

## **Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model Addie Di Kabupaten Lahat**

**Buyung<sup>1</sup>, Wasidi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Bengkulu

Alamat e-mail: <sup>1</sup>[buyung@unib.ac.id](mailto:buyung@unib.ac.id), <sup>2</sup>[wasidirman@unib.ac.id](mailto:wasidirman@unib.ac.id)

### **Abstrak**

*Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan pengalaman pada guru-guru SMP di kabupaten Lahat dan diharapkan guru memiliki kebiasaan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan mengikuti langkah ADDIE. Objek yang menjadi sasaran pada pelatihan ini adalah guru-guru SMP N 3 Kabupaten Lahat yang mengikuti berjumlah 20 orang. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode ceramah berbantuan media dalam penyampaian materi media dan teori model ADDIE, metode diskusi dan tanya jawab, workshop atau praktek pengembangan media menggunakan model ADDIE, dan simulasi penerapan pengembangan bahan ajar. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini antara lain: 1) pemahaman guru terkait dengan Media pembelajaran 2) Pemahaman terkait model ADDIE, dan 3) keterampilan mengembangkan media dengan model ADDIE. Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan ini adalah 1) Pengetahuan peserta pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE mengalami peningkatan yang signifikan dari belum mengetahui hingga mencapai 90% 2) Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan pada proses pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE menunjukkan hasil sebesar (90%) guru sudah mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, 3) Guru-guru sudah bisa memproduksi media tapi belum mengikuti langkah-langkah ilmiah maupun teori pengembangan media, 4) Terdapat peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan Model ADDIE. hal tersebut dibuktikan dengan adanya produk yang berbentuk media pembelajaran yang dikembangkan melalui model ADDIE*

*Kata kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, Model ADDIE*

### **Pendahuluan**

Pada era saat ini, seorang guru dituntut untuk terus berinovasi dalam segi pembelajaran yang dilakukan termasuk juga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud bisa berupa media cetak, media visual, media audio, media audio visual, media interaktif, maupun media yang berbasis computer. Media cetak dapat berupa buku, majalah, lembar kerja siswa dan sebagainya. Mayoritas sekolah banyak menggunakan media cetak seperti lembar kerja siswa sebagai dampingan dari buku paket yang diwajibkan oleh sekolah, selain itu ada juga menggunakan alat peraga sebagai media.

Berdasarkan fakta lapangan para guru banyak menggunakan lembar kerja siswa buatan penerbit yang berisikan materi singkat dan latihan. Dari isi materi banyak yang kurang sesuai dengan keadaan yang ada di lingkungan sekolah. Masalah-masalah yang diangkat banyak ambil contoh yang tidak terdapat dalam lingkup siswa, hanya bisa berakibat siswa menjadi malas karena tidak dikaitkan dengan kehidupan dimana siswa itu berada. Selain itu media yang digunakan guru adalah alat peraga yang di belikan pada produsen dan di gunakan di kelas sebagai media pembelajaran. Fakta lapangan menunjukkan pada masa pandemic covid 19 guru sudah mulai beralih ke media yang

berbasis komputers, seperti video, power point, you tube. Banyak guru-guru sudah bisa membuat sendiri media, baik belajar melalui youtube, otodidak maupun pelatihan. Namun, media yang dibuat tidak mengikuti kajian ilmiah seperti mengikuti teori-teori pengembangan media pembelajaran. Sehingga hasil dari produk yang di dapat banyak yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan terkesan media yang dibuat adalah pemindahan materi dari buku paket ke komputer, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar bosan.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan beberapa guru, terkait dengan solusi yang ditawarkan yaitu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran membuat siswa merasa butuh dan tertarik mempelajarinya, Sehingga media yang dibuat tidak terkesan memindahkan materi dari buku ke computer. Namun jawaban guru-guru banyak menjawab bahwa belum bisa merancang atau mengembangkan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tidak tahu alur atau langkah-langkah pengembangannya.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa guru kurang pengetahuan tentang cara merancang maupun mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, namun yang secara keilmuan harus mengikuti model pengembangan media sehingga siswa akan mudah memahami materi.

Melihat kenyataan yang ditemui dilapangan, maka seseorang guru harus berinovasi salah satunya merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan pengembangan media mengikuti kajian ilmiah dengan menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Melalui model ADDIE, ada langkah analisis baik segi kurikulum, karakteristik siswa, materi, daya dukung, dan sebagainya. Pada langkah desain, menyajikan bagaimana rancangan media yang akan di buat, mulai dari flowchart, storyboard, dan isi dari materi, kemudian pada langkah development akan dilakukan bagaimana menyajikan materi pada media pembelajaran dalam bentuk lain, sehingga siswa tidak terkesan membaca materi tapi lebih mudah memahami materi. Kemudian dilanjutkan implementasi dan evaluasi yang akan akan mendapatkan hasil yang maksimal. Solusi konkret ini memberikan pengetahuan kepada guru untuk merancang maupun mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pelatihan kepada guru tentang mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADDIE.

Kegiatan pengabdian ini memberikan solusi akan kebutuhan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada kegiatan ini akan melakukan pengembangan media berdasarkan model ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation. Dengan pelatihan ini, para guru akan diperkenalkan pengembangan media pembelajaran mulai dari melakukan analisis kebutuhan, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi media pembelajaran yang di buat. terkait masalah di atas maka perlu dikaji teori tentang media pembelajaran dan model ADDIE. Kata media berasal dari bahasa Latin "medium" yang secara harfiah berarti tengah atau pengantar (Arsyad). Pengertian media menurut AECT sebagaimana yang dikutip Miarso adalah segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi (Miarso, 2009:457). Smaldino (2008:6): Media the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and receiver. Six basic categories of media are text, audio, visuals, video, manipulatives (object), and people. The purpose to media is to facilitate communication and learning. Kata media merupakan jamak dari medium, yang berarti sarana komunikasi. Kata media dalam bentuk Latin (antara). Istilah ini mengacu pada

sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Media memiliki enam kategori dasar dari yakni, teks, audio, visual, video, manipulatif (objek), serta orang-orang, di mana tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.

Gerlach & Ely dalam Arsyad, mengatakan bahwa media secara garis besar merupakan manusia, materi dan kejadian yang membangun suatu kondisi di mana siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, bahan ajar dan lingkungan merupakan media. Dalam proses pembelajaran, secara lebih khusus media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik visual ataupun verbal (Arsyad).

Manfaat penggunaan media dalam proses Pembelajaran adalah : (1) proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah sehingga menjadi lebih interaktif; (2) proses pembelajaran menjadi lebih efisien; (3) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran kualitas belajar peserta didik menjadi lebih meningkat; (4) tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja; (5) dalam hal ini, peran pendidik berfungsi sebagai fasilitator (Widodo, 2008:30). , media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, seperti buku, modul, gambar, teks, grafik, dan foto; (2) media hasil teknologi audio-visual seperti film, dan video; (3) media hasil teknologi computer seperti CAI (Computer Aided Instruction) dan CBT (Computer Based Training); (4) media hasil gabungan antara komputer dan cetak (Arsyad, 29).

Januszewski dan Molenda (Suryani dkk, 2018:125) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. Menurut Suryani dkk (2018:126) keunggulan model ini yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif.

Menurut langkah-langkah model ADDIE terdiri atas 5 langkah yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahapan model ADDIE sebagai berikut (Tegeh dkk, 2014:42):

a. Analisis (Analyze)

Tahap analisis (analyze) meliputi kegiatan sebagai berikut : (a) melakukan analisis kurikulum yang dituntut kepada peserta didik, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

b. Desain (Design)

Empat unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode dan evaluasi Kemp (2014:43). Berdasarkan unsur tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu: pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan, dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

c. Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini adalah kegiatan pengembangan (development) yang menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Segala hal yang telah

dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode assesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk prototype. Kegiatan tahap pengembangan antara lain: pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk pengembangan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain

d. Implementasi (Implementation)

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (implementation). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Prototype produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil dilapangan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

e. Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (evaluation) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

## Metode

Kegiatan ini di mulai dengan melakukan dengan Tim yang berhubungan dengan hal-hal yang akan di lakukan seperti izin, proses evaluasi dan monitoring, biaya, dan pengirim surat izin melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Kemudian pada kegiatan pelaksanaan di mulai dari menyusun materi yang berhubungan dengan media pembelajaran, model ADDIE. Setelah selesai di siapkan maka masuk dalam proses pemberian materi kepada peserta pelatihan dengan metode ekspositori, Tanya jawab, dan diskusi serta dilanjutkan dengan praktek pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP N 3 Lahat tanggal 16 Oktober 2022. Subjek pelatihan ini guru-guru SMP N 3 Lahat.

## Hasil

### a. *Pengetahuan guru tentang media pembelajaran dan model ADDIE*

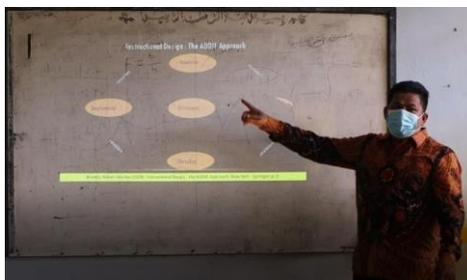
Sebelum pemberia materi tentang media dan model ADDIE dilakukan terlebih dahulu tanya jawab terkait materi yang akan di berikan. Berdasar hasil tanya jawab hampir semua guru mengetahui tentang media pembelajaran. Tetapi masih ada beberapa guru-guru beranggapan bahwa antara alat dan media adalah sama. Ketika ditanya siapa yang tahu media pembelajaran 100% menjawab tahu. Namun Ketika dilanjutkan apakah alat dan media itu sama, ini sekitar 20% mengatakan sama. Sehingga pemahaman yang mengatakan sama harus di lurus. Kemudian Ketika di tanya, apakah media yang dibuat menggunakan model-model pengembangan? Tidak satupun yang jawab dan sepertinya kebingungan menjawab. Karena guru-guru pada pandemi covid 19 media sudah membuat media tetapi tidak menggunakan salah satu dari model-model pengembangan. Kemudian Ketika ditanya adalah yang mengetahui model ADDIE? Ada satu orang yang menjawab pernah mendengar tapi tidak mengetahui konsep dalam model ADDIE tersebut.

Berdasarkan diskusi awal tentang media pembelajaran dan model ADDIE dapat di ambil kesimpulan bahwa guru mengetahui media pembelajaran tetapi belum mengetahui secara detail konsep dari media pembelajaran. Kemudian belum ada satu orang pun menguasai dari model ADDIE. Sehingga di ambil langkah memberikan materi media pembelajaran secara garis besar dan model pengembangan ADDIE secara utuh



**Gambar 1. Penyampaian Materi tentang Media Pembelajaran**

Proses pemberian materi yang dilakukan nara sumber berupa materi media pembelajaran dan model ADDIE dilakukan dengan tahapan penyampaian materi, tanya jawab, dan dilanjutkan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE.



**Gambar 2. Penyampaian Materi Model ADDIE**

Pada kegiatan akhir dilakukan diskusi dan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan. Berdasarkan diskusi pengetahuan guru tentang media pembelajaran dan model ADDIE 90% guru sudah memahami, langkah- langkah mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan segi pengetahuan dan pemahaman tentang mendesain media pembelajaran menggunakan model ADDIE.

#### **b. Kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran**

Secara kemampuan dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran, guru sudah memiliki kemampuan tersebut karena semenjak 2019 ketika pandemic covid 19 masuk keindonesia, pembelajaran mulai di geser dari tatap muka (face to Face) atau offline menjadi online. Kebijakan tersebut tentu membuat guru berinovasi agar dapat menyampaik materi-materi melalui media pembelajaran, baik power point, media interaktif, google meeting, video yang dimasukan ke youtube dan sebagainya. Pembuatan media pembelajaran yang di desain oleh guru belum mengikuti salah satu model pengembangan. Guru hanya mendesain media mengikuti buku paket yang dibuat pada aplikasi power point. Langkah tersebut sedikit lebih maju karena guru sudah mulai melakukan inovasi dari segi penyampaian materi ajar melalui media pembelajaran. Informasi lain media yang di gunakan secara online

tersebut banyak murid malas belajar karena terkesan kurang menarik, karena media yang di sampaikan kebanyakan berbentuk power point yang ditulis berdasarkan Salinan dari buku paket dan di jelas guru melalui video pembelajaran. pada sesi materi banyak yang kurang menyetch dari sesi lingkungan dan menyebabkan siswa bosan untuk mempelajarinya.

Kejadian ini semua merupakan bentuk bahwa Ketika medesain media pembelajaran tidak mempunyai pengetahuan yang kuat dari segi model-model yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Sehingga bahan yang kita desan dan di anggap sudah bagus tetapi kurang dari segi respon siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuh media pembelajaran yang didesain dan di kembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga media pembelajaran tersebut akan menarik Ketika menggunakannya.



**Gambar 3 Menjelaskan story board ketika mendesain media pembelajaran**

Akhir dari penyampaian materi tentang model ADDIE, guru-guru baru memahami pentingnya model pengembangan yang menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Banyak model-model pengembangan dalam mengembangkan media pembelajaran dan salah satunya model ADDIE. Model ADDIE mengikuti langkah demi langkah mulai dari analisis (analisis kebutuhan dan analisis media dari awal dan akhir, kemudian mendesain, mengembangkan, mengevaluasi dan mengimplementasi media yang telah dikembangkan.

Setelah mengikuti pemaparan materi dan diadakan obeservasi dan diskusi terkait dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE hasil menunjukkan bahwa 100% guru SMP sudah mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa walaupun produk yang dikembangkan hanya untuk satu kali pertemuan dikelas.

### ***c. Kebiasaan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran***

Mengembangkan media pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran siswa di kelas sudah menjadi kebiasaan guru yang dimulai dari tuntutan pandemic covid 19 yang mewajibkan guru membuat video pembelajaran, power point dan sebagainya. Pembelajaran pembelajaran yang dilakukan adalah dengan daring atau online. Namun berdasarkan evaluasi dari guru pembelajaran tersebut kurang efektif karena keadaan singnal wifi yang sudah dan kendala lain seperti mengontrol siswa belajar atau tidak. Banyak laporan orang tua terutama pada tingkat sekolah dasar, seperti kelas 1, anak buka media yang diberikan guru hanya beberapa menit saja, anak lebih suka menonton film kartu dan sebagainya. Oleh sebab itu Ketika di lihat dari segi

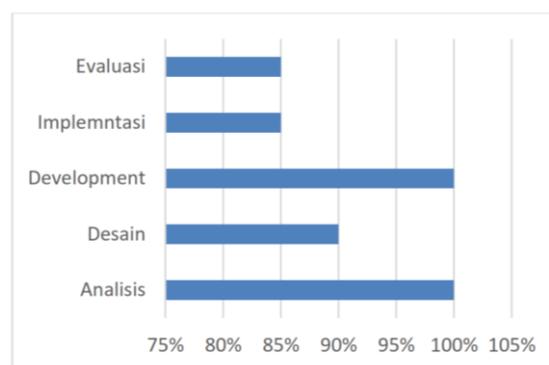
media yang di bagikan kebanyak guru tidak melihat kebutuhan peserta didik, media disajikan dalam bentuk power point yang beisikan tulisan Teks buku siswa kemudian divideokan dengan penjelasan guru, sehingga penyampaian materi terkesan membosankan dan tidak menarik bagi anak-anak.

Hasil penjelasan di atas sudah menunjukkan guru sudah terbiasa mengembangkan media pembelajaran, namun pengembangan media yang dilakukan tidak mengikuti teori atau model pengembangan yang relavan dengan media pembelajaran sehingga berakibat media yang dikembangan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan tidak menarik bagi siswa,

#### **d. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Media Menggunakan Model Pengembangan ADDIE**

Berdasarkan hasil observasi terkait pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE, peserta saat bersemangat dan antusias mengikuti pelatihan pengembangan dengan nada sesi tanya jawab terkait dengan materi tentang media dan materi tentang model ADDIE. Pada segi pengetahuan guru tentang media dari awal sudah mengetahuinya dan materi model ADDIE dari tidak tahu hingga mencapai 90%. Guru-guru SMP sudah memahai konsep media tentang konsep dasar media, jenis media, karakteristik media, pemilihan media, model pengembangan ADDIE dan langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu analisis. Desain, development, implemetasi dan evaluation. Dari hasil tersebut menunjukkan ada peningkatan pengetahuan terkait cara mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADDIE.

Kemudian hasil dari praktek mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADDIE juga mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari produk bahan ajar yang di kembangkan. Dari 20 orang yang mengikut pelatihan 100% mengumpulkan media pembelajaran yang mengikuti model ADDIE. Dari tugas yang dikumpulkan ada beberapa langkah ADDIE yang belum di isi sepenuhnya.



**Gambar 4. Hasil survei respon peserta**

Pada tahapan Analisis semua (100%) peserta membuat dan memahaminya. Langkah desain ada dua orang yang belum membuat flochat dan story board sehingga hanya 90%. Pada tahapan pengembangan yang merupakan produk media pembelajaran, semua membuat dan mengumpulkannya (100%). Pada tahapan evaluasi ada tiga orang yang belum membuat instrument penilaian untuk ahli, one to one learner, small group dan filed trial sehingga belum di implemtasikan dan hanya mencapai 85% pada tahapan evaluasi dan implemtasi. Secara keseluruhan guru sudah mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

siswa menggunakan model ADDIE

## Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan di SMP N 3 Lahat Berjalan sesuai dengan perencanaan dan sudah mampu meningkatkan pengetahuan, kempotensi dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Melalui pengabdian kepada masyarakat ini diperoleh informasi bahwa guru-guru melakukan pengembangan media pembelajaran seperti power point yang di gunakan pada pembelajaran online saat pandemi covid 19. Namun, guru belum mempunyai pengetahuan cara mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan konsep, teori, dan kajian ilmiah, sehingga media pembelajaran yang dikembang belum dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Selain itu guru-guru juga belum mengetahui model-model pengembangan termasuk salah satunya model ADDIE.

Berdasarkan hasil pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE, menunjukan, guru-guru SMPN 3 Lahat membutuhkan pengetahuan, kompetensi dan ketrampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan kaidah keilmuan menggunakan model- model pengembangan yang relevan.

Media pembelajaran yang didesain memiliki tujuan untuk memudahkan siswa untuk mempelajari materi-materi yang disampaikan agar dapat dipelajari secara efektif dan efisien sehingga mencapai tujuan instruksional. Hal ini memberi indikasi bahwa suatu proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika diawali dengan sebuah desain bahan ajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kualitas suatu pembelajaran salah satunya tergantung pada kualitas desain media pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah. Peranan guru dalam merancang bahan ajar merupakan suatu hal yang sangat penting sebab media pembelajaran yang akan dipelajari harus memenuhi kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dikembangan melalui model ADDIE rmerupakan salah bentuk produk konkrit dari pengembangan media pembelajaran. media pembelajaran yang sudah di desain merupakan proses yang dilalui beberapa langkah desain

## Simpulan

1. Pengetahuan peserta pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE mengalami peningkatan signifikan dari belum mengetahui hingga mencapai 90%.
2. Kompetensi guru dalam Mendesain media pembelajaran yang akan di Implimentasikan pada Mata Pelajaran. Secara praktek guru- guru sudah pernah melakukan pembuatan media pembelajaran. Namun saat membuat media pembelajaran tersebut tidak melihat secara teoritis model pengembangan apa yang di pakai. Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan pada proses pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE untuk mata pelajaran pada tingkat sekolah menengah, hasil menunjukkan bahwa sebesar (90%) guru sudah mampu mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, walaupun produk yang dibuat baru satu pokok bahasan.
3. Guru-guru sudah bisa memproduksi media tapi belum mengikuti langkah-langkah ilmiah maupun teori pengembangan media
4. Terdapat peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media

pembelajaran dengan Model ADDIE. hal tersebut dibuktikan dengan adanya produk yang berbetuk media pembelajaran yang di kembangkan melalui model ADDIE.

## Saran

1. Guru dalam mengembangkan bahan ajar harus memahami terlebih dahulu konsep bahan ajar yang digunakan dan mengembangkan bahan ajar harus menggunakan salah satu model pengembangan yang sesuai dengan bahan yang dikembangkan
2. Guru sebaiknya dalam melakukan proses pengembangan dan praktek pembuatan bahan ajar diharapkan mengikuti setiap tahapan-tahapan yang ada pada model pengembangan intruksional (MPI).
3. Model pengembangan instruksional (MPI) merupakan salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar. Oleh sebab itu disaran kepada para pengembangan bahan ajar agar dapat menggunakan model pengembangan intruksional dengan mengikuti setiap tahapan sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal

## Referensi

- Arsyad, Azhar. 2004. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Miarso, Yusufhadi. 2009. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Smaldino, Sharon E, Lowther, Deborah L. and Rusell James D. 2008. Instrutional Technlogy and Media for Learning. Colombus Ohaio: Pearson Education
- Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., & Putra, Aditin. 2018. Media pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I Made. Dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.