

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diskursus mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar menempati posisi fundamental dalam konstelasi kurikulum di Indonesia. Disiplin ini tidak sekadar menjadi medium transmisi pengetahuan faktual lintas sejarah, geografi, dan sosiologi, melainkan berfungsi sebagai katalisator dalam inkulkasi karakter serta kapabilitas interpersonal peserta didik (Wahyuningrum dkk., 2024). Urgensi pengajaran IPS terletak pada kemampuannya memberikan distingsi pemahaman terkait fenomena, data, dan proposisi yang berkelindan dengan realitas sosial. Melalui internalisasi nilai-nilai IPS, siswa diproyeksikan mampu mengidentifikasi serta mengapresiasi pluralitas individu maupun kolektif, sekaligus mendekripsi dinamika kemasyarakatan yang kompleks (Alfinikmah, 2016). Hal tersebut merupakan manifestasi dari visi edukasi nasional yang menitikberatkan pada konstruksi integritas dan nilai-nilai kebangsaan bagi generasi kontemporer. Efektivitas instruksional dalam domain ini dijustifikasi oleh intensitas partisipasi aktif siswa serta pencapaian performansi akademik yang melampaui ambang batas kriteria ketercapaian minimum (KKM). Namun, secara empiris, pedagogi IPS kerap mengalami anomali berupa degradasi antusiasme siswa akibat persepsi materi yang dianggap rigid dan menjemukan. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah rekonsiliasi melalui inovasi metodologis agar siswa tidak hanya terjebak dalam memori faktual, namun mampu melakukan kontekstualisasi pengetahuan dalam eksistensi kehidupan sehari-hari (Hopeman dkk., 2022).

Efikasi sebuah paradigma instruksional sangat bergantung pada sinergi antara kapabilitas pendidik yang profesional dengan ketersediaan instrumen edukatif yang mumpuni. Dalam konteks ini, determinasi strategi serta model pembelajaran memegang peranan vital dalam mengaktualisasikan sasaran pedagogis secara presisi, yang mana implementasinya harus terkalibrasi dengan spektrum karakteristik dan urgensi kebutuhan siswa. Lebih lanjut, media pembelajaran diposisikan sebagai perangkat simultan untuk mengakselerasi proses transfer pengetahuan (Idawati et al., 2022). Media tersebut berfungsi sebagai katalisator dalam mentransformasikan mekanisme kognitif, sehingga subjek didik tidak hanya menjadi entitas penerima informasi yang pasif, melainkan aktor yang aktif melakukan eksplorasi heuristik terhadap konsep secara konkret (Agustina & Wahyuningsih, 2024). Melalui inovasi metodologis, media mampu mengeliminasi dikotomi antara tataran teoretis dengan manifestasi praktis. Instrumen ini bukan sekadar alat bantu perifer, melainkan kolega intelektual dalam proses diskursus belajar yang memfasilitasi internalisasi materi secara komprehensif, selaras dengan diversitas gaya belajar individu (Arikarani & Amirudin, 2021). Dengan demikian, proposisi yang bersifat abstrak dapat direkonstruksi menjadi pengalaman eksperensial yang intuitif, yang pada akhirnya memicu eskalasi partisipasi serta otonomi belajar siswa.

Wahana instruksional yang memiliki efikasi tinggi sejatinya mampu mengonstruksi ruang diskursus tanpa sekat. Utilisasi media tersebut menjadi katalisator dalam menumbuhkan semangat kolaboratif, dialektika gagasan, serta akselerasi literasi digital yang memproyeksikan kesiapan peserta didik dalam menavigasi kompleksitas global (Fatmawati & Ningsih, 2024). Secara

simultan, kehadiran media secara signifikan mengintervensi determinasi minat serta aksentuasi motivasi belajar. Minat sebagai variabel internal memiliki korelasi linear terhadap capaian kognitif; di mana defisit atensi siswa berimplikasi pada degradasi hasil belajar (Karina dkk., 2017). Fenomena stagnasi prestasi ini sering kali dipicu oleh estimasi inovasi pedagogis serta keterbatasan pemanfaatan perangkat ajar yang bersifat konvensional, sehingga diperlukan pergeseran paradigma menuju pembelajaran yang lebih variatif dan imersif.

Identifikasi awal melalui teknik observasi dan wawancara mendalam bersama wali kelas IV SD Negeri 1 Banyuning pada 31 Oktober menyingkap tabir problematika krusial dalam diskursus pembelajaran IPAS, khususnya pada muatan IPS. Disiplin ilmu IPS dipersepsikan oleh peserta didik sebagai materi yang pelik dan menjemukan akibat cakupan substansi yang sangat eksklusif dan luas. Tenaga pendidik mengonfirmasi bahwa banyak terminologi dalam IPS bersifat asing bagi skema kognitif siswa, yang diperparah dengan tuntutan memorisasi (hafalan) materi dalam kuantitas besar. Dinamika instruksional di kelas tersebut masih terjebak dalam hegemoni metode ceramah yang bersifat konvensional dan monoton, meskipun telah ada upaya penggunaan media buku teks serta presentasi digital sederhana. Ketergantungan pada metode ceramah yang berkepanjangan memicu stagnasi aktivitas belajar dan degradasi atensi siswa, yang pada akhirnya bermuara pada rendahnya capaian hasil belajar. Inovasi media yang ada dinilai belum mampu memitigasi rasa bosan siswa, sehingga diperlukan sebuah pergeseran paradigma melalui pengembangan media yang lebih imersif dan adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar.

Kompleksitas problematika tersebut berimplikasi pada marjinalnya capaian hasil belajar siswa, sebuah konsekuensi logis dari atmosfer pembelajaran yang statis serta minimnya diversifikasi media instruksional yang inovatif. Fenomena ini beresonansi dengan diskursus ilmiah mengenai determinan minat dan motivasi belajar; di mana Salsabilla et al. (2021) mengonfirmasi bahwa afinitas belajar peserta didik sangat terikat pada kualitas pemanfaatan media. Sejalan dengan itu, Putri & Nurafni (2021) mempostulatkan bahwa aksentuasi inovasi dalam media merupakan prasyarat mutlak untuk memelihara atensi serta antusiasme siswa selama proses pedagogis berlangsung. Justifikasi ini diperkuat oleh tesis Magdalena et al. (2021) yang menekankan urgensi media sebagai instrumen pengungkit efektivitas pembelajaran. Secara kolektif, literatur tersebut menegaskan bahwa ketidakhadiran media yang adaptif akan menjadi penghambat signifikan bagi keberhasilan edukasi di ruang kelas.

Capaian kognitif peserta didik pada muatan IPS menunjukkan tren yang inferior, sebuah fenomena yang berakar pada rendahnya atensi selektif selama proses instruksional berlangsung. Disorientasi fokus siswa dalam menyerap substansi materi diperparah oleh anomali rasio jumlah siswa yang mencapai 41 orang dalam satu ruang kelas, sehingga menciptakan hambatan bagi pendidik untuk melakukan manajemen kelas yang komprehensif. Implikasi dari kondisi tersebut adalah munculnya sikap apatis pada sebagian besar siswa, yang bermanifestasi dalam keengganan untuk melakukan dialektika atau mengajukan retorika kritis kepada guru meskipun mereka mengalami defisit pemahaman. Padahal, efikasi pembelajaran yang ideal meniscayakan keterlibatan aktif siswa sebagai subjek

sentral dalam konstruksi pengetahuan, bukan sekadar objek pasif dalam proses pedagogis.

Tabel 1. Daftar Nilai Siswa Kelas IV

No.	Nilai SAT	KKM	Tingkat
1	63	75	Terkecil
2	75	75	Menengah
3	60	75	Terkecil
4	72	75	Terkecil
5	75	75	Menengah
6	72	75	Terkecil
7	70	75	Terkecil
8	50	75	Terkecil
9	65	75	Terkecil
10	50	75	Terkecil
11	64	75	Terkecil
12	65	75	Terkecil
13	75	75	Menengah
14	74	75	Terkecil
15	60	75	Terkecil
16	63	75	Terkecil
17	55	75	Terkecil
18	63	75	Terkecil
19	58	75	Terkecil
20	72	75	Terkecil
21	68	75	Terkecil
22	62	75	Terkecil
23	70	75	Terkecil
24	65	75	Terkecil
25	67	75	Terkecil
26	70	75	Terkecil
27	64	75	Terkecil
28	60	75	Terkecil
29	63	75	Terkecil
30	73	75	Terkecil
31	66	75	Terkecil
32	60	75	Terkecil
33	75	75	Menengah
34	63	75	Terkecil
35	65	75	Terkecil
36	60	75	Terkecil
37	58	75	Terkecil
38	72	75	Terkecil
39	58	75	Terkecil
40	62	75	Terkecil
41	60	75	Terkecil
42	70	75	Terkecil
Rata-Rata Nilai Siswa Kelas IV			65,2
Siswa dengan Nilai Tertinggi			3

No.	Nilai SAT	KKM	Tingkat
Siswa dengan Nilai Menengah			4
Siswa dengan Nilai Terkecil			35

(Sumber: Catatan Arsip SD N 1 Banyuning)

Menyikapi kompleksitas diskrepansi yang teridentifikasi melalui observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Banyuning tersebut, urgensi kehadiran solusi kuratif menjadi hal yang niscaya. Mitigasi terhadap problematika ini diwujudkan melalui seleksi dan pengembangan wahana instruksional IPS yang mampu merevitalisasi hasil belajar serta menstimulasi partisipasi aktif peserta didik. Intervensi media ini diproyeksikan sebagai instrumen anti-monotoni yang dapat mereduksi kejenuhan serta mengakomodasi keterlibatan emosional dan intelektual siswa di ruang kelas secara kontinu.

Keberadaan instrumen edukatif memegang peranan krusial sebagai resolusi atas problematika instruksional tersebut. Implementasi media yang selaras dengan distingsi karakteristik subjek didik dipandang sebagai upaya strategis dalam menstimulasi antusiasme sekaligus mengelevasi performansi akademik. Dalam konteks SD Negeri 1 Banyuning, pemanfaatan video pembelajaran yang diperkaya dengan elemen animasi kinetik diproyeksikan mampu menjadi daya tarik visual yang signifikan, yang secara holistik berkontribusi pada optimasi hasil belajar dalam ranah IPS. Premis ini memiliki linearitas dengan sejumlah diskursus riset terdahulu yang mengkaji fenomena serupa. Secara spesifik, studi yang diinisiasi oleh Nurrita (2021) mengeksplorasi potensi video berbasis platform Canva sebagai medium edukasi. Sejalan dengan hal tersebut, Zulfiati dkk. (2023) melakukan investigasi mendalam terkait pengembangan media audio-visual Canva pada ranah tematik serta fungsionalitas media animasi dalam menstimulasi keterampilan naratif siswa kelas dasar. Akumulasi dari temuan-temuan tersebut menegaskan

bahwa integrasi media pembelajaran yang bersifat disruptif-inovatif memberikan dampak substansial terhadap luaran belajar. Oleh karena itu, urgensi penggunaan media inovatif perlu diamplifikasi agar pendidik mampu mengakomodasi serta memfasilitasi kebutuhan instruksional siswa secara komprehensif.

Berpijak pada premis-premis yang telah diuraikan, riset pengembangan ini diinisiasi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Muatan Pendidikan Multikultural Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning”. Inkuiri ini difokuskan sebagai upaya mitigasi terhadap problematika instruksional yang telah teridentifikasi di lapangan. Oleh karena itu, peneliti melakukan konstruksi instrumen audio-visual yang disinergikan dengan kerangka pembelajaran kooperatif, dengan aksentuasi substansi pada tema Keragaman Budaya Indonesia guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada eksplanasi latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dipetakan beberapa problematika mendasar yang memerlukan atensi lebih lanjut sebagai berikut.

1. Rendahnya antusiasme belajar siswa berimplikasi langsung pada stagnasi pemahaman dan penguasaan kognitif terhadap substansi materi keragaman budaya Indonesia yang tergolong masih sangat minim.
2. Terjadi degradasi partisipasi aktif peserta didik sebagai akibat dari ketergantungan pada penggunaan media konvensional yang bersifat

monoton, sehingga memicu saturasi psikologis atau kejenuhan dalam proses transisi pengetahuan.

3. Eksistensi anomali tersebut menegaskan urgensi rekayasa instrumen edukatif yang bersifat persuasif guna menstimulasi antusiasme belajar peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Guna menjamin akurasi, koherensi sistematis, serta konsistensi fokus dalam pelaksanaan inkuiri, maka penetapan demarkasi masalah menjadi langkah krusial yang tidak dapat diabaikan. Penelitian ini secara spesifik diestimasikan pada penanganan aspek instruksional-kognitif, yang mencakup pengembangan media audio visual berbasis multikultural serta signifikansinya terhadap penguasaan materi keragaman budaya Indonesia pada subjek didik di level dasar.

1. Rendahnya tren antusiasme belajar siswa pada jenjang kelas IV, yang secara empiris terbukti melalui hasil investigasi dialektis (wawancara) dan instrumen persepsional (kuesioner), sehingga berimplikasi pada fluktuasi hasil belajar yang belum mencapai titik optimal.
2. Terbatasnya ketersediaan media instruksional berbasis inovasi teknologi yang kompatibel untuk diimplementasikan pada ekosistem sekolah dasar, sehingga diperlukan adanya diversitas perangkat belajar yang lebih variatif.

Konsekuensinya, episentrum pengembangan dalam inkuiri ini dititikberatkan pada rekayasa media audio-visual berbasis platform Canva. Upaya ini dikonstruksi sebagai instrumen akselerator untuk mengelevasi performansi akademik siswa pada

jenjang kelas IV Sekolah Dasar, melalui penyajian materi yang lebih dinamis dan interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemahaman terhadap latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran pada pembelajaran IPS?
2. Bagaimana derajat akurasi dan validitas media audio-visual berbasis Canva ditinjau dari aspek substansi materi serta desain instruksional dalam muatan pembelajaran IPS?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan serta fungsionalitas penggunaan media video pembelajaran tersebut saat diimplementasikan dalam dinamika instruksional IPS di level sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas media video pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas 4 SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Menilik pada konstruksi perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka orientasi strategis dari riset pengembangan ini dikonstruksi secara komprehensif dengan rincian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran pada pembelajaran IPS.

2. Mendeskripsikan dan memverifikasi derajat validitas media audio-visual berbasis Canva pada muatan instruksional IPS, ditinjau dari aspek kelayakan substansi materi serta estetika desain pedagogis.
3. Menganalisis tingkat praktikalitas serta akseptabilitas penggunaan media video pembelajaran dalam memfasilitasi dinamika belajar-mengajar IPS pada jenjang pendidikan dasar.
4. Bagaimana efektivitas media video pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas 4 SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Output dari inkuiri ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi signifikan, baik secara teoretis-akademis maupun praktis-aplikatif. Berikut merupakan pemaparan komprehensif mengenai estimasi kebermanfaatan riset ini dalam ekosistem pendidikan.

1. Kegunaan Teoretis

Dalam dimensi teoretis, diskursus riset ini diproyeksikan mampu menyuplai khazanah informasi yang substansial serta berfungsi sebagai pijakan komparatif bagi studi-studi sejenis di masa depan. Lebih lanjut, output penelitian ini diorientasikan untuk memberikan stimulasi intelektual serta sumbangsih konseptual yang signifikan terhadap perkembangan pedagogi kontemporer, khususnya dalam merekayasa media instruksional yang mampu mengakselerasi dinamika partisipasi serta performansi kognitif siswa pada jenjang pendidikan dasar.

2. Kegunaan Praktis

1) Bagi Anak Didik

Secara praktis, implementasi hasil riset ini bagi peserta didik diorientasikan untuk menginisiasi stimulasi kognitif serta impuls antusiasme dalam ekosistem pembelajaran. Melalui interaksi dengan media tersebut, diharapkan tercipta pengaruh signifikan terhadap ekuilibrium capaian belajar yang mencakup dimensi kognitif (intelektualitas), afektif (internalisasi nilai dan sikap), hingga psikomotorik (keterampilan prosedural) secara terpadu dan berkesinambungan.

2) Untuk Praktisi Pendidikan

Bagi praktisi pendidikan, luaran penelitian ini diproyeksikan sebagai instrumen pendukung untuk melakukan reorientasi terhadap metodologi penyampaian materi melalui pendekatan yang lebih distingtif dan inovatif. Implementasi media ini diharapkan dapat membantu guru dalam meminimalisir kendala transmisi informasi, sehingga tercipta iklim pembelajaran yang lebih efektif dan bermutu strategis dalam mengupayakan akselerasi capaian prestasi akademik peserta didik secara berkelanjutan.

3) Untuk Pengkaji Lanjutan

Bagi akademisi dan peneliti di masa mendatang, hasil studi ini diposisikan sebagai stimulan literatur serta pijakan referensial yang fundamental dalam melakukan eksplorasi riset pengembangan lebih lanjut. Karya ini diharapkan mampu menjadi dasar komparasi yang valid bagi mereka yang berupaya melakukan diskursus ilmiah dengan topik yang relevan, guna menciptakan inovasi edukatif yang lebih mutakhir dan terperinci.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Instrumen instruksional yang diintegrasikan dalam muatan IPS untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar ini direalisasikan dalam format media audio-visual digital. Secara substansial, produk tersebut dikonstruksi dengan spesifikasi teknis dan fungsional yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Rancangan media audio-visual dalam muatan IPS ini diproyeksikan untuk memfasilitasi peserta didik kelas IV dalam mengonstruksi pemahaman yang lebih komprehensif dan eksplisit. Fokus utama produk ini adalah menyajikan substansi materi keragaman budaya dalam narasi yang kontekstual, sehingga memungkinkan terjadinya proses internalisasi pengetahuan secara otonom (mandiri) maupun melalui kolaborasi interaktif dalam lingkup kelompok.
2. Produk hasil pengembangan ini dikategorikan sebagai instrumen pedagogis digital yang dirancang secara khusus untuk mengoptimasi intensitas belajar siswa. Keunggulan utama dari media ini terletak pada aspek interoperabilitasnya, di mana perangkat pembelajaran tersebut dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai infrastruktur teknologi, meliputi unit laptop, personal computer (PC), hingga perangkat seluler cerdas (smartphone) dan berbagai gawai digital lainnya.
3. Secara arsitektural, media audiovisual ini mengadopsi prinsip multimedia terintegrasi yang mensinergikan berbagai elemen visual dan auditori. Produk ini mengombinasikan skema warna yang ergonomis, tipografi teks yang keterbacaannya tinggi, serta ilustrasi gambar dan fragmen video yang relevan kesemuanya dipadukan dengan narasi audio yang jernih guna menciptakan pengalaman belajar yang multisensorik bagi siswa.

4. Proses konstruksi dan purwarupa media instruksional ini diakomodasi melalui utilisasi platform Canva, sebuah perangkat desain berbasis awan (cloud-based) yang memungkinkan pengintegrasian fitur-fitur grafis mutakhir. Penggunaan aplikasi ini bertujuan untuk menjamin presisi visual dan kualitas tata letak yang atraktif, sehingga produk yang dihasilkan memenuhi standar estetika edukatif yang relevan bagi karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar.
5. Sebagai tahap finalisasi, output purwarupa dari pengembangan ini dikonversi dan dikemas ke dalam format kontainer digital MP4 (MPEG-4 Part 14). Pemilihan format ini didasarkan pada pertimbangan kompresi data yang efisien namun tetap mempertahankan resolusi visual yang optimal, sehingga menjamin kemudahan distribusi dan aksesibilitas pada berbagai platform pemutar media.

1.8 Pentingnya Pengembangan

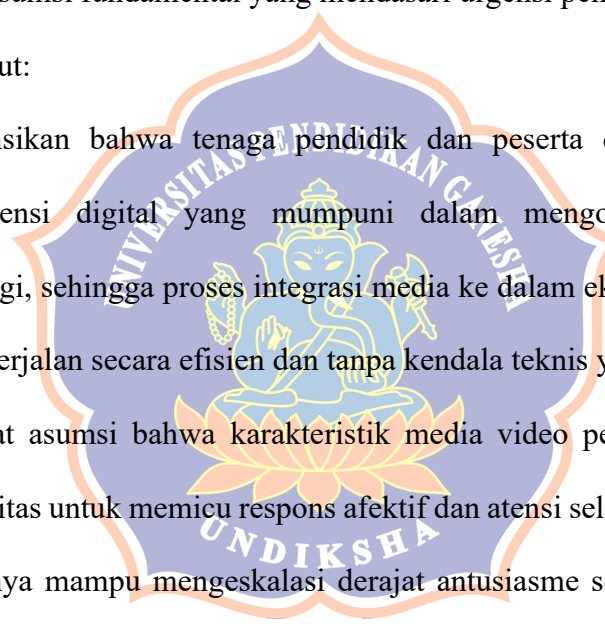
Media pembelajaran merupakan komponen kunci dalam mencapai tujuan pendidikan di era teknologi. Penggunaan media video pembelajaran menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran, mendorong interaktivitas, dan mengembangkan keterampilan komunikasi siswa. Pendidik dituntut untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar, menggeser paradigma pengajaran tradisional Muatan ceramah menuju metode yang lebih dinamis dan partisipatif. Media Muatan video pembelajaran tidak sekadar alat bantu, melainkan sarana transformasi pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pengembangan media pembelajaran Muatan teknologi bukan sekadar tren, tetapi

kebutuhan strategis untuk mempersiapkan generasi yang adaptif dan kompeten dalam menghadapi perkembangan zaman. Melalui pendekatan ini, proses pendidikan dapat lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Diskursus pengembangan dalam inkuiri ini berpijak pada sejumlah proposisi teoretis dan asumsi fundamental yang mendasari urgensi penciptaan produk, yakni sebagai berikut:

- 
- a. Diasumsikan bahwa tenaga pendidik dan peserta didik telah memiliki kompetensi digital yang mumpuni dalam mengoperasikan perangkat teknologi, sehingga proses integrasi media ke dalam ekosistem instruksional dapat berjalan secara efisien dan tanpa kendala teknis yang berarti.
 - b. Terdapat asumsi bahwa karakteristik media video pembelajaran memiliki kapabilitas untuk memicu respons afektif dan atensi selektif siswa, yang pada gilirannya mampu mengescalasi derajat antusiasme serta keterlibatan aktif mereka dalam dinamika pembelajaran.
 - c. Media pembelajaran video pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.
 - d. Media pembelajaran video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Meskipun dikonstruksi secara sistematis, inkuiri pengembangan ini tetap memiliki sejumlah demarkasi operasional dan keterbatasan ruang lingkup yang perlu diidentifikasi, antara lain:

1. Ruang lingkup konten dalam instrumen audio-visual ini difokuskan secara eksklusif pada kurikulum IPS, dengan spesifikasi tematik yang terbatas pada materi Keragaman Budaya di Indonesia, sehingga tidak mengontekstualisasikan domain materi lain di luar cakupan bahasan tersebut.
2. Pengembangan media pembelajaran video pembelajaran hanya dirancang untuk siswa kelas IV SD.
3. Efektivitas implementasi media ini mensyaratkan ketersediaan perangkat komputasi (laptop) serta proyektor sebagai sarana transmisi visual utama di ruang kelas. Selain itu, operasionalisasi media ini memiliki ketergantungan terhadap stabilitas konektivitas jaringan, guna memastikan seluruh fitur interaktif dan elemen audio-visual dapat diakses secara sinkron dan optimal.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir ambiguitas penafsiran serta menyelaraskan persepsi terhadap terminologi yang digunakan dalam diskursus ini, maka dipandang perlu untuk memaparkan definisi operasional dari istilah-istilah sentral sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan adalah pendekatan sistematis untuk menciptakan dan menguji produk baru, metode, atau program. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien yang dapat digunakan dalam praktik.

2. Media video pembelajaran adalah media komunikasi yang mengombinasikan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif, merangsang indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan guna meningkatkan pemahaman dan daya tangkap audiens.
3. Model ADDIE adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam desain instruksional untuk mengembangkan program pelatihan dan pendidikan.

