

Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan *Reinforcement*

Alvina Fadia Rachma¹, Tuti Iriani², Santoso Sri Handoyo³

¹ Universitas Negeri Jakarta, alvinafadiarachma_1503619042@mhs.unj.ac.id

² Universitas Negeri Jakarta, tutiiriani@unj.ac.id

³ Universitas Negeri Jakarta, santoso_handoyo@unj.ac.id

Article Info

Article history:

Received: Aug, 2023

Revised: Aug, 2023

Accepted: Aug, 2023

Kata Kunci:

Model ADDIE, Pengembangan Media Belajar, Video Simulasi Mengajar

Keywords:

ADDIE Model, Development of Learning Media, Video Teaching Simulation

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan penguatan untuk calon guru. Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan menjabarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Hasil penelitian yang diperoleh yaitu : 1) Tahap *Analyze* terdiri dari analisis siswa dan analisis kinerja media; 2) Tahap *Design* yaitu merancang prototipe video simulasi mengajar berupa naskah dan story board sesuai dengan analisis awal; 3) Tahap *Development* yaitu mengembangkan prototipe video menjadi produk asli dan dilakukan uji validasi kelayakan; 4) Tahap *Implementation* yaitu menerapkan video simulasi mengajar kepada calon guru sebagai uji coba terbatas; 5) Tahap *Evaluation* yaitu pemberian feedback dari mahasiswa calon guru. Berdasarkan penjabaran dari penerapan model ADDIE di atas, diperoleh bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan penguatan.

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe the development of simulation video-based learning media to teach reinforcement skills to prospective teachers. The research method used is descriptive qualitative by describing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The research results obtained are: 1) Analyze phase consists of student analysis and media performance analysis; 2) Design stage, namely designing a teaching simulation video prototype in the form of scripts and story boards in accordance with the initial analysis; 3) Development stage, namely developing a video prototype into an original product and conducting a feasibility validation test; 4) Implementation stage, namely implementing a teaching simulation video to prospective teachers as a limited trial; 5) Evaluation stage, namely giving feedback from prospective teacher students. Based on the elaboration of the application of the ADDIE model above, it is found that the ADDIE model can be used for the development of simulation video-based learning media teaching reinforcement skills.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Name: Alvina Fadia Rachma

Institution: Universitas Negeri Jakarta

Email: alvinafadiarachma_1503619042@mhs.unj.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini memberikan pengaruh yang besar di berbagai aspek, termasuk aspek pendidikan. Pemanfaatan kemajuan teknologi pada aspek Pendidikan saat ini bervariasi, mulai dari bahan ajar hingga media ajar. Sebagai contoh, Penggunaan video sebagai media pembelajaran sudah cukup lumrah dalam dunia pendidikan Indonesia. Video pembelajaran dinilai dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi (Mendrova, 2022). Video pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yaitu: 1) Materi yang membutuhkan pemahaman visual dan kinestetik dapat terbantu dengan penggunaan Video; 2) Video dapat digunakan saat proses belajar mengajar sebelum peserta didik melakukan praktik; 3) Pengoperasiannya relatif mudah jika dibantu dengan fasilitas sekolah yang memadai; 4) Dapat disimpan dan dipelajari berulang kali saat dibutuhkan (Ultrisa Luftania Furi & Mustaji, 2017). Selain itu menurut (Darma Wisada et al., 2019) Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: 1) Pemberian pesan dapat diterima oleh peserta didik secara merata; 2) Media yang bagus untuk menerangkan suatu proses; 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang maupun waktu; 4) Dapat digunakan sesuai kebutuhan; serta 5) Memberikan kesan yang mendalam kepada sikap peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media audio-visual seperti Video pembelajaran merupakan pilihan yang tepat sebagai inovasi media dalam pembelajaran yang membutuhkan pemahaman visual, audio hingga kinestetik.

Hasil dari analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar pada mata kuliah kompetensi pembelajaran yang diperoleh dari 27 mahasiswa menunjukkan bahwa (1) tingkat ketertarikan mahasiswa untuk melihat contoh peragaan keterampilan penguatan yaitu berada dalam kategori cukup tertarik dengan respon 71,75%; (2) tingkat pemahaman mahasiswa terhadap penggunaan video sebagai media pembelajaran audio visual yaitu berada dalam kategori paham dengan respon 79,62%; (3) tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap video simulasi mengajar sebagai media pembelajaran yaitu berada dalam kategori sangat butuh dengan respon 88,89%. (4) kesulitan mahasiswa menemukan video simulasi mengajar tingkat smk atau sekolah vokasi yaitu berada dalam kategori sulit dengan respon 83,33%.

Dalam 8 dasar Keterampilan mengajar, salah satunya adalah keterampilan memberikan *reinforcement* (penguatan). Penguatan dalam pembelajaran yaitu memberikan stimulus atau respon terhadap suatu tingkah laku dari peserta didik (Ade Nurcahya & Hady Siti Hadijah, 2020). Menurut (Novarina & Nurcahyono, 2017) penguatan merupakan respon pendidik terhadap perilaku peserta didik yang memungkinkan dapat mendorong peserta didik dalam belajar.

Saat ini media yang digunakan pada mata kuliah Kompetensi Pembelajaran di Program studi Pendidikan Teknik Bangunan (PTB) UNJ masih menggunakan powerpoint dengan metode ceramah, sehingga peserta didik tidak dapat melihat contoh peragaan atau simulasi dari tiap keterampilan sehingga penggunaan media powerpoint untuk materi ini dinilai kurang efektif.

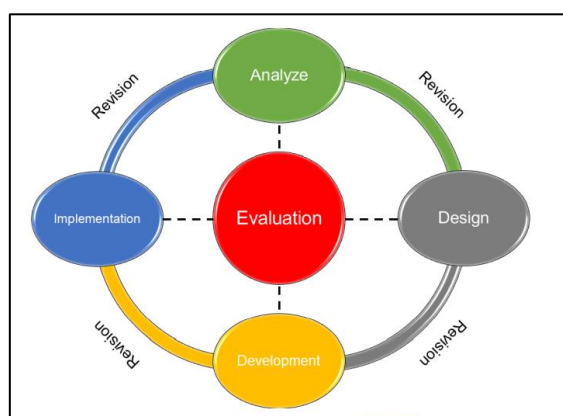
Sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran pada materi keterampilan memberikan penguatan.

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran terdapat banyak model penelitian yang dapat digunakan. Salah satunya adalah model ADDIE yaang terdiri dari *Anlyze* (Analisis), *Design* (Merancang), *Development* (Mengembangkan), *Implementation* (Menerapkan) dan *Evaluation* (Mengevaluasi). Model ADDIE telah digunakan untuk berbagai macam pengembangan media berbasis video seperti pengembangan video tutorial (Gede et al., 2021), pengembangan video stop motion (Rohmah et al., 2021), pengembangan video audio-visual podcast (Indriyanti & Azmi, 2022), pengembangan video animasi (Muna & Wardhana, 2021) dan pengembangan video blogging atau vlog (Susantyo et al., 2023). Hal ini memberikan gambaran bahwa penggunaan model ADDIE sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan media instruksional seperti video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan video simulasi mengajar keterampilan memberikan penguatan dengan model ADDIE.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*)

Model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan yang logis, kemudian menggunakan output langkah sebelumnya untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) Dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 2. 1 Alur Pengembangan Model ADDIE (Sari, 2018)

Berikut merupakan rincian tiap tahapnya menurut (Cahyadi, 2019) :

1) *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan produk yang terdiri dari analisis kinerja, analisis siswa, analisis fakta, konsep prinsip dan prosedur dari materi pembelajaran, serta analisis tujuan pembelajaran.

2) *Design* (Desain)

Pada tahap desain dilakukan perencanaan dari pengembangan produk berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Tahap desain meliputi: 1) Menyusun dan memilih bahan ajar dengan mengkaji kompetensi inti dan dasar untuk menentukan materi, alokasi waktu dan indikator pembelajaran; 2) Merancang skenario pembelajaran sesuai dengan

metode pembelajaran; 3) Merancang media pembelajaran berdasarkan kompetensi belajar; 4) Merancang alat evaluasi media pembelajaran (Cahyadi, 2019)

3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan terdapat dua tujuan penting yaitu memproduksi produk dan memilih produk yang terbaik. Pada tahap ini rancangan dari tahap sebelumnya direalisasikan ke dalam bentuk media yang siap diimplementasikan.

4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan penerapan produk yang telah dirancang dan dipilih dari tahap sebelumnya.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi terhadap hasil penerapan produk. Kemudian produk harus di revisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi.

Kelebihan dari tahap yaitu memiliki prosedur pengembangan yang jelas, terstruktur dan memiliki urutan tahap yang logis. Sehingga model ini sangat sesuai dan sering digunakan untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Namun kekurangan dari Model ADDIE yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama karena adanya evaluasi produk setiap saat dan juga terdapat analisis siswa dan analisis kinerja.

2.2 Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media berbasis audio-visual, pada umumnya dapat berupa perpaduan suara dengan gambar diam, teks, gambar bergerak atau adegan (Purbayanti Et Al., 2020). Video pembelajaran dapat digunakan sebagai media belajar yang dapat menstimulus pikiran dan perasaan serta kemauan peserta didik dalam belajar. Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Memberikan pesan yang dapat diterima peserta didik secara merata; 2) Sangat baik dalam menerangkan serta menjelaskan suatu proses; 3) Lebih realistis, dapat diulang ataupun diberhentikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 4) Menjadi solusi untuk keterbatasan waktu dan ruang; 5) Memberikan kesan mendalam karena dapat memengaruhi sikap peserta didik (Darma Wisada et al., 2019).

Berdasarkan tinjauan di atas, produk yang akan dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini termasuk ke dalam video simulasi. Kelebihan dari video simulasi dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran keterampilan mengajar penguatan (*reinforcement*) khususnya penguatan non-verbal. Dengan digunakannya video simulasi, pendidik dapat memperagakan keterampilan penguatan dengan akurat.

2.3 Keterampilan Memberikan Penguatan Literatur Ketiga

8 keterampilan mengajar merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh pendidik. Salah satu keterampilan dasarnya yaitu penguatan (*reinforcement*). Penguatan dalam pembelajaran yaitu memberikan stimulus atau respon terhadap suatu tingkah laku dari peserta didik (Ade Nurcahya & Hady Siti Hadijah, 2020). Menurut (Novarina & Nurcahyono, 2017) penguatan merupakan respon pendidik terhadap perilaku peserta didik yang memungkinkan dapat mendorong peserta didik dalam belajar. Penguatan yang diberikan pendidik memiliki makna yang penting untuk keberhasilan pembelajaran peserta didik. Walaupun respon positif hanya sekedar ucapan terima

kasih namun peserta didik akan merasa senang atas penghargaan tersebut (Rusmaini, 2019). penguatan merupakan segala bentuk respon terhadap tingkah laku peserta didik yang bertujuan untuk memberikan umpan balik atau *feedback* bagi si penerima. Terdapat beberapa tujuan dari penguatan: 1) meningkatkan perhatian peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar; 2) meningkatkan motivasi belajar peserta didik; 3) membina tingkah laku peserta didik lebih produktif.

Pemberian penguatan diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu penguatan verbal (kata-kata atau kalimat) dan penguatan non-verbal (mimik wajah, gestur tubuh dan simbol atau tanda). Berikut merupakan definisi dari masing-masing komponen:

1) Penguatan Verbal

Yaitu penguatan yang dilakukan dengan mengungkapkan kata-kata pujian atau kata-kata koreksi. Melalui kata-kata, peserta didik akan merasa tersanjung dan terdorong untuk belajar (Arif, 2010). Sedangkan menurut (Muhammad Yuseran, 2017) penguatan secara verbal merupakan komentar berupa kata-kata pujian ataupun dorongan yang diberikan untuk menguatkan tingkah laku peserta didik.

Penguatan verbal dapat ditunjukkan dalam dua bentuk, yaitu:

- a) kata-kata: bagus, ya! benar, tepat, bagus sekali dan sebagainya;
- b) kalimat: pekerjaanmu baik sekali, caramu menjelaskan sangat bagus, dan sebagainya.

2) Penguatan Non-Verbal

Yaitu cara pendidik dalam memberikan respon kepada peserta didik dengan gerakan tubuh, ekspresi wajah ataupun isyarat sebagai tanda penghargaan kepada peserta didik (Rusmaini, 2019). Sedangkan menurut (Yunanik, 2019) penguatan non-verbal merupakan penguatan yang diungkapkan dengan melalui bahasa isyarat. Penguatan non-verbal dapat dilakukan dengan cara berikut:

- a) Gerakan tubuh atau bisa disebut dengan *gesture reinforcement*, yaitu penguatan yang dilakukan dengan menunjukkannya dengan gerak tubuh, seperti memberikan senyuman, anggukan kepala dan mengacungkan jempol sebagai respon bahwa pendidik setuju;
- b) Pendekatan atau bisa disebut dengan *proximity reinforcement*, yaitu penguatan dengan menunjukan bahwa pendidikan merasa tertarik dan secara fisik mendekati peserta didiknya, contohnya seperti pendidik berjalan mendekati peserta didik atau pendidikan duduk di samping kelompok yang berdiskusi dengan aktif;
- c) Sentuhan atau bisa disebut dengan *contact reinforcement*, yaitu penguatan dengan cara menyentuh fisik peserta didik contohnya seperti pendidik menepuk pundak dan mengusap rambut peserta didik sebagai respon terhadap jawaban mereka;
- d) Simbol atau bisa disebut dengan *token reinforcement*, yaitu penguatan dengan memberikan berbagai macam simbol sebagai penghargaan terhadap perilaku atau hasil kerja peserta didik, contohnya seperti pendidik memberikan checklist pada lembar jawaban atau memberikan tulisan "*good*" dan "*excellent*". Sedangkan pemberian benda dapat dilakukan dengan pendidik memberikan bintang, permen atau snack kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan;

- e) Aktivitas belajar atau bisa disebut dengan *activity reinforcement*, yaitu penguatan dengan memberikan suatu kegiatan baru atau tugas yang dapat menunjang tujuan pembelajaran contohnya seperti memperbolehkan peserta didik pulang lebih dahulu setelah menjawab benar pertanyaan atau menjadikan peserta didik ketua kelompok karena aktif berdiskusi.
- f) Penguatan tak penuh atau *partial reinforcement* yaitu ketika peserta didik tidak mampu menjawab, pendidik tetap memberikan penguatan yang disebut dengan penguatan tak penuh contohnya seperti "jawaban anda sudah hampir benar, namun lengkapi lagi ya!"

Berdasarkan tinjauan di atas, keterampilan penguatan merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh pendidik. Keterampilan penguatan terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dari itu, merupakan hal yang penting untuk seorang pendidik menguasai keterampilan ini. Topik ini akan menjadi konten dalam produk penelitian yaitu video simulasi mengajar keterampilan penguatan (*reinforcement*).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development atau yang biasa disebut dengan R&D. Metode R&D merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk atau mengembangkan suatu produk sebagai pendekatan metode. Penelitian dilakukan di Program studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu: 1) Ahli media pembelajaran; 2) Ahli materi keterampilan penguatan; dan 3) Mahasiswa calon guru PTB.

Video simulasi mengajar ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Tahap-tahap perancangan dalam penggunaan model ini ialah *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (mengimplementasikan) dan *evaluation* (mengevaluasi). Pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan hingga tahap akhir yaitu *evaluation* (evaluasi).

Teknik yang digunakan dalam analisis validasi ahli dan uji coba produk ada dua, yaitu: 1) Analisis deskriptif kualitatif yang digunakan untuk mengolah data hasil review dari Ahli media, Ahli materi mata kuliah dan Ahli materi mata pelajaran yang berupa saran dan kritik. Teknik analisis ini bertujuan untuk mengelompokkan tanggapan yang kemudian digunakan untuk merevisi produk; dan 2) Analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk mengolah data berupa skor instrumen penilaian kelayakan ke dalam bentuk deskriptif persentase. Data yang diperoleh dari ahli media dan materi dikategorikan ke dalam nilai kualitatif skala 1-4 seperti tabel berikut (Setiawan, 2020):

Tabel 1. Kategori Validasi Kelayakan Dari Ahli

Rentang skor	Kategori
$Mi + 1,5.SBi < X < Mi + 3.SBi$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5. SBi$	Layak
$Mi - 1,5 < X < Mi$	Kurang layak
$Mi - 3.SBi < X < Mi - 1,5.SBi$	Tidak layak

Sumber: dimodifikasi dari (Setiawan, 2020)

Keterangan:

X = Rerata skor pada tiap aspek kriteria penilaian

M_i = Rerata ideal atau $\frac{1}{2}(X_{maks} + X_{min})$

S_{bi} = Simpangan baku ideal atau $1/6.X(X_{maks} - X_{min})$

Sedangkan data yang diperoleh dari kuisioner pada saat uji coba kepada sasaran produk dikategorikan ke dalam tabel berikut (Purnomo & Palupi, 2016):

Tabel 2. Kategori Hasil Uji Coba Produk

Interval Tingkat Pencapaian	Kategori
$3,25 < M < 4,00$	Sangat baik
$2,50 < M < 3,25$	Baik
$1,75 < M < 2,50$	Kurang Baik
$0,00 < M < 1,75$	Tidak Baik

Sumber: (Purnomo & Palupi, 2016)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan menggunakan langkah-langkah dari model ADDIE. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai tahap akhir, yaitu evaluasi. Berikut prosedur pengembangan model ADDIE:

Tahap Analisis (Analyze)

Pada tahap ini dilakukan penelitian awal dan identifikasi potensi masalah pada beberapa aspek. Peneliti melakukan observasi menggunakan kuesioner yang diberikan kepada sasaran produk. Observasi mencakup beberapa analisis, yaitu: 1) Analisis kinerja, untuk mengetahui media yang sedang berjalan dan potensi masalah yang terjadi; 2) Analisis siswa, untuk mengetahui ketertarikan dan motivasi belajar mahasiswa terhadap media pembelajaran. Kedua analisis tersebut dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Selanjutnya hasil analisis tersebut diinterpretasikan dan menjadi landasan atau latar belakang dilakukannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar ini. Berdasarkan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa: 1) Media yang saat ini digunakan berupa *powerpoint* yang mencakup teks dan gambar, sedangkan untuk media berbasis audio-visual seperti video belum ada; 2) Mahasiswa merasa kesulitan menemukan video simulasi mengajar untuk calon guru sekolah vokasi atau kejuruan; 3) Mahasiswa merasa tertarik dan lebih memahami materi menggunakan video; dan 4) Mahasiswa merasa membutuhkan video simulasi mengajar dalam mempelajari materi keterampilan mengajar.

Tahap Perancangan produk (Design)

Setelah mendapatkan hasil observasi dari tahap analisis, dilakukan tahap perancangan produk. Pada tahap ini peneliti mendesain *prototype* dari produk yang akan dibuat. Berikut tahapan proses perancangan produk.

1. Membuat skenario pembelajaran, pada tahap ini ditentukan salah satu mata pelajaran produktif sekolah kejuruan teknik bangunan yang akan digunakan dalam mensimulasikan keterampilan mengajar penguatan. Dalam membuat

skenario pembelajaran, perlu diperhatikan durasi video yang harus disesuaikan dengan durasi belajar pada skenario pembelajaran.

2. Membuat naskah, pada tahap ini dibuat naskah atau *script* yang dapat menggambarkan tampilan video melalui tulisan. Naskah video mencakup narasi, *action* (akting), audio, durasi dan menunjukkan latar tempat.
3. Membuat *story board*, pada tahap ini naskah atau *script* diubah menjadi storyboard agar naskah dapat divisualisasikan dengan lebih nyata melalui gambar atau desain grafis menggunakan Aplikasi Canva.

Tahap Pengembangan produk (*Development*)

Setelah melakukan perancangan, produk mulai dikembangkan atau di produksi. Pada tahap ini dilakukan *shooting* (pengambilan video) sesuai naskah yang telah dibuat. Proses ini mencakup produksi dan *editing* video menggunakan Aplikasi Filmora. Kemudian hasil dari produksi video ini akan divalidasi oleh Ahli media dan Ahli materi. Tujuan dari tahap ini untuk mengontrol agar produk sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu media pembelajaran yang layak digunakan. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen dengan skala *likert* modifikasi yang sebelumnya telah dipersiapkan dan telah *direview* oleh dosen pembimbing sehingga instrumen dapat mengukur aspek yang perlu dinilai dari produk. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dan rekomendasi dari validator.

Tahap Implementasi produk (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas, yaitu produk yang sebelumnya sudah direvisi akan digunakan oleh 10 Mahasiswa calon guru untuk mengetahui daya tarik media yang dikembangkan.

Tahap Evaluasi produk (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui beberapa hal berikut: 1) Respon mahasiswa terhadap penggunaan media belajar berbasis video simulasi mengajar; 2) Kualitas dari media berbasis video simulasi mengajar. Kemudian tanggapan uji coba terbatas ini akan menjadi saran dan kritik serta dapat dijadikan penelitian lanjutan.

Penggunaan Model ADDIE pengembangan media berbasis video simulasi mengajar merupakan hal yang tepat. Model ADDIE merupakan model penelitian yang bersifat instruksional sehingga cocok dengan pengembangan media. Hasil dari setiap tahap model ADDIE dapat menjadi produk awal pada tahap selanjutnya. Hal ini menjadikan Model ADDIE memiliki tahapan yang detail. Selain itu penggunaan Model ADDIE dalam penelitian (Liberta Loviana Carolin et al., 2020) memberikan kemudahan karena ADDIE memiliki urutan kegiatan yang sistematis sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Dalam penelitian (Sugihartini & Yudiana, 2018) penggunaan ADDIE terbukti sangat efektif karena karakteristiknya yang sistematis.

Namun pada penelitian (Muna & Wardhana, 2021) hal ini menjadi hal yang perlu diperhatikan bagi para peneliti untuk menyelesaikan tahapan ADDIE sampai selesai. Selain itu, kekurangannya adalah pada penerapannya model ADDIE memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan model 4D. Beberapa hal di atas dapat menjadi pertimbangan saat menggunakan model ADDIE, yaitu Model ADDIE memiliki waktu yang lebih panjang namun memiliki tahapan yang mendalam di setiap langkahnya.

5. KESIMPULAN

1. Setiap kegiatan belajar membutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu contohnya ialah Pengembangan video pembelajaran pada materi keterampilan mengajar memberikan penguatan yang membutuhkan media berbasis video simulasi mengajar keterampilan penguatan. Video simulasi mengajar dinilai mampu memberikan contoh konkret dari tiap komponen keterampilan dan membantu mahasiswa calon guru dalam memahami penerapannya.
2. Dalam mengembangkan media pembelajaran, model penelitian ADDIE merupakan model yang sesuai dan umum digunakan para peneliti. ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, implement dan Evaluate*.
3. Penerapan model ADDIE diawali dengan menganalisis kebutuhan pendidik dan peserta didik pada mata kuliah Kompetensi Pembelajaran materi Keterampilan memberikan penguatan, selanjutnya membuat desain produk sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, kemudian mengembangkan desain produk menjadi produk asli yang divalidasi oleh Ahli media dan Ahli materi, selanjutnya produk yang telah divalidasi akan disebarakan kepada mahasiswa calon guru program studi PTB dan dilakukan uji coba terbatas. Tahap terakhir yaitu dilakukan evaluasi terhadap media berdasarkan hasil uji coba terbatas.

KRITIK DAN SARAN

1. Perlu adanya penelitian lanjutan untuk menilai kelayakan dan keefektivitasan media pembelajaran berbasis video keterampilan mengajar penguatan.
2. Dalam menerapkan tahap ADDIE sebaiknya dilakukan hingga tahap akhir yaitu *Evaluation*.
3. Model ADDIE memerlukan waktu yang lebih panjang
4. Produk pengembangan media ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Nurcahya, & Hady Siti Hadijah. (2020). Pemberian penguatan (reinforcement) dan kreatifitas mengajar guru sebagai determinan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 83–96. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Arif, S. (2010). *Pembetulan Keterampilan Mengajar* (1st ed., Vol. 1). STAIN Pemekasan Press.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, A. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Gede, I., Darsana, A., Made Satyawan, I., Luh, N., Sptyanawati, P., Ketut, I., Astra, B., Yogi, K., Lesmana, P., & Olahraga, P. (2021). Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 182–190. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK>

- Indriyanti, N., & Azmi, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS PODCAST PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA ISLAM AL-FALAH JAMBI. *FKIP Universitas Batanghari Jambi*, 6(1), 105–116.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE PADA MATERI TEKNIK DASAR TENDANGAN PENCAK SILAT KELAS VII SMP NEGERI 4 SUKASADA TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Mendrova, N. R. (2022). DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO MEDIA ON BUILDING CONSTRUCTION BASIC LESSONS. *Jurnal PenSil*, 11(1), 56–64. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v11i1.17584>
- Muhammad Yuseran. (2017). *Keterampilan Dasar Mengajar (Panduan Teoritis Micro Teaching)* (I. Novian, Ed.; Vol. 1). CV. Aswaja Pressindo.
- Muna, K., & Wardhana, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PERKENALAN DIRI DAN KELUARGA UNTUK KELAS 1 SD. *EDUSTREAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 175–183. <https://wideo.co/>
- Novarina, E., & Nurcahyono, N. A. (2017). *Keterampilan Dasar Mengajar Berdasarkan Teori Multiple Intelligences* (Y. Mulyanti, Ed.; 1st ed., Vol. 1). CV. Pndekluwih Layanan Dokumen.
- Purbayanti, H. S., Oktaviani, D. N., & Kebutuhan, A. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 165–172.
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). PENGEMBANGAN TES HASIL BELAJAR MATEMATIKAMATERI MENYELESAIKAN MASALAHYANG BERKAITAN DENGAN WAKTU, JARAKDAN KECEPATAN UNTUK SISWA KELAS V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2), 151–157.
- Rohmah, P. N., Hidayat, S., Pamungkas, A. S., & Wilujeng, H. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN STOP MOTION DENGAN APLIKASI WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(233–240).
- Rusmaini. (2019). *Kemampuan Dasar Mengajar* (S. Anwar & P. S. Permana, Eds.; 1st ed., Vol. 1). Unpam Press.
- Sari, I. P. (2018). IMPLEMENTASI MODEL ADDIE DAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN DOSEN TERHADAP MOTIVASI WIRAUUSAHA MAHASISWA. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 6(1), 83. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>
- Setiawan, N. (2020). PENGEMBANGAN MODUL PADA MATA PELAJARAN PRODUKKREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK SISWA KOMPETENSIKEAHLIAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN OTOMOTIF SMK N 2PENGASIH. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 95–107.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>

- Susantyo, M. I. A. N., Sahrina, A., Soekamto, H., & Bachri, S. (2023). Media Video Blogging pada Microlearning Materi Mitigasi Bencana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 96–108. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59677>
- Ultrisa Luftania Furi, & Mustaji. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL BAGI SISWA KELAS XI MULTIMEDIA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Journal of Kwangsan*, 5(2), 91–100.
- Yunanik, S. (2019). Pemberian Penguatan Verbal dan Non-verbal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kepahlawanan dan Patriotisme. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(2), 98–104.