

## TINJAUAN KRITIS TERHADAP MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DI PENDIDIKAN DASAR

Ida Riyanti<sup>1</sup>, Aminatussa'diah<sup>2</sup>, Fadilah Safitri<sup>3</sup>, M.Hafif Agustian<sup>4</sup>, Mutiara Napisya<sup>5</sup>,  
Leni Afriani<sup>6</sup>

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: [idarianty68@gmail.com](mailto:idarianty68@gmail.com)<sup>1</sup>, [amiinaa.fx@gmail.com](mailto:amiinaa.fx@gmail.com)<sup>2</sup>, [fadila220901@gmail.com](mailto:fadila220901@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[hafifagustian@gmail.com](mailto:hafifagustian@gmail.com)<sup>4</sup>, [mnapisya@gmail.com](mailto:mnapisya@gmail.com)<sup>5</sup>, [imleeny26@gmail.com](mailto:imleeny26@gmail.com)<sup>6</sup>

### ABSTRAK

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan salah satu kerangka kerja yang banyak digunakan dalam pengembangan desain pembelajaran, khususnya di pendidikan dasar. Tinjauan kritis terhadap model ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan relevansinya dalam konteks pendidikan saat ini. Penelitian ini mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan model ADDIE, serta tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam penerapannya. Melalui analisis literatur dan studi kasus, ditemukan bahwa meskipun model ADDIE menawarkan struktur yang sistematis, terdapat kebutuhan untuk adaptasi dan inovasi agar lebih sesuai dengan dinamika pembelajaran modern. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang pengalaman belajar yang lebih efektif dan kontekstual.

**Kata Kunci:** Model ADDIE, Desain Pembelajaran, Pendidikan Dasar, Tinjauan Kritis, Pengembangan Kurikulum.

### PENDAHULUAN

Desain pembelajaran memainkan peran sentral dalam memastikan efektivitas proses belajar mengajar, terutama di jenjang pendidikan dasar yang menjadi fondasi utama dalam pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Seiring berkembangnya paradigma pendidikan yang menekankan pada pendekatan yang berpusat pada siswa (learner-centered), kebutuhan akan model desain pembelajaran yang sistematis, adaptif, dan kontekstual semakin mendesak. Salah satu model yang banyak digunakan dalam merancang pembelajaran adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang dikenal karena pendekatannya yang terstruktur.

Model ADDIE telah digunakan secara luas dalam berbagai konteks pendidikan karena kemampuannya dalam menyediakan kerangka kerja yang logis dan terorganisir. Namun, penerapannya dalam pendidikan dasar seringkali menghadapi tantangan tersendiri, mulai dari keterbatasan sumber daya, karakteristik siswa usia dini, hingga tuntutan kurikulum nasional yang dinamis. Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian kritis terhadap model ini guna menilai sejauh mana model ADDIE mampu menjawab kebutuhan nyata dalam pengembangan pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Konsep Dasar Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang menunjukkan tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Sesuai dengan namanya, model ini terdiri dari lima fase atau tahapan utama: (A) analisis, (D) desain, (D) Development atau pengembangan, (I) implementasi, dan (E) evaluasi. Kelima fase atau tahapan model ADDIE tersebut harus dijalankan secara sistematis. Model ADDIE ini

merupakan penjabaran dari model pembelajaran berorientasi sistem yang merupakan akar dari teori belajar behavioristik.

Kelima komponen dalam pembelajaran ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Analysis (analisa)**

Tahap analisis adalah proses yang penting untuk mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Proses ini terdiri dari dua langkah utama: analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Langkah pertama, analisis kinerja, bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi dalam bentuk penyelenggaraan proses pembelajaran atau perbaikan manajemen. Selanjutnya, pada langkah kedua, analisis kebutuhan, fokus dilakukan pada kemampuan atau kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar mereka. Dengan demikian, kedua tahap ini saling melengkapi untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

### **2. Design (Desain)**

Langkah penting dalam memasukkan desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang dibutuhkan seorang siswa saat berpartisipasi dalam suatu kegiatan belajar. Pada tahap desain, Anda harus dapat menggunakan program pembelajaran yang dirancang untuk menjawab pertanyaan apakah Anda dapat mengatasi masalah kesenjangan prestasi yang dihadapi siswa. Kesenjangan keterampilan yang dibahas disini adalah perbedaan antara keterampilan yang ada dengan keterampilan yang seharusnya dimiliki siswa. Dengan kata lain, kesenjangan mewakili perbedaan antara keterampilan yang ada dan keterampilan yang ideal.

### **3. Development (Pengembangan)**

Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan atau bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pengadaan bahan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu atau hasil yang dikembangkan oleh perancang atau perancang program pembelajaran selama fase desain. Dengan kata lain, langkah-langkah pengembangan meliputi kegiatan memilih dan menentukan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat digunakan untuk memberikan materi atau substansi program pembelajaran.

### **4. Implementation (Implementasi)**

Tahap Implementasi ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Guru harus menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar siswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandakan tahap akhir dari fase implementasi

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi. Guru harus mengidentifikasi tingkat keberhasilan dari pembelajaran, merekomendasikan perbaikan untuk kompetensi berikutnya yang lingkupnya serupa, menghentikan semua pekerjaan, mengalihkan semua tanggung jawab untuk implementasi dan evaluasi proyek kepada administrator atau manajer yang ditunjuk, dan fokus terhadap tahap evaluasi.

## **B. Relevansi ADDIE dalam Konteks Pendidikan Dasar**

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, kemampuan berpikir, dan keterampilan dasar siswa. Pada tahap ini, proses pembelajaran harus dirancang

secara matang agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Salah satu pendekatan sistematis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam merancang pembelajaran yang efektif adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Meskipun awalnya dikembangkan untuk dunia pelatihan dan pengembangan profesional, model ADDIE terbukti sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan dasar. Melalui tahapan analisis yang mendalam, desain yang akurat, pengembangan yang inovatif, implementasi yang terstruktur, dan evaluasi yang berkelanjutan, model ADDIE memastikan setiap aspek pembelajaran mendapat perhatian dengan seksama.

### **1. Tahap Analysis (Analisis)**

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, memahami karakteristik peserta didik, serta meninjau konteks dan sumber daya yang tersedia. Dalam pendidikan dasar, guru harus memahami bahwa siswa berada pada tahap perkembangan yang masih membutuhkan pendekatan konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, analisis yang tepat membantu guru dalam menyusun tujuan pembelajaran yang sesuai serta menentukan strategi dan media pembelajaran yang paling efektif.

### **2. Tahap Design (Perancangan)**

Pada tahap desain, guru menyusun rencana pembelajaran secara sistematis. Ini mencakup penentuan tujuan pembelajaran, strategi pengajaran, kegiatan belajar, serta metode penilaian. Di tingkat sekolah dasar, desain pembelajaran harus dibuat menarik dan interaktif agar siswa tetap termotivasi. Penggunaan metode seperti bermain sambil belajar, bercerita, dan eksperimen sederhana sangat dianjurkan. Guru juga perlu menyesuaikan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

### **3. Tahap Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan berfokus pada pembuatan dan penyusunan materi ajar dan media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, media yang digunakan sebaiknya bersifat visual, konkret, dan mudah dipahami. Guru dapat mengembangkan berbagai alat bantu belajar seperti gambar, video edukatif, permainan edukatif, atau alat peraga buatan tangan. Pengembangan ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak melalui pendekatan yang menyenangkan dan ramah anak.

### **4. Tahap Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi adalah proses penerapan pembelajaran di kelas. Dalam pendidikan dasar, guru perlu memastikan bahwa kegiatan belajar dilakukan dengan pendekatan yang aktif dan menyenangkan. Pendampingan yang intensif sangat dibutuhkan karena siswa masih membutuhkan banyak arahan. Guru harus menjadi fasilitator yang mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan inklusif, serta mampu menyesuaikan strategi jika terjadi hambatan selama pembelajaran berlangsung. Dengan memahami karakteristik dan kebutuhan siswa guru dapat merancang pembelajaran yang responsif terhadap setiap individu.

### **5. Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi tidaklah semata-mata mengukur kemampuan kognitif siswa, tetapi juga dari sikap dan tingkah laku yang ditunjukkan murid sebagai hasil dari pendidikan. Evaluasi di pendidikan dasar sebaiknya tidak hanya berupa tes tertulis, tetapi juga menggunakan pendekatan autentik seperti observasi, penilaian proyek, dan portofolio siswa. Selain mengevaluasi siswa, guru juga perlu melakukan evaluasi diri untuk meningkatkan kualitas pengajaran di masa mendatang.

Model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dan fleksibel bagi guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, penerapan model ini memungkinkan guru untuk lebih memahami kebutuhan

siswa, menyusun pembelajaran yang sesuai perkembangan usia, serta meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Dengan pendekatan yang terstruktur dan berpusat pada siswa, model ADDIE menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran dasar yang bermakna dan berkualitas.

### **C. Kelebihan Model ADDIE dalam Desain Pembelajaran Sekolah Dasar**

Model ADDIE adalah pendekatan sistematis yang telah banyak digunakan dalam pengembangan pembelajaran, termasuk di tingkat Sekolah Dasar (SD). Model ini terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Masing-masing tahap memiliki kontribusi penting dalam merancang pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Berikut adalah beberapa kelebihan model ADDIE dalam konteks pendidikan dasar:

#### **1. Struktur yang Sistematis dan Terarah**

Model ADDIE menawarkan alur kerja yang jelas, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil. Struktur ini memudahkan guru SD dalam menyusun pembelajaran yang terarah, logis, dan terhindar dari kegiatan belajar yang bersifat acak dan tidak terencana.

#### **2. Fleksibel dan Dapat Disesuaikan**

Salah satu kekuatan ADDIE adalah fleksibilitasnya. Meskipun urutannya sistematis, guru tidak terikat pada proses linier. Jika dalam tahap implementasi ditemukan kekurangan, guru dapat kembali ke tahap pengembangan atau desain tanpa harus mengulang seluruh proses dari awal. Ini sangat membantu ketika menghadapi kondisi kelas yang dinamis dan tidak selalu ideal.

#### **3. Berorientasi pada Kebutuhan Siswa**

Tahap awal dalam ADDIE adalah analisis, yang menekankan pentingnya memahami karakteristik, kebutuhan, dan konteks belajar peserta didik. Dalam konteks SD, tahap ini sangat krusial mengingat anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif dan sosial yang cepat dan beragam.

#### **4. Mendorong Kreativitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran**

Pada tahap pengembangan, guru didorong untuk merancang materi dan media yang menarik dan kontekstual. Di Sekolah Dasar, hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk penggunaan alat peraga, gambar berwarna, permainan edukatif, atau video pembelajaran. Model ini memberi ruang bagi guru untuk lebih inovatif dan sesuai dengan dunia anak-anak.

#### **5. Evaluasi yang Terintegrasi dan Berkelanjutan**

ADDIE memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara menyeluruh melalui dua pendekatan: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif membantu guru memantau proses belajar secara berkala, sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk menilai pencapaian akhir siswa dan efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan.

#### **6. Meningkatkan Profesionalitas Guru**

Dengan mengikuti tahapan ADDIE, guru terbiasa bekerja secara terencana dan berbasis data. Ini mendorong sikap reflektif dan profesional dalam menyusun, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran.

### **D. Kelemahan dan Tantangan Penggunaan Model ADDIE di Sekolah Dasar**

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) adalah kerangka kerja desain instruksional yang terkenal karena pendekatannya yang sistematis. Namun, ketika diterapkan di lingkungan Sekolah Dasar (SD), ada beberapa aspek inheren dari model ini yang menjadi kelemahan, sekaligus memunculkan tantangan signifikan dalam implementasinya. Secara Umum berikut kelemahan dan tantangan penggunaan model ADDIE:

#### **1. Membutuhkan Waktu yang Cukup Lama**

Salah satu kelemahan utama model ADDIE adalah sifatnya yang linear dan berurutan, di mana setiap tahapan harus diselesaikan sebelum beralih ke tahapan berikutnya. Tahap

"Analyze" (Analisis) khususnya, seringkali memerlukan waktu yang sangat panjang untuk mengumpulkan data, mengidentifikasi masalah, dan menganalisis kebutuhan secara menyeluruh. Hal ini bisa menjadi kendala, terutama dalam lingkungan pendidikan yang serba cepat dan memiliki tenggat waktu terbatas

## **2. Kurang Fleksibel untuk Perubahan Mendadak**

Meskipun model ini sistematis, sifat linear dan terstrukturanya membuat ADDIE kurang responsif terhadap perubahan yang terjadi di tengah proses pengembangan. Jika ada kebutuhan atau temuan baru yang signifikan muncul pada tahap "Develop" atau "Implement", desainer mungkin harus kembali ke tahap-tahap awal (seperti "Analyze" atau "Design") untuk melakukan penyesuaian yang dapat memakan waktu dan sumber daya tambahan.

## **3. Kompleksitas bagi Pemula**

Bagi pendidik atau desainer instruksional yang tidak terbiasa dengan metodologi pengembangan sistematis, model ADDIE mungkin terasa kompleks. Memahami secara mendalam setiap sub-tahap dan memastikan semua elemen terpenuhi bisa menjadi tantangan awal bagi mereka yang baru belajar menerapkan kerangka ini.

Penerapan model ADDIE di lingkungan Sekolah Dasar (SD) menghadirkan tantangan spesifik yang perlu dipertimbangkan:

### **1. Membutuhkan Waktu dan Sumber Daya yang Besar di Tengah Keterbatasan**

ADDIE adalah model yang time-consuming, terutama pada tahap Analisis yang memerlukan investigasi mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa SD yang sangat beragam. Demikian pula, tahap Pengembangan menuntut pembuatan materi dan media pembelajaran yang disesuaikan secara detail. Ini menjadi tantangan besar mengingat guru SD umumnya memiliki beban kerja yang tinggi dan keterbatasan waktu untuk merancang secara ekstensif. Selain itu, pengembangan materi yang komprehensif seringkali memerlukan sumber daya seperti teknologi, perangkat lunak, atau bahan ajar spesifik yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah, terutama di daerah terpencil.

### **2. Kurang Fleksibel dan Adaptif Terhadap Dinamika Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Sifat ADDIE yang linear dan sekuensial, di mana setiap tahap harus selesai sebelum beralih ke tahap berikutnya menjadi kelemahan yang memunculkan tantangan adaptasi. Lingkungan belajar di SD sangat dinamis, kebutuhan siswa bisa berubah cepat, atau kurikulum memerlukan penyesuaian mendadak. Model yang kaku ini sulit beradaptasi dengan perubahan tersebut.

### **3. Karakteristik Peserta Didik SD yang Unik**

Anak-anak SD berada pada tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga analisis kebutuhan mereka lebih menuntut observasi mendalam dan pendekatan yang disesuaikan, serta materi pembelajaran harus sangat menarik dan interaktif mengingat rentang konsentrasi mereka yang singkat.

## **E. Tinjauan Kritis Kebutuhan Adaptasi Model**

Model ADDIE, sebagai kerangka desain instruksional yang sistematis dan berurutan (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), sering kali dianggap sebagai pendekatan yang komprehensif dalam pengembangan pembelajaran. Namun, ketika diterapkan di lingkungan Sekolah Dasar, model ini menghadapi tantangan signifikan yang secara kritis menuntut adaptasi. Tiga masalah utama yang Anda identifikasi kebutuhan waktu dan sumber daya yang besar, kurangnya fleksibilitas, serta karakteristik unik peserta didik sekolah dasar secara kolektif membentuk argumen kuat mengapa adaptasi model ini menjadi sebuah keharusan.

Pertama, mengenai kebutuhan akan waktu dan sumber daya yang besar di tengah keterbatasan, model ADDIE secara inheren merupakan proses yang memakan waktu (time-consuming). Tahap Analisis memerlukan investigasi mendalam terhadap kebutuhan dan

karakteristik siswa SD yang sangat beragam, sementara tahap Pengembangan menuntut pembuatan materi dan media pembelajaran yang disesuaikan secara detail. Tantangan ini menjadi sangat nyata mengingat guru SD umumnya memiliki beban kerja yang tinggi dan keterbatasan waktu untuk merancang dan mengembangkan pembelajaran secara ekstensif. Dengan demikian, adaptasi ADDIE di SD sangat dibutuhkan untuk menyederhanakan tahapan, mendorong efisiensi, dan memfokuskan pada prinsip "cukup baik" yang dapat diimplementasikan oleh guru dalam keterbatasan sumber daya, tanpa mengorbankan kualitas esensial pembelajaran.

Kedua, mengenai kurangnya fleksibilitas dan adaptabilitas terhadap dinamika pembelajaran di Sekolah Dasar, sifat linear dan sekuensial ADDIE, di mana setiap tahap harus selesai sebelum beralih ke tahap berikutnya, terbukti menjadi kelemahan signifikan. Lingkungan belajar di SD sangat dinamis, kebutuhan siswa bisa berubah dengan cepat, dan kurikulum mungkin memerlukan penyesuaian mendadak. Model yang kaku ini sulit beradaptasi dengan perubahan tersebut, berpotensi menghasilkan desain pembelajaran yang kurang relevan atau usang pada saat implementasi. Oleh karena itu, adaptasi krusial diperlukan untuk mentransformasi ADDIE menjadi kerangka yang lebih iteratif dan siklis, bukan sekadar linear. Ini memungkinkan adanya fleksibilitas bagi guru untuk melakukan revisi cepat, kembali ke tahapan sebelumnya jika diperlukan, dan menyesuaikan desain berdasarkan umpan balik langsung dari implementasi tanpa harus memulai ulang seluruh proses yang memakan waktu.

Ketiga, karakteristik peserta didik SD yang unik secara fundamental mendikte perlunya adaptasi. Anak-anak SD berada pada tahap perkembangan kognitif konkret, yang berarti analisis kebutuhan mereka memerlukan observasi mendalam dan pendekatan yang disesuaikan, alih-alih instrumen formal yang cocok untuk usia yang lebih dewasa. Selain itu, materi pembelajaran yang dihasilkan harus sangat menarik dan interaktif untuk menjaga rentang konsentrasi mereka yang singkat. Model ADDIE yang asli mungkin tidak secara eksplisit menekankan adaptasi pedagogis yang intensif ini, yang dapat menyebabkan desain pembelajaran kurang efektif atau tidak sesuai dengan gaya belajar mereka. Oleh karena itu, adaptasi harus secara tegas mengintegrasikan prinsip-prinsip pedagogi anak usia dini dan desain yang berpusat pada siswa ke dalam setiap tahap ADDIE, memastikan bahwa keluaran dari setiap fase (analisis, desain, pengembangan) secara intrinsik mempertimbangkan kekhasan psikologis dan perkembangan kognitif siswa SD.

#### **F. Implikasi bagi Praktik Desain Pembelajaran di Pendidikan Dasar (Pengembangan)**

Berdasarkan kajian literatur, penerapan model ADDIE dalam pendidikan dasar memberikan beberapa implikasi strategis yang perlu diperhatikan oleh para guru, perancang kurikulum, dan pemangku kepentingan pendidikan. Implikasi ini mencakup aspek pedagogik, teknis, dan kebijakan:

##### **1. Guru perlu menggunakan model ADDIE secara fleksibel dan adaptif, tidak harus mengikuti urutan tahapan secara kaku**

Model ADDIE dirancang sebagai kerangka sistematis untuk pengembangan pembelajaran, tetapi dalam praktiknya, guru tidak selalu harus mengikuti tahapan secara linier dan kaku. Lingkungan pembelajaran yang kompleks dan dinamis, terutama di tingkat pendidikan dasar, sering kali menuntut adanya penyesuaian yang cepat dan tepat. Guru perlu mengadopsi pendekatan yang lebih fleksibel, di mana setiap tahapan dalam model dapat dimodifikasi, diulang, atau dilewati sesuai dengan kebutuhan kontekstual siswa dan kondisi kelas.

Pendekatan fleksibel dan adaptif terhadap ADDIE juga relevan dengan prinsip desain pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik di mana guru harus responsif terhadap perubahan minat, kemampuan, dan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, guru tidak hanya

berperan sebagai pelaksana tahapan ADDIE, tetapi juga sebagai pengembang strategi yang kontekstual dan inovatif.

## **2. Penyesuaian Desain Pembelajaran dengan Karakteristik Siswa dan Konteks Lokal**

Efektivitas pembelajaran di tingkat pendidikan dasar sangat dipengaruhi oleh sejauh mana desain pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konteks lingkungan mereka. Peserta didik pada jenjang ini memiliki ciri perkembangan khusus, baik secara kognitif, sosial, emosional, maupun motorik. Mereka umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek, kebutuhan untuk bergerak aktif, serta preferensi belajar melalui aktivitas konkret dan visual. Oleh karena itu, penerapan model ADDIE dalam desain pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik tersebut agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Selain aspek individual, desain pembelajaran juga perlu memperhatikan konteks lokal tempat pembelajaran berlangsung. Konteks ini mencakup budaya sekolah, bahasa sehari-hari, latar belakang sosial ekonomi, nilai-nilai lokal, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Pembelajaran yang dikaitkan dengan realitas kehidupan siswa sehari-hari cenderung lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Konteks lokal tidak hanya menjadi penguat materi ajar, tetapi juga membentuk jembatan antara dunia sekolah dan dunia nyata yang dihadapi siswa.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip, yang menekankan bahwa pembelajaran harus relevan dengan lingkungan sosial siswa dan berakar pada pengalaman nyata. Dalam kerangka model ADDIE, penyesuaian terhadap karakteristik siswa dan konteks lokal ini dapat dimulai sejak tahap analisis (Analysis), dan terus berlanjut hingga tahap implementasi dan evaluasi. Proses ini membantu guru untuk merancang tujuan pembelajaran, memilih strategi, serta menentukan media dan alat evaluasi yang kontekstual dan efektif.

## **3. Integrasi Teknologi Pembelajaran Sederhana sebagai Peningkat Daya Tarik dan Efektivitas Pembelajaran**

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi katalis utama dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Hal ini tidak hanya berlaku di jenjang menengah atau tinggi, tetapi juga sangat penting diterapkan pada tingkat pendidikan dasar. Meskipun banyak sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi keterbatasan infrastruktur teknologi—seperti minimnya perangkat komputer, akses internet, atau fasilitas multimedia—guru tetap dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi pembelajaran sederhana secara kreatif.

Penelitian oleh Pramono dan Lestari menunjukkan bahwa integrasi media digital sederhana dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa secara aktif. Teknologi memberikan stimulus multisensori yang memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa—baik visual, auditori, maupun kinestetik dan menciptakan variasi dalam penyajian materi yang menghindarkan siswa dari kejenuhan.

Ditengah perkembangan era digital, guru didorong untuk mengintegrasikan teknologi sederhana dalam pembelajaran, seperti penggunaan video animasi, aplikasi kuis interaktif, atau pemanfaatan PowerPoint interaktif. Meskipun keterbatasan fasilitas sering menjadi kendala, inovasi dalam penggunaan alat bantu belajar sederhana dapat tetap dilakukan. bahwa penggunaan media visual digital secara sederhana mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa SD secara signifikan.

## **4. Evaluasi Pembelajaran Berkelanjutan sebagai Instrumen Refleksi dan Perbaikan**

Evaluasi merupakan salah satu komponen esensial dalam siklus desain pembelajaran, termasuk dalam kerangka model ADDIE. Namun, dalam praktiknya di sekolah dasar, evaluasi sering kali masih dipahami secara terbatas sebagai kegiatan pengukuran hasil belajar yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran (summative evaluation). Pemahaman yang sempit ini menyebabkan hilangnya potensi evaluasi sebagai alat pengembangan pembelajaran secara

berkelanjutan.

Agar pembelajaran berjalan secara efektif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik, evaluasi harus dilakukan secara berkelanjutan dan menyatu dengan proses pembelajaran itu sendiri. Evaluasi berkelanjutan mencakup evaluasi formatif, yaitu pengumpulan informasi dan umpan balik secara rutin selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui evaluasi ini, guru dapat mengidentifikasi berbagai aspek penting, seperti tingkat pemahaman siswa, kendala belajar, efektivitas media dan metode yang digunakan, serta dinamika kelas secara keseluruhan.

Informasi dari evaluasi formatif memberikan dasar bagi guru untuk melakukan refleksi cepat dan penyesuaian strategi pembelajaran secara tepat waktu, bahkan sebelum sesi pembelajaran selesai. Dalam kerangka ADDIE, evaluasi tidak hanya terbatas pada tahap akhir (evaluation), tetapi juga diintegrasikan secara siklikal dalam setiap tahapan mulai dari Design, Development, hingga Implementation. Pendekatan ini selaras dengan prinsip continuous improvement yang menjadi pijakan utama.

### **5. Penguatan Kapasitas Guru melalui Pelatihan Desain Pembelajaran Berbasis Model ADDIE**

Keberhasilan implementasi model ADDIE dalam pembelajaran sangat bergantung pada tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan setiap tahapannya secara tepat. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru di tingkat pendidikan dasar belum memiliki bekal yang memadai terkait dengan desain pembelajaran berbasis model instruksional sistematis seperti ADDIE. Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru melalui pelatihan yang terstruktur, berkelanjutan, dan kontekstual menjadi sangat penting.

Lebih lanjut, pelatihan juga harus membekali guru dengan kemampuan untuk melakukan refleksi kritis terhadap rancangan pembelajaran yang dibuat, serta kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara tepat guna. Di samping itu, guru perlu dilatih untuk mengadaptasi model ADDIE secara fleksibel, tanpa mengabaikan prinsip sistematis yang menjadi fondasinya. Tujuan akhirnya adalah agar guru tidak hanya memahami model secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan kelas yang beragam.

Dukungan dari kepala sekolah, pengawas, dan dinas pendidikan sangat dibutuhkan untuk memperkuat pelatihan ini. Bentuk dukungan tersebut dapat berupa workshop, program mentoring, atau pembentukan komunitas praktik profesional guru. Komunitas semacam ini menjadi wadah kolaboratif bagi para pendidik untuk saling berbagi pengalaman, mendiskusikan tantangan, mengembangkan perangkat ajar, dan memberikan umpan balik konstruktif terhadap implementasi desain pembelajaran yang dibuat berdasarkan model ADDIE.

### **KESIMPULAN**

Model ADDIE adalah kerangka desain pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini banyak digunakan dalam pendidikan, termasuk di tingkat dasar. Namun, dalam praktiknya di sekolah dasar, penerapan model ADDIE menghadapi tantangan seperti keterbatasan sumber daya, kebutuhan akan fleksibilitas strategi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik usia dini yang menuntut pendekatan kontekstual dan adaptif. Oleh karena itu, walaupun ADDIE memberikan arah yang jelas dalam perancangan pembelajaran, guru perlu menggunakannya secara fleksibel agar tetap relevan dan efektif dalam konteks pendidikan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvina Fadia Rachma, Tuti Iriani, dan Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 8 (Agustus 2023)
- Bata, J., & Anggipranoto, E. V. B. (2023). Pengembangan aplikasi virtual reality untuk pembelajaran bangun ruang kelas V SD menggunakan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Dek Nugrah Laba Laksana et.al, *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*, Pekalongan: NEM, 2025.
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan instrumen penilaian diri siswa SMA. *Jurnal Hikari*, 8(2).
- Fitria Hidayat et.al, Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol.1 No. 1, 2021
- Muthmainnah et al, *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*
- Nuryanto, Edi., 2019, *Desain Pembelajaran Berbasis ADDIE Model*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pramono, H., & Lestari, N. (2020). Pengaruh media visual digital terhadap partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi. *Jurnal Pendidikan West Science*.
- Riswan Saleh, Tinjauan Sistematis terhadap Strategi Pembelajaran Matematika yang Efektif di Sekolah Dasar: Perspektif Teori Konstruktivisme, *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.9 No. 2, 2025
- Suparman, M. Atwi., 2020, *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Sutomo, M., & Mashudi, M. (2022). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model ADDIE*
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran.
- Syaifulloh. "Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Hots Tema 7 Subtema 1 di Kelas 1 SD." *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 2020.
- Walter Dick, Lou Carey, dan James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, ed. ke-6 Boston: Allyn & Bacon, 2005.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan asesmen proyek dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 122–132.