

## Penerapan Desain Pembelajaran ADDIE E-Learning materi Bahasa Inggris pada siswa SMA

Nilia Ratna Dewi<sup>1</sup>, Indri Astuti<sup>2</sup>, Fanni Aulia Rahmani<sup>3</sup>

Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 11 Oktober 2022

Publish: 21 October 2022

---

#### Keywords:

Desain Pembelajaran

ADDIE

E-Learning

---

### ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model desain instruksional ADDIE adalah model instruksional generik yang menyediakan proses terorganisir untuk mengembangkan bahan ajar. Model sistemik ini adalah proses siklus lima langkah yang dapat digunakan untuk instruksi tradisional dan online. Kelima langkah tersebut adalah menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Sampel penelitian ini adalah 36 mahasiswa program studi Biologi pada salah satu perguruan tinggi negeri di Sulawesi Barat. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari rencana pembelajaran semester (RPS), kontrak perkuliahan, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa validitas perangkat pembelajaran sebesar 90,4% dan berada pada kategori sangat valid dengan sedikit revisi. Kemudian, kepraktisan perangkat pembelajaran berdasarkan penerapan RPS dan hasil observasi sebesar 94% yang menunjukkan kategori sangat praktis untuk digunakan. Keefektifan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil tes belajar siswa adalah 80,45% yang menunjukkan kategori efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini valid, praktis, dan efektif.

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

### Corresponding Author:

Nilia Ratna Dewi

Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura

[F2151221013@student.untan.ac.id](mailto:F2151221013@student.untan.ac.id)

---

## 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya reformasi dalam pemanfaatan hasil teknologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Grinager, 2006). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Tinjauan sistematis yang dilakukan untuk mengidentifikasi intervensi kebijakan yang meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran siswa di negara berkembang sebagai saran bahwa intervensi lebih efektif untuk meningkatkan kinerja dan pembelajaran siswa ketika norma-norma sosial dan pilihan antarwaktu diperhitungkan dalam desain kebijakan pendidikan, dan ketika dua atau lebih penggerak perubahan digabungkan (Masino & Zarazua, 2016).

Lebih lanjut, telah ditunjukkan bahwa sering terjadi pemutusan antara teori untuk merancang aplikasi pendidikan dan teori yang berkaitan dengan penerapan teknologi di dalam kelas (Offer, J., & Bos, B. 2009). Guru perlu mengembangkan lebih banyak metode kreatif pembelajaran dan penggunaan media untuk mendukung penyampaian pelajaran sistem operasi. Dalam perkembangannya metode pengajaran tidak akan lepas dari media. Media saat ini sudah banyak digunakan sebagai dasar media pembelajaran terbukti dapat melengkapi dan menunjang kegiatan interaksi pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Masalah khusus siswa antara lain mereka memiliki pengetahuan dasar dan tidak memadai tentang bahasa Inggris, ketidaksabaran, dan kurangnya kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa. Mereka juga kurang motivasi, antusias dan tidak menyukai bahasa Inggris. Juga, mereka berpikir bahwa bahasa Inggris bukan bahasa nasional. Permasalahan tersebut membuat siswa tidak tertarik untuk belajar (Nareenart, 2012). Selain itu, ditemukan juga bahwa faktor utama yang menghambat pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris sebagian besar terbatas pada ruang

kelas. Akibat dari permasalahan tersebut, pembelajar tidak dapat menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dan meneliti pengetahuan dari berbagai sumber di era informasi untuk memperoleh pengetahuan yang efektif. Oleh karena itu, para pemangku kepentingan harus membantu memecahkan masalah tersebut agar siswa antusias untuk belajar dan dapat menggunakan bahasa Inggris secara efektif dalam kriteria tersebut. Belajar dan mengajar bahasa Inggris tidak boleh dibatasi di dalam kelas. Guru harus memiliki sistem kreatif dan lingkungan belajar yang akan melatih siswa dan memungkinkan mereka untuk menggunakan bahasa yang berbeda (Fasawang, 2011).

Saat ini kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi perubahan dalam proses belajar mengajar melalui bahan ajar yang tidak terbatas pada ruang kelas. Pembelajaran elektronik (e-learning) merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan yang tepat untuk diterapkan dalam pengajaran pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Mereka menggunakan Computer Mediated Communication (CMC) yang merupakan pembelajaran komunikasi dua arah dimana siswa dan pengajar dipisahkan oleh jarak. E-learning memiliki proses yang mirip dengan pengajaran di kelas normal. Pembelajar dan instruktur dapat berkomunikasi melalui papan web dan ruang obrolan. Pada saat yang sama, siswa dapat belajar dengan puas, kapan saja, di mana saja, dan sesuai dengan kemampuan kognitifnya (Chernobilsky dkk, 2005). E-learning adalah alat yang digunakan untuk menciptakan pengetahuan, akses informasi, dan ketimpangan dalam pendidikan untuk mendorong perubahan di masyarakat di masa depan.

Saat ini, e-learning digunakan dalam pengajaran mata pelajaran bahasa Inggris- peran pelengkap, pelengkap, dan komprehensif, yang didasarkan pada bentuk sinkron dan asinkron (Thanomporn, 2002), tergantung pada tujuan konten dari setiap pelajaran. E-learning membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan mengoptimalkan proses belajar mengajar karena dapat menjadi alat untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa, mengakses informasi dan sebagai media komunikasi. Penyebab materi e-learning ini menawarkan berbagai perangkat multimedia seperti gambar, animasi, video, dan audio. Selain itu, telah menyampaikan konten yang terlihat mirip dengan lingkungan nyata atau ruang kelas biasa.

Namun, pembelajaran siswa tidak boleh menjadi tergantung pada fitur presentasi e-learning seperti teks, grafik, suara, animasi dan video atau tautan ke sumber informasi di seluruh dunia, tetapi ini harus digunakan dalam proses desain bahan ajar dan pembelajaran yang dirancang untuk disampaikan kepada peserta didik.

Prinsip Desain Sistem Instruksional (ISD) adalah proses sistematis untuk merencanakan sistem pengajaran. Tujuannya adalah untuk membantu siswa belajar secara sistematis dan dapat diukur dengan kemampuan siswa untuk belajar dari kebenaran. Pendidik telah menemukan banyak prinsip Model Instruksional (IM) seperti Model ADDIE, Model Dick and Carey, Model Gerlach dan Ely, Model Knirk dan Gustafson, Model Jerrold Kemp, dan Model Hannafin dan Peck, dll dan menerapkannya pada desain materi e-learning (Monchai, 2002).

Model ADDIE adalah model pembelajaran yang populer dan model yang diterima secara umum dapat digunakan dalam desain dan pengembangan e-learning juga (Thanomporn, 2022). Ini terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap adalah pendekatan fleksibel yang digunakan untuk membuat alat secara efektif. Namun, untuk e-learning dan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, salah satu elemen kuncinya adalah konten karena siswa akan menghabiskan sebagian besar waktu untuk belajar sendiri. Ada berbagai kegiatan yang fokus pada tantangan. Oleh karena itu, desain isi, kuis dan desain tes setiap mata pelajaran dalam e-learning sangat penting yang harus prinsip desain konten, untuk memandu dalam menyampaikan dan penyajian konten kepada peserta didik secara sistematis.

Pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris dalam e-learning terutama tentang pembelajaran individu di mana siswa harus belajar, berlatih dan berpikir sendiri, untuk memodifikasi konten yang disiapkan instruktur untuk mereka dan menyimpannya sebagai pengetahuan dan untuk memungkinkan siswa mengubah perilaku mereka. sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Kemudian, e-learning perlu menjalani desain konten yang tepat

berdasarkan prinsip desain sistem instruksional. Artikel ini menyajikan isi desain alat e-Learning untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan model ADDIE.

## 2. LANDASAN TEORI

### Desain Pembelajaran ADDIE

Desain pembelajaran ADDIE adalah model pengajaran yang banyak digunakan oleh banyak perancang pendidikan dan pemrogram pelatihan untuk mengembangkan program pendidikan dan pelatihan. Itu muncul pada tahun 1975 di University of Florida. Namanya adalah akronim, yang menggambarkan lima langkah dasar model ini untuk desain dan pengembangan pengalaman belajar, yaitu sebagai berikut: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam Desain pembelajaran ADDIE, setiap langkah memiliki hasil yang menggerakkan langkah berikutnya. Urutan ini, bagaimanapun, tidak memerlukan kemajuan yang ketat, linier, dalam langkah-langkahnya (Kakkou, 2022).

Mendekati karakteristik utama dari model yang diperiksa ADDIE secara lebih rinci, beberapa properti dapat dibedakan. Mereka dapat dikategorikan berdasarkan kriteria tertentu, beberapa di antaranya didefinisikan berdasarkan pedoman, seperti yang disajikan oleh (Diamantopoulou, 2017). Desain pembelajaran ADDIE disertai dengan elemen dasar model desain instruksional. Ini adalah (a) langkah-langkah yang didefinisikan dengan jelas; (b) tujuan yang ditetapkan dengan jelas berdasarkan kebutuhan peserta pelatihan; (c) evaluasi terkait hasil belajar yang diinginkan (terukur, reliabel, dan valid); (d) tahapan umum (analisis, implementasi, dan evaluasi) dengan perbedaan yang cukup besar dalam cara pelaksanaannya; (e) upaya tim perancang pendidikan, menjaga data fundamental secara empiris; dan (f) pengembangan perilaku kehidupan nyata sebagai jaminan untuk menghubungkan pembelajaran dan kebutuhan bisnis. Menurut karakteristik teoretis dan filosofis dasarnya, model spesifik ADDIE dikenal dan diakui secara luas sebagai model untuk merancang dan mengevaluasi pengalaman belajar, kursus, dan konten pendidikan (Trust dan Pektas, 2018). Model ini didasarkan pada skenario pedagogis. Desain pembelajaran ADDIE didasarkan pada teori/analisis sistem umum, yang memastikan bahwa analisis tugas mengikuti proses yang logis dan lancar, dan teori yang mendasari model ini adalah teori behaviorisme. Mengenai jenis pengetahuan, Desain pembelajaran ADDIE mendekati pengetahuan prosedural.

Desain pembelajaran ADDIE adalah proses desain sistem instruksional dan dikembangkan oleh B. Seel dan Z. Glasgow, Model ini mengambil huruf awal dari masing-masing lima komponen: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Masing-masing langkah disajikan di bawah ini: (Seel and Z. Glasgow, 2008).

- 1) Analysis (A): Fase ini merupakan langkah pertama dalam model ADDIE. Ini adalah proses mendefinisikan apa yang harus dipelajari dan memiliki 3 langkah: Analisis kebutuhan, Analisis tugas, dan Analisis instruksional.
- 2) Design (D): Fase ini adalah proses yang mengarah pada tujuan dan didorong oleh pencarian jawaban atas pertanyaan-pertanyaan berikut: "Strategi pembelajaran apa yang akan mencapai tujuan?", "Apa tujuan?", "Bagaimana kita tahu jika tujuan terpenuhi?"
- 3) Development (D): Proses pembuatan dan produksi bahan dengan implementasi atau pengembangan media sesuai dengan hasil analisis. Pertanyaannya adalah sebagai berikut: "Apa yang akan dikatakan materi?", "Bagaimana materi akan terlihat dan terdengar?", "Apakah siswa memenuhi standar kualitas?", "Apakah siswa belajar dari media?" dan "Bagaimana kita meningkatkan media?"
- 4) Implement (I): Ini adalah proses memasang media dan menggunakan media di antara audiens sasaran.
- 5) Evaluation (E): Tahap ini merupakan proses penentuan dampak dari instruksi dan evaluasi media yang digunakan dalam membawa hasil dalam rangka meningkatkan kualitas media ini.

### E-Learning

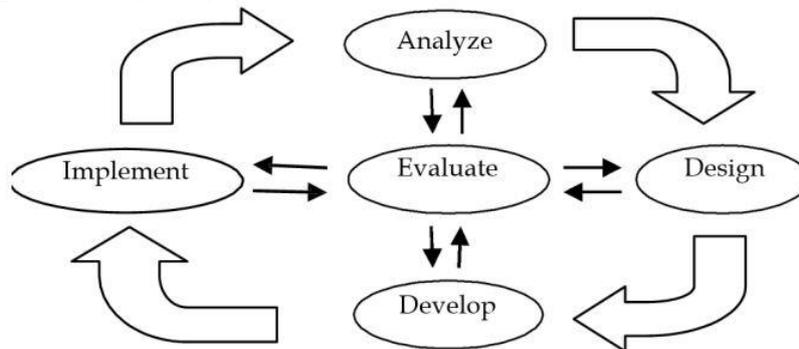
Konsep e-learning telah ada sejak paruh kedua tahun 1990-an. Ini pertama kali digunakan di sebuah seminar dan dari sana menyebar dengan sangat cepat, (Belaya, 2018; 2). Dalam setiap

tahunnya, E-learning memiliki banyak istilah dalam penerapannya. ASTD (The American Society for Training and Development, dalam Rusman, et al, 2013; 263) menyatakan bahwa e-learning adalah seperangkat aplikasi dan proses yang luas yang meliputi pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan kelas digital. Sebagian besar disampaikan melalui internet, intranet, audio, dan videotape, siaran satelit, TV interaktif, dan CD-ROM. Aplikasi elearning muncul setiap saat sebagai tuntutan zaman. Jadi, e-learning diimplementasikan berdasarkan organisasi dan tujuan penggunaannya.

Memang, transformasi merupakan hal yang tak terelakkan, dengan munculnya berbagai istilah teknologi baru sebagai sebuah inovasi. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin kompetitif. Namun apapun itu, apapun bentuknya, semuanya akan sesuai dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. E-learning memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang mentransmisikan suatu pengetahuan melalui media, baik sinkron maupun asinkron. E-learning adalah proses pendidikan yang menggunakan metode inovatif dalam mentransmisikan pengetahuan melalui internet, teknologi ekstranet dan intranet, audio, video, dan animasi flash (Zielińska, 2011, dalam Kiliçkaya, Krajka, dan Zielińska, 2014; 4- 5). Reinmann-Rothmeier (2003) berpendapat bahwa e-learning digunakan sebagai istilah kolektif untuk semua jenis pembelajaran berbasis media, termasuk berbasis intranet dan internet (Belaya, 2018; 2).

**3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan merancang Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis e-learning untuk Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan Design Based Research (DBR). Amiel dan Reeves (2008, p. 6), menyatakan bahwa penelitian berbasis desain terdiri dari empat tahap: Analisis masalah praktis oleh peneliti dan praktisi dalam kolaborasi; Pengembangan solusi berdasarkan prinsip desain dan inovasi teknologi yang ada; Siklus berulang pengujian dan penyempurnaan solusi dalam praktek; dan Refleksi untuk menghasilkan “prinsip desain” dan meningkatkan implementasi solusi. Dalam hal ini penulis hanya mendapatkan dua tahap, yaitu analisis kebutuhan dan perancangan pengorganisasian. Prosedur yang membahas desain pembelajaran adalah model ADDIE, dengan Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate.



**Gambar 1.** Desain Pembelajaran ADDIE (Dick & Carey 1996)

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, temuan kami akan disajikan dengan mengikuti apa yang kami sajikan di bagian metodologi kami. Oleh karena itu, hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahapan antara lain menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Saya setiap tahap, kami akan mempresentasikan yang akan dibahas berikut ini.

**Tahap Analisis**

Menurut Putri dan Amir (2018), suatu produk dapat dikatakan layak jika memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan analisis awal yang terstruktur untuk

mengumpulkan semua permasalahan atau kendala yang ditemukan terkait pembelajaran online. Pada tahap analisis, ada beberapa langkah yang dilakukan untuk menganalisis perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain analisis masalah pembelajaran online, analisis kebutuhan siswa, analisis materi, media dan instrumen evaluasi, serta pemetaan keterkaitan substansi materi, jenis media, dan instrumen evaluasi.

**Tabel 1.** Analisis Perangkat Pembelajaran

Tahapan	Hasil Analisis
Analisis masalah pembelajaran online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Belum tersedianya perangkat pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran jarak jauh/non-tatap muka.</li> <li>▪ Adanya pandemi covid membuat beberapa materi pembelajaran tidak bisa menyesuaikan dengan pembelajaran online.</li> <li>▪ Tidak ada bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai sumber utama belajar siswa</li> <li>▪ Metode pembelajaran yang tidak bervariasi karena kurangnya persiapan pembelajaran online</li> <li>▪ Beberapa siswa terkendala oleh jaringan yang tidak stabil yang menghambat pembelajaran online langsung misalnya melalui zoom meeting.</li> </ul>
Analisis kebutuhan siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Karakteristik mahasiswa kebanyakan pasif mencari bahan ajar/media yang dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar atau literatur sebagai penunjang perkuliahan,</li> <li>▪ Mahasiswa cenderung lebih menyukai bahan ajar yang diberikan langsung oleh dosen.</li> </ul>
Analisis materi, media dan instrumen evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Karakteristik materi dalam pembelajaran mk dan pembelajaran terdiri dari 4 yaitu materi yang bersifat faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif.</li> <li>▪ Media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran, film, artikel jurnal dan handout.</li> <li>▪ Instrumen evaluasi yang diterapkan akan disesuaikan dengan jenis dan teknis penilaian serta substansi materi.</li> </ul>
Memetakan keterkaitan substansi materi, jenis media, dan instrumen evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pemetaan ini bertujuan untuk menyesuaikan antara karakteristik materi dengan jenis media yang sesuai dan instrumen evaluasi yang dapat diterapkan.</li> <li>▪ Hal ini dilakukan agar metode penugasan yang diberikan bervariasi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa dan menambah referensi baru.</li> </ul>

**Tabel 2.** Analisis Instrumen Evaluasi

Jenis-jenis penilaian hasil belajar	Teknis	Bahan- Bahan
Materi Penilaian hasil belajar dengan pendekatan tradisional	Tes berstandar -	
	Tes buatan guru (teacher made test)	Tes esai pada materi 1. Sifat pembelajaran 2. Sifat pembelajaran 3. Pembelajaran neuroscience Pada materi ini dipilih tes esai untuk mengetahui tingkat kognitif siswa
Asesmen alternatif	Portofolio	

	Rubrik	
	Jurnal pembelajaran/jurnal pembelajaran Catatan singkat tentang log pembelajaran	Log pembelajaran Behaviorisme Log pembelajaran kognitif sosial Log pembelajaran konstruktivisme Belajar log era revolusi industri 4.0 Belajar log masalah belajar Pada materi ini log pembelajaran dipilih karena sumber belajar yang digunakan berupa film/video/novel yang berkaitan dengan materi untuk menambah pemahaman siswa
	Penilaian diri	
	Peta konsep	
	Diskusi kelompok terfokus	
	Penyelidikan	Analisis artikel tentang materi perencanaan dan pengelolaan kelas Desain pembelajaran pada materi pembelajaran SCL, Pembelajaran berbasis HOTS, pembelajaran dan pembelajaran biologi

**Tahap Desain**

Tahap desain merupakan tahapan kegiatan perancangan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya yaitu tahap analisis. Menurut Rahma (2012), kecakapan dan kreativitas pendidik dalam merancang perangkat pembelajaran dapat mengoptimalkan kemampuan indikator pembelajaran dan tujuan pendidikan. Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan mulai dari tahap pertama desain RPS dan kontrak perkuliahan. Format yang digunakan dalam pembuatan RPS dan kontrak perkuliahan menggunakan formulir yang telah ditentukan oleh pihak fakultas.

Bagian RPS terdiri dari identitas, prestasi belajar, uraian singkat mata kuliah, bahan kajian/materi, daftar referensi, nama dosen ulung, mata kuliah prasyarat, rapat perkuliahan, sub CPMK, bentuk dan metode pembelajaran, estimasi waktu, mahasiswa belajar pengalaman, dan kolom penilaian yang terdiri dari kriteria dan formulir penilaian, indikator penilaian, dan bobot penilaian. Sedangkan dalam kontrak perkuliahan memuat identitas mata kuliah; deskripsi kursus; CPMK; sub CMPK; belajar strategi; materi dan struktur pembelajaran yang didalamnya memuat jadwal pertemuan, mata pelajaran, mata pelajaran, dan sumber referensi; referensi; sistem penilaian; urutan, lain-lain, dan lampiran. Tahap kedua adalah merancang media pembelajaran dan instrumen evaluasi yang sesuai dengan karakteristik materi. Hasil perancangan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3.** Desain Materi, Media dan Instrumen Evaluasi

Materi	Media	Judul	Instrumen Evaluasi
	Jenis		
Kebenaran belajar dan belajar	Handout	Kebenaran belajar dan belajar	Esai
Teori belajar behaviorisme	Handout	Teori belajar behaviorisme	Bentuk log belajar

	Novel	Totto Chan Gadis Kecil di Jendela	
Teori pembelajaran kognitif sosial	Handout	Teori pembelajaran sosial kognitif	Formulir log pembelajaran
	Film	Depan Kelas	
Teori Pembelajaran Konstruktivisme	Handout	Teori Pembelajaran Konstruktivisme	Bentuk log pembelajaran
	Film	Freedom Writers	
Pembelajaran Neuroscience	Video	Apa perbedaan otak kanan dan otak kiri? Bagaimana cara kerja sel saraf?	Esai
Revolusi Industri 4.0 dalam pembelajaran	Video	Revolusi Industri 1.0-4.0	Formulir log pembelajaran
Pembelajaran SCL			Bentuk Rencana Pembelajaran
Pembelajaran Berbasis HOTS			Bentuk Rencana Pembelajaran
Perencanaan dan pengelolaan kelas	Artikel jurnal		Formulir analisis kritis jurnal
Masalah pembelajaran	Video pembelajaran	Kesulitan pembelajaran	Formulir log pembelajaran
	Film	Jembatan Pensil	
Belajar dan belajar biologi			Formulir rencana pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu (1) media pembelajaran yang disusun oleh peneliti sendiri, seperti handout dan video pembelajaran pada materi masalah pembelajaran dan (2) media yang diperoleh dari literatur internet, seperti film, artikel jurnal. dan video pembelajaran lainnya. Perancangan pada handout menggunakan aplikasi canva yang dapat diakses secara online pada website [www.canva.com](http://www.canva.com). untuk membantu mendesain cover template sedangkan untuk pembelajaran pembuatan video menggunakan Wonder share Filmora 9. Ada beberapa film bertema pendidikan yang telah digunakan untuk pembuatan video pembelajaran antara lain pejuang pelangi, di timur matahari, penulis kebebasan, depan kelas, jembatan pensil, mimpi Ananda menggapai alam semesta, kehidupan indah, pendebat hebat, sokola hutan, stand and deliver, alangkah lucunya negeri ini, sepatu dahlan, sang pemimpi, negeri 5 menara, dan beberapa video relevan lainnya.

**Tahap Pengembangan**

Pada tahap ini prototipe awal yang telah dirancang pada tahap sebelumnya kemudian divalidasi oleh validator ahli materi dan media untuk mengetahui keabsahan produk yang telah dikembangkan. Kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran dimaksudkan untuk mendapatkan masukan atas pengembangan yang dilakukan untuk memperbaiki atau merevisi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada seluruh komponen perangkat pembelajaran dan dalam penerapannya (Listyawati, 2012). Ada beberapa saran dan masukan dari validator, antara lain: (1) dari aspek kelayakan materi, contoh-contoh yang disajikan perlu disesuaikan dengan kondisi di lingkungan sekitar dan mendukung pemahaman siswa. (2) Dari segi kelayakan bahasa sebaiknya menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman kognitif mahasiswa semester awal. (3) Perlu memperhatikan alokasi waktu untuk tugas-tugas log pembelajaran apakah dapat diselesaikan sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga siswa dapat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Saran dan masukan

lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 7. Adapun hasil penilaian kelayakan produk dari ketiga validator yaitu 86,25%; 95% dan 90. Rata-rata nilai validitas yang diperolehnya, berdasarkan hasil validasi yang diperoleh disimpulkan jika perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan revisi kecil. Penelitian serupa telah dilakukan oleh Zagoto dan Dakhi (2018) bahwa pada pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik valid digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas XI SMAN.

**Tabel 4.** Saran Validator Perangkat Pembelajaran

<b>Prototipe</b>	<b>Saran Validator</b>
RPS	Tambah lagi CPMK ke sub CPMK 2
	CPMK-3 perlu dikaji ulang apakah bisa diterapkan dalam pembelajaran online, kalau tidak sebaiknya tidak dituliskan.
	Pada kolom uraian singkat mata kuliah perlu dicantumkan tentang pembelajaran Higher Order Thinking Skill (HOTS) sebagai konsekuensi logis dari perkembangan situasi di era revolusi industri 4.0
	Pada kolom materi kajian/materi pembelajaran, kata HOTS menambahkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
	Pada kolom daftar referensi perlu ditambahkan handout yang dikembangkan, serta artikel pendukung lainnya Semua istilah dalam bahasa asing ditulis/dicetak miring
	Pada sub CPMK 2 kolom pertemuan 2, tambahkan kalimat hambatan yang terjadi yang terjadi pada kontrak perkuliahan dan pengantar belajar dan belajar.
	Pada kolom pengalaman belajar siswa pada pertemuan kedua, tambahkan satu poin lagi yang memberikan contoh umum hambatan belajar (tugas individu).
	Pada kolom kriteria dan formulir penilaian pertemuan 2, tambahkan hasil penilaian tugas individu
	Pada kolom indikator penilaian pertemuan 2 tambahkan kejelasan dalam membuat tugas individu tentang contoh hambatan belajar
	Pada kolom pengalaman siswa, semua film atau video diberikan kepada siswa ditulis judulnya.
Kontrak Kuliah	Pada bagian kolom sumber referensi, literatur ditulis secara lengkap (setiap pertemuan), cukup tulis nomor urut sesuai dengan urutan di referensi dan halaman.
	Di bagian order, buat detail detail aturannya, antara lain bagaimana kesepakatan jika mahasiswa mengalami kendala jaringan, bagaimana jika tidak bisa mengikuti virtual zoom meeting, dan lain-lain.
Handout	Setiap halaman mohon diberi nomor
	Sesungguhnya handout pembelajaran, Seseorang yang berhenti belajar adalah orang yang sudah lanjut usia, padahal masih remaja. Orang yang tidak pernah berhenti belajar akan selamanya menjadi pemuda.- Henry Ford –
	Kutipan ini harus diganti karena tidak sesuai dengan konsep belajar sepanjang hayat.
	Dalam materi teori behaviorisme, memberikan penguatan (mungkin penguatan positif atau penguatan negatif), atau hukuman

	Dalam materi teori behaviorisme, perlu ada tugas mandiri, siswa diminta untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan/keterbatasan teori behaviorisme dalam pembelajaran, serta cara/upaya meminimalkan dampak dari kekurangan/keterbatasan tersebut (diminta mencantumkan daftar referensi pada lembar jawaban)
	Dalam materi teori konstruktivisme, langkah-langkah pembelajaran menurut teori pembelajaran konstruktivisme
	Dalam materi teori konstruktivisme, perlu adanya tugas mandiri, siswa diminta untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan/keterbatasan teori konstruktivisme dalam pembelajaran, serta cara/upaya meminimalkan dampak dari kekurangan/keterbatasan tersebut (diminta mencantumkan daftar referensi pada lembar jawaban)
	Dalam materi teori kognitif sosial, tingkat langkah pembelajaran acc Ording to Social Cognitive Learning Theory Dalam materi teori kognitif sosial, perlu ada tugas mandiri, siswa diminta untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan/keterbatasan teori kognitif sosial dalam pembelajaran, serta cara/usaha meminimalkan dampak dari kekurangan/keterbatasan tersebut (diminta mencantumkan daftar referensi pada lembar jawaban)
Video "Kesulitan Belajar"	Di akhir video, muncul kesimpulan yang sesuai untuk relaksasi. Kata "normal" dalam penjelasan underachiever harus diganti dengan kata "rata-rata".
Instrumen evaluasi	Pada materi sifat pembelajaran, untuk soal no. 5 butir a, "berikan contoh gambaran untuk mengetahui ketercapaian masing-masing ranah tersebut" Pada instrumen learning log, kolom pertanyaan setelah membaca karya sastra/menonton film, ditambahkan kata "jelaskan" ditambah "dikemukakan oleh menguraikannya"

### Tahap Implementasi

Implementasi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan selama satu semester untuk mengetahui kepraktisan penggunaan dan efektifitas dari prototipe akhir yang dihasilkan. Menurut Kurniawan (2016), kepraktisan perangkat pembelajaran dapat dianalisis melalui penerapan RPS selama proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hambatan selama proses pembelajaran yang diukur melalui observasi. Hasil analisis implementasi RPS di kelas A 88% dan kelas B 100%, sehingga rata-rata implementasi RPS adalah 94%. Selama proses pembelajaran, siswa tidak menemukan kendala atau kendala yang berarti terkait dengan penggunaan perangkat pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mk dan perangkat pembelajaran sangat praktis untuk diterapkan pada Siswa SMA.

Adapun keefektifan perangkat pembelajaran, berdasarkan hasil penilaian akhir pada kedua kelas yang dijadikan subjek penelitian diperoleh rata-rata pada kelas A yaitu 77% terdapat 1 siswa yang jarang mengerjakan tugas. Sedangkan pada kelas B diperoleh rata-rata nilai akhir adalah 83,9%. Rata-rata untuk semua subjek penelitian adalah 80,45%. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dalam Pembelajaran dan Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Sulistyani dan Retnawati (2015) bahwa perangkat pembelajaran membangun ruang dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang telah dikembangkan efektif digunakan di SMA yang

dilihat berdasarkan hasil tes prestasi KD, berpikir kritis dan sikap siswa. Indikator untuk menyatakan keefektifan suatu produk dapat dilihat dari beberapa komponen, antara lain (1) hasil belajar siswa; (2) kegiatan siswa; dan (3) kemampuan siswa dalam beberapa keterampilan, seperti berpikir kreatif, mampu memecahkan masalah, dan lain-lain (Rahma, 2012). Menurut Akhlis dan Dewi (2014) dalam penelitiannya terkait pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi solusi penyimpangan budaya bahwa perangkat pembelajaran dikembangkan dengan sebaik-baiknya, tidak hanya menghasilkan lulusan dengan kemampuan kognitif yang tinggi tetapi juga dapat mengikuti perkembangan informasi dan teknologi, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

### **Tahap evaluasi**

Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana efektivitas kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai. Dalam penelitian ini dilakukan dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan dari tahap analisis masalah hingga tahap implementasi. Pada setiap tahapan dilakukan evaluasi untuk mengetahui aspek apa saja yang perlu diperbaiki, ditingkatkan atau dipertahankan untuk perbaikan semua tahapan penelitian dengan berdiskusi dengan tim pengajar. Evaluasi hasil dilakukan dengan dua tahap sekaligus, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif diberikan kepada siswa pada setiap pertemuan dengan pekerjaan penilaian yang bervariasi, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan dua kali yaitu pada pertemuan ulangan tengah dan ulangan akhir. Menurut Wu, Huang, Han, & Zhang (2022) tanpa evaluasi peneliti tidak dapat menentukan apakah suatu masalah telah diselesaikan dengan memuaskan atau tidak. Tahap evaluasi diperlukan pada setiap tahapan dan dilakukan secara berulang-ulang hingga tercapai pemecahan masalah yang diinginkan (Amir, 2018).

## **5. KESIMPULAN**

Melalui penelitian dan pengembangan dengan menggunakan Metode Pembelajaran ADDIE meliputi menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi, pengembangan mata pelajaran dan pembelajaran E- Learning telah dihasilkan perangkat pembelajaran, antara lain kontrak perkuliahan, RPS, bahan ajar dan media ajar, serta instrumen evaluasi yang valid, praktis, dan efektif.

## **SARAN**

Masa kini sarana teknologi berupa computer/smartphone telah memadai serta hampir semua siswa sudah memilikinya, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran berbasis E-learning dengan metode Pembelajaran ADDIE untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar serta agar siswa bisa belajar secara praktis dimanapun dan kapanpun namun perlu adanya mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran untuk siswa.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Akhlis, I., & Dewi, N. R. (2014). (Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis inkuiri berbasis solusi penyimpangan budaya menggunakan TIK untuk mengembangkan karakter siswa). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 86-94.
- Amiel, T., & Reeves, T.C. (2008). Riset dan Teknologi Pendidikan Berbasis Desain : Memikirkan Kembali Teknologi dan Agenda Riset. *Teknologi Pendidikan & Masyarakat*, 11 (4), 29–40.
- Amir, M.F. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognisi siswa sekolah dasar. *Jurnal Medives: Jurnal Pendidikan Matematika IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 117-128.
- Belaya, V. (2018). Penggunaan E-learning dalam Kejuruan dan Pelatihan (VET): Sistematisasi Pendekatan Teoritis yang Ada. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 92-101.
- Darmawan, D. (2014). Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

- Diamantopoulou, K. Studi Banding Model Desain Pendidikan untuk E-Learning. Keuntungan, Kerugian, Aplikasi dan Latar Belakang Teori. Tesis Master, Universitas Aegean, Rhodes, Yunani, 2017. Tersedia online: <https://hellanicus.lib.aegean.gr/handle/11610/18140> (diakses pada 23 Juli 2021).
- Dick, W., & Carey, L. (1996). Desain Sistematis Pembelajaran. Dalam *Jurnal Psikiatri Inggris*.
- Granito, M., & Chernobilsky, E. (2005). Pengaruh Teknologi Terhadap Motivasi dan Retensi Pengetahuan Siswa. *Prosiding Konferensi NERA*, 17, 1-22
- Grinager, Heather. 2006. Bagaimana Teknologi Pendidikan Mengarah pada Peningkatan Prestasi Siswa. *Musyawarah Nasional Badan Legislatif Negara. Masalah Pendidikan*.
- Kakkou, E. Penggunaan Aksara Pendidikan pada Anak Prasekolah. Tesis Master, Universitas Patras, Patras, Yunani, 2022. Tersedia online: <http://repository.library.teiwest.gr/xmlui/handle/123456789/10193> (diakses pada 10 September 2022).
- Kiliçkaya F Krajka J dan Latoch-Zielińska M, 2014 E-learning dalam Bahasa Asing Instruksi di Turki: Model Kurikulum dan Pedoman Desain Kursus Uşak niversitesi Sos. Bilim. Derg. 7, 3 hal. 165-183.
- Kurniawan, A.R. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis pendekatan penemuan terbimbing untuk melatih keterampilan proses siswa sekolah dasar. *Review Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2(2), 175-183.
- Listyawati, M. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA terpadu di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Inovatif*, 1(1), 62-69.
- Masino, Serena dan Zarazua, Miguel Nino. 2016. Apa yang Berfungsi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Negara Berkembang?. *Jurnal Internasional Pengembangan Pendidikan*. Jilid 48 Halaman 53-65.
- Pattanpichet, Fasawang, (2011). 'Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Prestasi Berbicara Bahasa Inggris Siswa', *Journal of College Teaching & Learning*, 8.11.
- Penawaran, J., & Bos, B. 2009. Desain dan penerapan kursus berbasis teknologi di kelas matematika. *Komputer & Pendidikan*, 53(4), 11331137
- Putri, R. D. K. N., & Amir, M. F. (2021). Tahapan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui modifikasi media apron untuk anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pengembangan Metode Pendidikan Indonesia*, 14(1), 1-6.
- Rahma, A.N. (2012). (Pengembangan perangkat pembelajaran model inkuiri dengan pendekatan himpunan kelarutan materi dan hasil kali kelarutan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan empati siswa terhadap lingkungan). *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Penelitian Pendidikan*, 1(2), 134-138.
- Rusman, et al. 2013. *Information and Communication Technology Based Learning*. Jakarta: Rajawali Press.
- Seels, B., & Glasgow, Z. 2008. *Membuat keputusan desain instruksional*. Selamat.
- Sulistiyani, N., & Retnawati, H. (2015) Pengembangan perangkat pembelajaran spasial di SMP dengan pendekatan problem based learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 197-210
- Tiantong, Monchai. 2008. "Teknik Student Team Achievement Divisions (STAD) melalui Moodle untuk Meningkatkan Prestasi Belajar". *Studi Pendidikan Internasional: Vol. 6, No. 4, hal. 85-92*
- Wu, W., Huang, J., Han, C., & Zhang, J. (2022). Mengevaluasi umpan balik rekan sebagai bantuan pelengkap yang andal dan valid untuk umpan balik guru di kelas menulis EFL: Perspektif pemberi umpan balik. *Studi Evaluasi Pendidikan*, 73, 101140.
- Zagoto, M.M., & Dakhi, O. (2018). (Pengembangan perangkat pembelajaran matematika peminatan berbasis pendekatan saintifik untuk siswa kelas XI SMA). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 157-170.