



## Pengembangan Desain Instruksi Pembelajaran dengan Model ADDIE untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Fajar Erlangga, Adhityo Kuncoro\*, Dyah Rhetno Wardhani, Rahman Abdillah, Vickry Ramdhan  
Universitas Indraprasta PGRI

\*E-mail: adhityokuncoro@yahoo.com

### Abstrak

#### Kata kunci:

Addie, E-Learning, dan Quizizz

Model ADDIE adalah akronim dari lima tahap proses pengembangan, yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Masing-masing tahap memiliki keterkaitan satu sama lain dengan alur yang dilaksanakan secara berurutan dan disertai terjadinya iterasi (pengulangan). Model Addie bisa memberikan panduan kemudahan bagi para pendidik dan instruktur untuk merancang materi pembelajaran untuk berbagai jenjang pendidikan terlepas dari metode pembelajaran yang dipakai. Dalam tulisan ini penulis mengambil studi kasus untuk pengembangan materi pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini dalam kaitannya dengan instruksi pembelajaran. Tulisan ini bertujuan untuk menambah wawasan dalam bentuk rekomendasi media pembelajaran yang lebih menarik sebagai implementasi dari E-learning. Media pembelajaran yang didapat oleh para guru Paud biasanya berupa file materi pdf dan disebut sebagai modul. Modul-modul ini tersedia dengan cukup melimpah dan bisa dengan mudah didapatkan pada media internet. File materi tersebut dicetak dan dibagikan ke siswa-siswi Paud untuk dikerjakan. Mulai dari menggambar, mewarnai, mengisi jawaban dari soal yang diberikan serta berbagai macam aktifitas lainnya. Dalam tulisan ini penulis mencoba menghadirkan sebuah metode pembelajaran secara interaktif, seperti implementasi pada platform Quizizz disertai analisis dari output media pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data secara kuantitatif deskriptif, perancangan model ADDIE, kemudian dilanjutkan dengan analisis data berupa luaran.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran pada usia dini merupakan salah satu fase yang penting dalam perkembangan anak-anak. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, Darimi dalam (Purnamasari, 2019). Media pembelajaran yang tepat dapat membuat suasana belajar menyenangkan dan mudah dipahami. Situasi pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara hibrid menantang para pendidik untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah diterima oleh anak-anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan mengenai metode pembelajaran yang interaktif yang dapat diterapkan dalam masa pandemi. Modul-modul pembelajaran yang biasa digunakan berupa modul tercetak untuk mewarnai, menggambar, atau aktifitas belajar lainnya. E-Learning merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi, web, atau internet. Johari dalam (Widiastuti et al., 2020) menyebutkan bahwa E-Learning merupakan pembelajaran berbasis komputer. Hal ini membuat pembelajaran yang tidak terbatas jarak, ruang, dan waktu. Peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapanpun disesuaikan dengan ruang lingkup pembelajaran.

E-Learning memungkinkan pembelajaran menggunakan materi berbentuk visual, audio, dan gerak Ali dalam (Widiastuti et al., 2020). Materi yang menggunakan visual, audio, dan gerak menjadi

lebih menarik terutama untuk anak-anak usia dini yang masih dalam fase pengembangan diri. Dalam penerapan pembelajaran E-Learning diperlukan sebuah analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan evaluasi menurut Romi dalam (Laipaka, 2017). E-Learning dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk memberikan pengetahuan, dan mengajarkan keterampilan dalam hal ini bagi anak-anak usia dini, Cheung dalam (Rohaeni, 2020). Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut dengan istilah Media Instruksional Edukatif (MIE). MIE adalah sarana komunikasi dalam pembelajaran dalam proses dan untuk mencapai hasil instruksional secara efektif, efisien, dan tujuan tercapai dengan mudah, (Sugihartini & Yudiana, 2018). Jadi, MIE bermanfaat dalam membuat pembelajaran E-Learning secara interaktif.

Metode pembelajaran yang interaktif membuat anak-anak usia dini belajar dengan menyenangkan. Salah satu implementasi pembelajaran interaktif adalah melalui Kahoot! dan Quizizz. Media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa (Abdillah, et.al, 2022). Dalam hal ini dapat diterapkan melalui permainan, karena permainan memiliki karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan, tantangan, dan keingintahuan Irwan et al dalam (Salsabila et al., 2020). Quizizz dapat digunakan sebagai kuis online yang menarik dengan hanya membutuhkan smartphone atau perangkat computer, Mei Yan et al dalam (Astafiria & Bayu, 2021). Masing-masing siswa akan menerima pertanyaan yang berbeda karena Quizizz menerapkan sistem acak. Quizizz juga fleksibel karena dapat digunakan dimana saja oleh siswa. Dengan menggunakan Quizizz yang interaktif akan membantu siswa lebih termotivasi dan menjadi stimulus dalam belajar, Anggraini et al dalam (Iryanti & Rahmanto, 2022). Kahoot adalah salah satu platform dengan konsep unik yang dikembangkan dari Lecture Quiz Proyek Penelitian, Lin et al dalam (Baetina, 2021). Sama halnya dengan Quizizz, Kahoot! merupakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Penggunaan Kahoot! dapat melatih siswa untuk belajar memanfaatkan teknologi dan melatih kemampuan motoriknya, Bahar et al dalam (Wardhani et al., 2022). Dengan demikian baik Quizizz dan Kahoot! cocok dijadikan salah satu media pembelajaran yang interaktif bagi anak-anak usia dini.

Penelitian ini memberikan pengetahuan bahwa model ADDIE dengan pemanfaatan teknologi dapat membuat pembelajaran yang interaktif sehingga menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Hal ini membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar dan membantu lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Bagi anak-anak usia dini permainan merupakan bagian yang penting dalam belajar mengenai suatu hal. Quizizz dan Kahoot! membantu pembelajaran menjadi interaktif sehingga siswa tidak terbebani dalam belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada tulisan ini adalah studi literatur tentang implementasi model instruksi pembelajaran ADDIE, kemudian dilakukan kajian analisis di lapangan pada Paud Gugus Cempaka Lili Lenteng Agung tentang metode pembelajaran yang sudah dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi metode pembelajaran interaktif berbasis Android yaitu Quizizz dan Kahoot! kepada para guru paud, diakhiri dengan rekomendasi dari penulis model pembelajaran instruksional menggunakan tahapan model ADDIE.

Dalam proses pemilihan model instruksi pembelajaran, penulis telah melakukan studi literatur dan telah menemukan berbagai macam model desain instruksi pembelajaran, antara lain: model ADDIE, model Dick & Carey, dan juga model Kemp's. Semua model desain tersebut dapat digunakan oleh pelaku pendidikan dalam membantu penyusunan model pembelajaran dengan pendekatan secara sistematis (Eller, 2015). Seiring dengan berjalannya waktu beberapa desain instruksi model pembelajaran dinilai kurang begitu efektif dikarenakan adanya faktor ketidakmampuan dalam mengikuti tren teknologi baru, metode pembelajaran yang konvensional, dan juga adanya metode pembelajaran yang baru seperti pendidikan jarak jauh (Khodenbandelou & Samah, 2012).

Hal yang sama juga terjadi pada bidang informatika, desain perancangan perangkat lunak juga mengalami perkembangan disertai juga dengan penurunan pengembangan model perangkat lunak yang lainnya. Seperti halnya pada model perancangan perangkat lunak : waterfall, V-Model, model Dual Vee, model-model tersebut membantu pengguna dalam mendesain perangkat lunak dan membuat produk lebih terstruktur. Menurut Groschek, walaupun penggunaan desain model perancangan

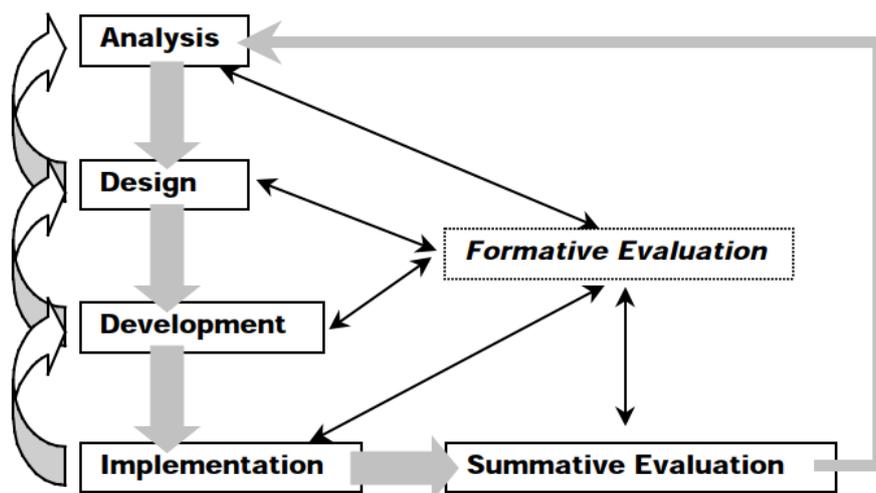
perangkat lunak terbukti efektif, namun banyak para perancang perangkat lunak yang tidak menggunakan pendekatan sistematis tersebut dalam proses perancangan perangkat lunak melainkan mereka memiliki latar belakang akademis yang memadai (Eller, 2015).

Dalam kaitannya dengan bidang teknologi pendidikan untuk perihal perancangan instruksi pembelajaran yang digunakan untuk jenjang pendidikan anak usia dini, penulis merekomendasikan penggunaan model ADDIE, dikarenakan tahapan proses desain pemodelan pada ADDIE sepertinya memiliki kemiripan dengan model Waterfall dalam pengembangan perancangan perangkat lunak pada bidang informatika.

### Model ADDIE

Model ADDIE adalah lima tahapan langkah pemodelan, sesuai dengan akronim masing-masing huruf pertama yang merupakan struktur desain proses pemodelan. Adapun lima tahapan tersebut antara lain: Analisis, Desain, Development (Pengembangan), Implementasi dan Evaluasi (Allen, 2006).

1. **Analisis:** Langkah pertama yang dilakukan untuk desain model adalah memfokuskan pada kebutuhan dasar dari para peserta didik tentang struktur pembelajaran yang telah dilakukan. Para peserta didik dianalisis atau pada umumnya dilakukan survey terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal (*need assesment*).
2. **Desain:** Pada atau tahap ini, seorang desainer instruksi pembelajaran merencanakan materi instruksi pembelajaran yang baru atau merevisi materi pembelajaran yang sudah ada sebelumnya untuk mencocokkan dengan kebutuhan grup peserta didik. Format evaluasi dari tujuan pembelajaran serta strategi pembelajaran digunakan untuk memformulasikan materi pembelajaran dan struktur penyampaian materi.
3. **Development (Pengembangan):** setelah perencanaan desain sudah final, pengembangan produk pembelajaran dapat mulai dilakukan. Penyusunan materi pada tiap fase atau modul yang telah dibuat, para reviewer (guru, tenaga pengajar atau tim pakar) dapat memberikan masukan terkait desain model dan format evaluasi yang sesuai konstruktif.
4. **Implementasi:** setelah penyusunan materi pembelajaran selesai dilakukan, implementasi dari instruksi pembelajaran dapat dilakukan.
5. **Evaluasi:** Format evaluasi dilakukan setelah tahap implementasi selesai dilakukan, hal ini akan dapat memberikan gambaran kepada pihak desain instruksi pembelajaran untuk secara konstan melakukan pengembangan terhadap materi pembelajaran atau perangkat lunak yang digunakan, sehingga dapat menjadi bahan referensi pengembangan selanjutnya. Evaluasi ini juga berhubungan dengan semua tahap ADDIE lainnya. Evaluasi dimaksudkan untuk memperbaiki dan mengembangkan masing-masing tahap.



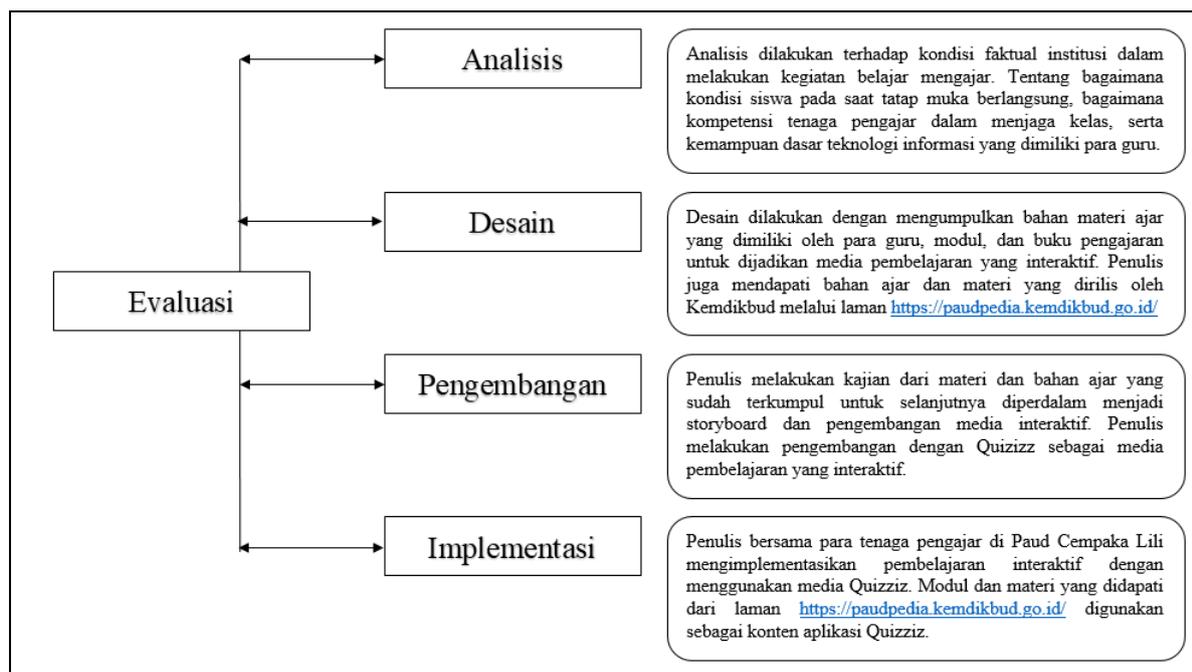
Gambar 1. Model ADDIE (McGriff, 2000)

Hal yang menjadi kelebihan dari Model ADDIE adalah penggunaan model ini memungkinkan penggunaannya untuk menganalisis kebutuhan dari instruksi pembelajaran (*need assesment*). Selain itu, model ini dapat digunakan pada hampir semua jenjang pendidikan, kursus atau training yang

memfokuskan pada tahapan proses pengembangan instruksi pembelajaran, sehingga para pengguna, para pakar pengembang materi ajar, dan para desainer instruksi pembelajaran dapat memahami bagaimana tiap-tiap tahapan proses pengembangan dilakukan. Tahap evaluasi berhubungan dengan semua tahapan mulai dari analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Hal ini dimaksudkan tahap evaluasi menjadi tahap yang dapat mengembangkan dan merubah secara dinamis tahap ADDIE lainnya. Serupa dengan bidang informatika, penggunaan model waterfall untuk perancangan perangkat lunak juga cukup lazim penggunaannya. Sehingga, penulis menilai akan selaras penggunaan model ADDIE untuk pengembangan bahan ajar yang masih berkaitan dengan implementasi dan perancangan perangkat lunak (*platform*). Ada dua jenis evaluasi, yaitu: Formative dan Summative. Formatif digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh potensial terhadap kemajuan dan efektifitas dari implementasi. Sedangkan evaluasi sumatif yaitu proses sistematis pengumpulan data mengenai dampak, keluaran (*output*) atau hasil hipotesis dari suatu penelitian. Evaluasi sumatif memberikan data dan informasi tentang tingkat keberhasilan, efektifitas atau pencapaian tujuan dari implementasi suatu program (McGriff, 2000).

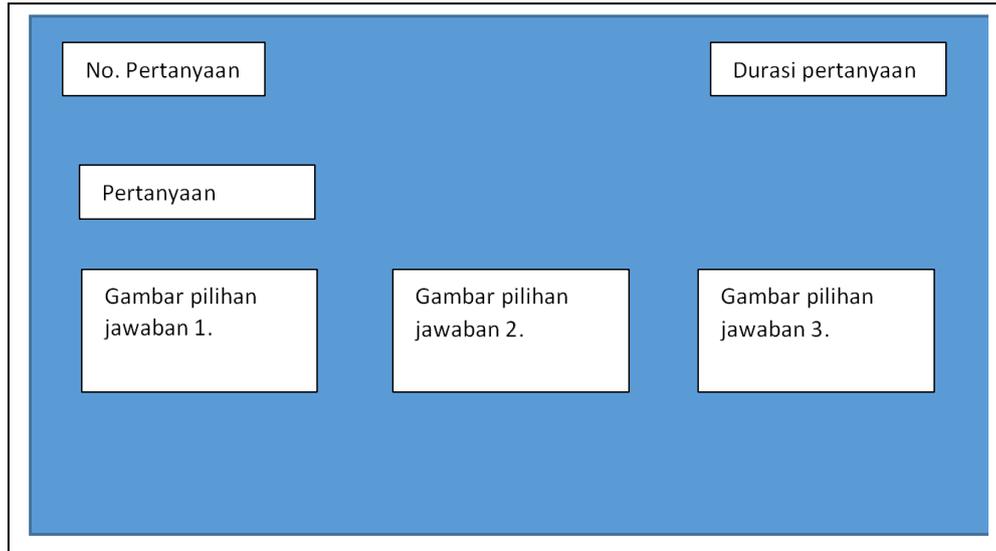
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis telah mendapati beberapa kajian dan studi literatur yang membahas tentang efektifitas penggunaan pemodelan desain ADDIE sebagai pendekatan yang sistematis untuk mendukung instruksi pembelajaran. Penulis merekomendasikan penggunaan diagram model ADDIE untuk penyusunan instruksi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Adapun diagram model ADDIE untuk instruksi pembelajaran pada PAUD, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



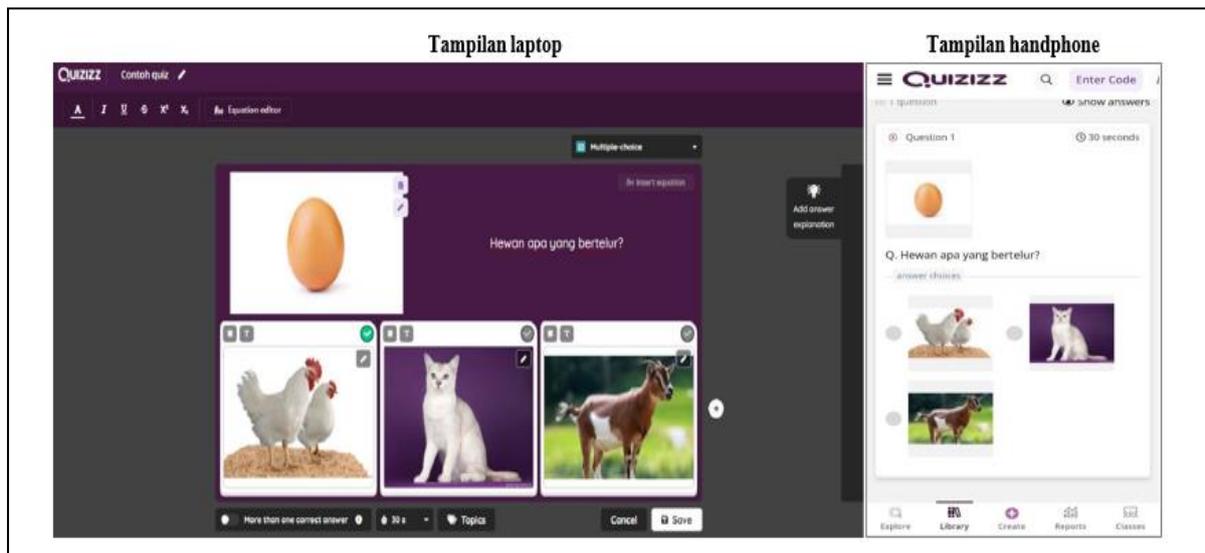
Gambar 2. Diagram Model ADDIE pada PAUD

Penulis mengintegrasikan diagram model ADDIE tersebut diatas untuk menjadi bahan acuan perancangan instruksi pembelajaran pada PAUD Pada tahap analisis, penulis merancang storyboard yang akan didesain untuk penyampaian materi pada platform Quizizz. Penulis mengakses <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/> yang merupakan laman resmi milik Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penulis mendapatkan berbagai materi dan bahan ajar berbentuk modul file pdf. Untuk selanjutnya, penulis merancang desain *storyboard* instruksi pembelajaran, seperti yang dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 3. Desain *Storyboard* Model ADDIE

Desain *storyboard* diatas digunakan sebagai contoh untuk soal tanya jawab dengan jawaban berupa gambar pilihan ganda. Sebagai contoh, desain *storyboard* pada gambar diatas dapat diisi materi tentang pengenalan hewan dan tumbuhan disertai adanya fitur gambar dan suara.



Gambar 4. Tahap Pengembangan dan Implementasi pada platform Quizizz

Pada tahap pengembangan, penulis mengintegrasikan beberapa materi yang bisa didapatkan melalui laman <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>. Modul-modul pembelajaran PAUD dapat diunduh secara gratis pada laman tersebut. Selanjutnya, penulis menambahkan fitur suara dan pengaturan format waktu. Platform Quizizz ini dapat digunakan sebagai soal-soal ujian, atau *assessment*, dan bersifat dinamis dan dapat digunakan secara bersamaan dengan pengguna (*user*) yang lain. Contoh diatas hanya salah satu contoh pengembangan pembelajaran sehingga lebih interaktif. Sedangkan pada tahap implementasi, *user* dapat melakukan kompetisi tanya jawab melalui platform Quizizz secara *realtime*, yang bisa diakses dengan menggunakan laptop ataupun ponsel pintar.

## PENUTUP

Penggunaan model ADDIE pada perancangan dapat membantu proses pembelajaran anak usia dini menjadi lebih interaktif dan efektif. Perancangan model desain instruksi dengan menggunakan model ADDIE dapat membantu para guru untuk merancang pembelajaran mereka agar lebih tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan dan target pembelajaran. Berikut ini ada beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti maupun praktisi dibidang pendidikan.

1. Penggunaan model ADDIE dapat digunakan untuk merancang desain instruksi pembelajaran pada semua jenjang pendidikan
2. Penggunaan metode pengajaran dengan aplikasi Quizziz pada anak usia dini perlu dibicarakan terlebih dahulu dengan orang tua murid karena pada pelaksanaannya mungkin membutuhkan pendampingan.
3. Peneliti dapat melakukan riset dengan aplikasi serupa yang memiliki fitur berbeda untuk mendapatkan metode baru yang lebih interaktif dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astafiria, N. S., & Bayu, G. W. (2021). Digital Learning Media Assisted by Quizizz Application (METALIQ) on Science Content of Ecosystem Topic for Sixth Grade Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 485. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.39539>
- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 2809–476. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363>
- Baetina, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Sma/Ma X. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 6(1), 38–43. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2650>.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>
- Eller, R. (2015). Implementing Design Into Instruction: Intersections between The Waterfall Model and ADDIE Model. *AU-eJIR*. 1(1). 2015, 63-69.
- Iryanti, S. S., & Rahmanto, M. A. (2022). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Bandicam dan Quizizz dalam Pembelajaran bagi Guru-guru SDN Menteng Atas 14. 12*, 17–21.
- Laipaka, R. (2017). Penerapan Teknologi Informasi Pembelajaran E-Learning Menggunakan Addie Model. *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer)*, 9(1), 1–12.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- 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), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Wardhani, D. R., Kuncoro, A., Ramdhan, V., Abdillah, R., & Erlangga, F. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Mengenal Angka dan Huruf Menggunakan Kahoot! di PKG Cempaka-Lili. *TRIDHARMADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jayakarta*, 2(1), 25–32. <https://doi.org/10.52362/tridharmadimas.v2i1.814>
- Widiastuti, Y. K. W., Rasmani, U. E. E., & Wahyuningsih, S. (2020). Mengkaji Penerapan E-Learning pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1240–1247. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.752>

