

## **Sistem Pembelajaran E-learning Menggunakan Metode ADDIE di SDIT Kabupaten Cirebon**

**Tika Agustiyani<sup>1</sup>, Tuti Hartati<sup>2✉</sup>, Dita Amalia<sup>3</sup>**

STMIK IKMI CIREBON<sup>123</sup>

Email : tika.agustiyani4@gmail.com<sup>1</sup>, toohart2013@gmail.com<sup>2✉</sup>,  
ditarizkiamalia@gmail.com<sup>3</sup>

---

Received: 2022-02-29; Accepted: 2022-03-28; Published: 2022-03-31

---

### **ABSTRACT**

*Education is something that cannot be separated in human life and has become a primary need besides clothing and food. Students tend to prefer to play rather than study and because the teacher teaches students are only glued to the module so they get bored quickly and are less active which results in a lack of student interest in learning. Currently, various concepts have been offered to support the development of the world of education, one of which is smartphone users as a medium for delivering learning. To improve these services, an e-learning course has been developed for elementary school children using the ADDIE method. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) method for learning media because this method is a simple learning system design model and is very easy to learn. With this, e-learning in the form of applications using the ADDIE method of this research can bridge the relationship between students and teachers even without face-to-face contact. With this application not only play but also learn. Through this service, students can continue to receive subject matter and complete tests and assignments given by teachers at school. With this application, students will not miss the teaching material delivered by the teacher.*

*Keywords: ADDIE, E-learning, education*

---

### **ABSTRAK**

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia dan sudah menjadi kebutuhan primer selain sandang dan pangan. Siswa cenderung lebih suka bermain dari pada belajar dan karena guru mengajarkan siswa hanya terpaku pada modul sehingga cepat bosan dan kurang aktif yang

mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Saat ini, berbagai konsep telah ditawarkan untuk mendukung perkembangan dunia pendidikan, salah satunya adalah pengguna *smartphone* sebagai media bantu untuk penyampaian pembelajaran. Untuk meningkatkan layanan tersebut, telah dikembangkan sebuah pembelajaran *e-learning* untuk anak – anak Sekolah Dasar menggunakan metode ADDIE. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk media pembelajaran karena metode ini merupakan model desain *system* pembelajaran yang sederhana dan sangat mudah di pelajari. Dengan adanya, pembelajaran *e-learning* berupa aplikasi dengan metode ADDIE penelitian ini dapat menjembatani hubungan antara siswa dan guru walau tanpa kontak bertatap muka langsung. Dengan aplikasi ini bukan hanya bermain tetapi juga belajar. Melalui layanan ini, siswa dapat tetap menerima materi pelajaran dan menyelesaikan tes dan tugas yang diberikan guru disekolah. Dengan aplikasi ini, siswa tidak akan ketinggalan materi ajar yang disampaikan oleh guru.

Kata kunci : ADDIE, E-learning, Pendidikan

---

Copyright © 2022 Eduprof : Islamic Education Journal

Journal Email : [eduprof.bbc@gmail.com](mailto:eduprof.bbc@gmail.com) / [jurnaleduprof.bungabangsacirebon.ac.id](http://jurnaleduprof.bungabangsacirebon.ac.id)

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk aktif melakukan kegiatan belajar, akan bermakna bagi peserta didik sehingga diharapkan mampu menumbuhkan nilai-nilai yang dibutuhkan siswa dalam menempuh kehidupan<sup>1</sup>. Siswa harus dibekali dengan kemampuan untuk belajar sepanjang hayat, belajar dari aneka sumber, belajar bekerja sama, beradaptasi, dan menyelesaikan masalah.<sup>2</sup>

Seiring dengan perkembangan dan kebutuhan teknologi saat ini pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih praktis dan menarik di ponsel berbasis android<sup>3</sup>. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis android mahasiswa diharapkan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran<sup>4</sup>. Pada Sistem pembelajaran secara langsung (*face to face*), teknik pembelajarannya dianggap sudah biasa<sup>5</sup>. Dengan sistem pembelajaran *e-learning* berbasis mobile ini sangat mendukung kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Disamping itu sistem ini diharapkan mampu memotivasi semangat belajar mahasiswa untuk mencapai kompetensi dan integritas yang baik. Untuk menunjang sistem pembelajaran yang efisien, metode pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi*) pembelajaran *e-learning* ini sangat efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada metode ini akan menghasilkan pembelajaran *e-learning* yang dapat memotivasi mahasiswa agar dapat menikmati dan nyaman mengikuti mata pelajaran sehingga mereka dapat menguasai materi. Dengan sistem pembelajaran

---

<sup>1</sup> Teni Nurrita, 'Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 03.01 (2018), 171 <<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>>.

<sup>2</sup> Ardian Asyhari, 'Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4.2 (2015), 179–91 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.91>>.

<sup>3</sup>Gross National and Happiness Pillars, 'No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title', 1–5.

<sup>4</sup> Hendra Kurniawan, 'Media Pembelajaran Mobile Learning Menggunakan Android (Studi Kasus : Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya)', *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 8.1 (2017) <<https://doi.org/10.36448/jsit.v8i1.866>>.

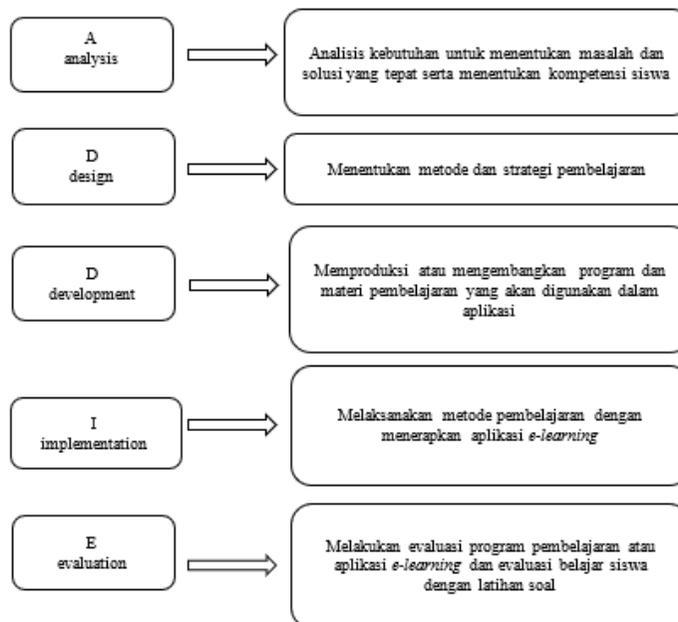
<sup>5</sup> E. 2013. Bureau, 'No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title', 55, 2013.

ini, mahasiswa dapat melakukan pembelajaran secara online, serta sistem ini juga mampu meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa.

## METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif yaitu penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang kita teliti <sup>6</sup>. Melalui angket dan sebagainya kita mengumpulkan data untuk menguji hipotesis atau menjawab suatu pertanyaan. Melalui penelitian deskriptif ini peneliti akan memaparkan yang sebenarnya terjadi mengenai keadaan sekarang ini yang sedang diteliti. Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam pengaruh perhatian orang tua terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa SDIT WADI FATIMAH CIREBON dengan alamat Jl. Cideng Raya No.173, Kertawinangun, Kedawung, Kabupaten Cirebon.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pengumpulan data, wawancara serta dokumentasi dan observasi, adapun metode pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi*).



Pada model pengembangan ini mengikuti model pengembangan pembelajaran dari desain model ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation, evaluation* :

1. *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa media pembelajaran serta mengidentifikasi masalah dan produk sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan yakni yang berisi materi, video pembelajaran, kuis atau soal.
3. *Development*, pada proses ini peneliti akan mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. Pada tahap ini, yang dilakukan yaitu menganalisis pengguna sistem. Pada penelitian ini penggunaan aplikasi ini yaitu guru dan siswa. Guru disini bertugas mengelola kebutuhan belajar seperti materi, soal tugas dan nilai, serta melakukan pemantauan terhadap siswa siswa dalam perkembangan pembelajaran. Sementara siswa hanya dapat melihat materi, tugas dan nilai.
4. *Implementation*, uji coba kali ini saya akan melakukan produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. Kemudian menerapkan uji *system* pembelajaran yang tengah dibuat pada target beberapa validasi ahli, guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan masing-masing tentang kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini aplikasi yang sudah melalui proses pengembangan akan dilaksanakan percobaan aplikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar tematik. Berikut adalah tampilan aplikasi yang akan diuji coba :

### 1. Menu Utama



**Gambar 1. Hasil Menu Utama**

Gambar 1 adalah hasil tampilan menu utama aplikasi pada *handphone*.

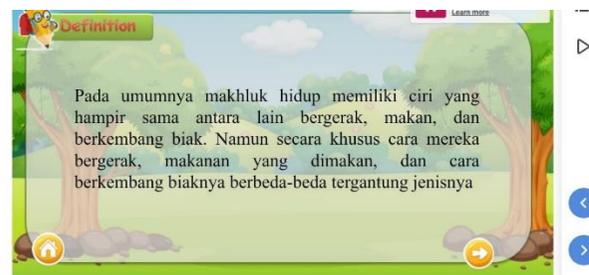
### 2. Menu Play



**Gambar 2. Hasil Menu Play**

Gambar 2 adalah tampilan menu play yang berisi terdiri dari kompetensi, materi, video pembelajaran, contoh, evaluasi dan daftar pusaka.

### 3. Menu Materi



**Gambar 3. Hasil Menu Materi**

Gambar 3 adalah tampilan menu dalam materi pembelajaran pada *handphone*

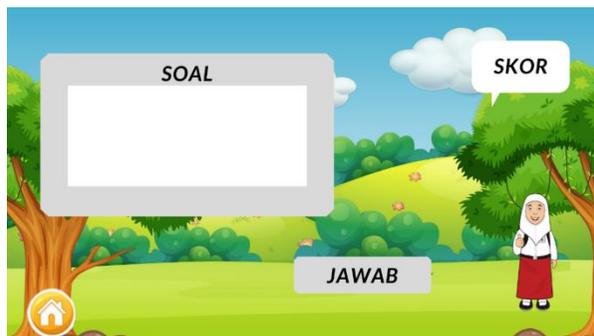
#### 4. Menu Video



**Gambar 4. Hasil Menu Video**

Gambar 4 adalah tampilan menu video pembelajaran pada *handphone*

#### 5. Menu Evaluasi



**Gambar 5. Hasil Menu Evaluasi**

Gambar 5 adalah menu tampilan evaluasi, menu evaluasi disini berupa kuis pada *handphone*.

### **KESIMPULAN**

Terwujudnya rancangan system pembelajaran efektif berupa *e-learning* dengan metode ADDIE yang dapat menunjang pembelajaran di SDIT Kabupaten Cirebon. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah aplikasi berhasil meningkatkan tingkat pemahaman siswa, penyajian materi dan suara yang menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan aplikasi tersebut selain memotivasi siswa aplikasi ini dibuat khusus sebagai layanan pendukung proses belajar dan mengajar. Dengan adanya aplikasi ini siswa dapat belajar secara *e-*

*learning*, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran selain itu aplikasi ini dapat diketahui oleh semua kalangan dalam meningkatkan pengetahuan tentang perkembangan informasi teknologi berbasis android.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhari, Ardian, 'Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4.2 (2015), 179–91 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.91>>
- Bureau, E. 2013., 'No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title', 55, 2013
- Kurniawan, Hendra, 'Media Pembelajaran Mobile Learning Menggunakan Android (Studi Kasus: Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya)', *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 8.1 (2017) <<https://doi.org/10.36448/jsit.v8i1.866>>
- National, Gross, and Happiness Pillars, 'No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title', 1–5
- Roslani, Sri Mawar, 'Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sma Pasundan 3 Bandung', *NASPA Journal*, 33 (2017), 26–36
- Teni Nurrita, 'Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 03.01 (2018), 171 <<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>>