal.</li> </ol>	<p>Jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, gotong royong, percaya diri.</p>

7. Peserta didik menyusun hasil diskusi tentang binatang halal.	
<p>Tahap Akhir (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang berlangsung</li> <li>2. Peserta didik saling memberikan umpan balik/refleksi hasil pembelajaran yang telah dicapai.</li> <li>3. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya</li> <li>4. Menutup kegiatan pembelajaran dengan bersama-sama</li> </ol>	Santun, peduli, toleransi, jujur

## 5. Evaluasi

### 1) Evaluasi Formatif

Berikut adalah beberapa contoh penilaian formatif dalam materi pembelajaran di atas:

- a. Apa pengertian binatang halal?
- b. Berikan contoh jenis-jenis binatang halal?
- c. Coba sebutkan manfaat memakan binatang halal?

Selain evaluasi formatif berupa pertanyaan seperti di atas, yang dapat disampaikan secara lisan maupun tulisan, penilaian sikap juga dapat dilakukan dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini?
- b. Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran?
- c. Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran?
- d. Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dipelajari?

- e. Seberapa kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa?

## 2) Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dapat berupa soal pilihan ganda, isian pendek, maupun soal essay. Berikut adalah beberapa contoh penilaian sumatif:

1. Binatang halal adalah . . . .
2. Berikan contoh binatang halal minimal 5. . . .
3. Sebutkan manfaat memakan binatang halal. . .

## F. Analisis Data Validasi Instruksional Design Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya

Analisis dilakukan dengan membandingkan suatu komponen yang merupakan indikator dengan standart skor minimum. 21 adalah skor batas minimumnya, adapun indikator dengan 20 skor ke bawah maka perlu direvisi.

Hasil analisis kualitas model pembelajaran instruksional *design* dengan model ADDIE Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya diatas dapat disimpulkan bahwa RPP/Skenario pembelajaran sudah layak digunakan untuk menguji coba skor suatu komponen yang merupakan indikator untuk model pembelajaran instruksional *design* dengan model ADDIE Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya tidak kurang dari 3.0. pada penilaian ini tidak ada saran untuk revisi.

Hasil analisis kualitas model pembelajaran Instruksional *Design* model ADDIE Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya diatas dapat ditarik benang merah bahwa modul sudah layak digunakan untuk diuji coba. Sebab skor dari komponen tersebut merupan indikator untuk model ini.

## G. Analisis Data Reliabilitas Instruksional *Design* Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya

Hasil pengolahan data angket pembelajaran dengan menggunakan Instruksional *Design* model ADDIE Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya diketahui bahwa rata-rata pilihan peserta didik adalah 3.61. hal ini dikategorikan cukup dengan simpang baku 0.30

## H. Revisi Produk (Verifikasi)

No.	Revisi Produk	Hasil
1.	Revisi Lembar Kerja Siswa oleh Ahli	Tidak ada revisi
2.	Revisi RPP oleh Ahli	Tidak ada revisi

## SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan mengenai pembelajaran instruksional design dengan model ADDIE Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya menurut Ahli dikategorikan cukup karena mendapat skor 3.95. adapun pembelajaran instruksional design dengan model ADDIE Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya menurut siswa adalah 3.61. hal ini dikategorikan cukup dengan simpang baku 0.30. Dari paparan tersebut bisa ditarik benang merah bahwa instruksional design dengan model ADDIE mutlak diperlukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- James W, B., 1977. AV Instruction Technology, Media, and Methods, 5th. Edition. ed. McGraw-Hill Book Company., New York.
- admin padamu, 2016. Desain Pembelajaran Model ADDIE,”. Padamu.Net, ,. URL <https://www.padamu.net> (accessed 12.27.19).
- Aji, W.N., 2016. MODEL PEMBELAJARAN DICK AND CARREY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. Kaji. Linguist. Dan Sastra 1, 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Branch R. Maribe, 2009. Instructional Design : The ADDIE Approach. Speinger US, Boston.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M., 2002b. What is instructional design. In R. A. Reiser & J. V. Dempsey (Eds.), Trends and issues in instructional design and technology. Upper Saddle River,.
- Isya', M.A., 2017. Pengembangan model pembelajaran instruksional design dengan model Addie mata pelajaran PAI pada materi mengulang-ulang hafalan Surah Al Ma'un dan al Fil secara klasikal, kelompok dan individu kelas V SDN Gedongan 2 Kota Mojokerto. TADIBIA J. Ilm. Pendidik. Agama Islam 7, 72.



- Majid, A., 2005. *Perencanaan Pembelajaran (mengembangkan kompetensi guru)*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Pradana, M.D., 2018. *Pengembangan Media Tutorial Kuliah Media Fotografi Pembelajaran*. Eddudena J. Islam. Religous Educ. II.
- Sagala, S., 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Sanjaya, W., 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Sari, B.K., 2016. *Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*. Pros. Semin. Nas. Pendidik. Tema “DESAIN PEMBELAJARAN ERA ASEAN Econ. COMMUNITY AEC UNTUK Pendidik. Indones. BERKEMAJUAN” Fak. Kegur. Dan Ilmu Pendidik. Univ. Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sugono,dkk., D., 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional., Jakarta.
- Wiyani, N.A., 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Zainiyati, H.S., 2015. *Pemanfaatan Weblog Sebagai Media Untuk Mengembangkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id).

