



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PROGRAM PELATIHAN DI SEKOLAH POLISI NEGARA PONTIANAK

Sugiyono^{1*}, Aunurahman², Indri Astuti³

Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura,
Pontianak, Indonesia

*e-mail: Sugiyono46@gmail.com

Received: 2021-08-30 Accepted: 2021-12-30 Published: 2021-12-30

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media program pelatihan di sekolah polisi negara pontianak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini berdasarkan penilaian ahli materi persentase rata-rata 79,85% kategori sangat valid, penilaian ahli media persentase rata-rata 87,96 % kategori sangat valid dan penilaian desain pembelajaran persentase rata-rata sebesar 87,77% kategori sangat valid, sedangkan respon peserta didik memiliki nilai presentase rata-rata sebesar 95,94% kategori sangat layak, maka dapat disimpulkan bahwa media program pelatihan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah polisi negara Pontianak.

Kata kunci : Pengembangan, program pelatihan, karakter disiplin

Abstract

This study aims to develop a media training program in the Pontianak state police school. This study uses the research and development (R&D) method using the ADDIE development model. The results of this study are based on the material expert's assessment, the average percentage is 79.85%, the category is very valid, the average percentage of the media expert's assessment is 87.96%, the category is very valid and the assessment of learning design is an average percentage of 87.77%, the category is very valid, While the students' responses have an average percentage value of 95.94%, the category is very feasible, it can be concluded that the training program media is suitable for use as learning media in the Pontianak State Police School.

Keywords: Development, training program, discipline character

How to cite (in APA style): Sugiyono, S., Aunurahman, A., & Astuti, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran video program pelatihan di sekolah polisi negara pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(2), 169–176. <https://doi.org/10.31571/SAINTEK.V10I2.3360>

Copyright © 2021 Sugiyono, Aunurahman, Indri Astuti
DOI: 10.31571/saintek.v10i2.3360

PENDAHULUAN

Kepolisian adalah alat Negara yang berfungsi sebagai penanggung jawab keamanan dan ketertiban dalam negeri dan sebagai salah satu unsur penegakan hukum dan sebagai pelindung, pelayan, dan pengayom masyarakat serta lebih mengetahui kondisi masyarakat daripada lembaga negara yang lain, sehingga dapat menjaga konsistensi hukum yang berlaku, ditegaskan pula bahwa Kepolisian mempunyai tugas pengayom, pelindung dan pelayan masyarakat.

Sekolah Polisi Negara (SPN) adalah salah satu bagian dari pendidikan Polri yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan ketrampilan serta sikap yang dibutuhkan oleh seorang personel



Polri dalam pemenuhan tugas-tugas kepolisian. Di samping itu pendidikan di SPN juga merupakan satu rangkaian kegiatan dari siklus pembinaan manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), sehingga penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan Polri tetap berpegang pada prinsip keterpaduan, dengan tujuan untuk mengakomodir sistem Pendidikan Nasional. Sistem pendidikan Polri yang ada saat ini harus mampu menciptakan personel Polri yang unggul dan bisa mengimbangi kemajuan jaman yang semakin moderen. Namun demikian perlu dilakukan banyak pembenahan dan terobosan guna mencapai tujuan tersebut. Untuk mewujudkan itu personel Polri yang berkualitas, tentu diperlukan terobosan-terobosan baru dalam dunia Pendidikan Polri.

Kebijakan Manajemen Pendidikan Bintara POLRI yang diterapkan oleh SPN mengacu pada Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2010 tentang Sistem Pendidikan Kepolisian Negara Republik Indonesia.

Manajemen Pendidikan Pembentukan Bintara POLRI termasuk pada Pendidikan Pembentukan Profesi. Pendidikan ini ditujukan untuk membentuk dan membekali Peserta didik menjadi anggota POLRI yang memiliki pengetahuan, keterampilan, kemampuan, ketangguhan, sikap dan perilaku terpuji dalam rangka komitmen melaksanakan tugas kepolisian, yang dilandasi sikap keterbukaan dan tidak melanggar Hak Asasi Manusia. Penyelenggaraan Pendidikan Pembentukan Bintara POLRI salah satunya mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 29 yang mengatur jenis pendidikan yang dapat diselenggarakan oleh suatu departemen atau non departemen seperti POLRI, sebagai berikut: "Pendidikan kedinasan merupakan pendidikan profesi yang diselenggarakan oleh departemen atau lembaga pemerintah non departemen."

Berdasarkan pasal ini jelas bahwa pendidikan yang diselenggarakan oleh POLRI merupakan pendidikan kedinasan yang menyelenggarakan program pendidikan profesi. Pendidikan Pembentukan Bintara POLRI juga ditempuh dalam waktu yang singkat yaitu hanya selama 7 (tujuh) bulan, namun berhasil atau tidaknya, tidak diukur dari berapa lama pendidikan itu berjalan, tetapi program pendidikan yang dijalankan harus memenuhi prinsip-prinsip pendidikan kedinasan tersebut. Mengingat Bintara POLRI sebagai ujung tombak yang bersentuhan langsung dengan masyarakat dan penegakan hukum, sehingga perlu dibentuk manajemen pendidikan yang berorientasi pada visi POLRI yakni terwujudnya Postur POLRI yang mandiri, profesional, bermoral dan modern sebagai pengayom, pelindung dan pelayan masyarakat, serta penegak hukum yang terpercaya dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat.

Seperi pernyataan Leon C Megginson (1963) yang menyebut ; "*It is not the most intellectual of the species that survives; it is not the strongest that survives; but the species that survives is the one that is able best to adapt and adjust to the changing environment in which it finds itself.*" 1(Leon, 1963).

Konsep teori ini menyatakan, bahwa manusia yang dapat bertahan adalah yang memiliki kemampuan terbaik untuk beradaptasi dengan segala perubahan. Memasuki abad 21 sejumlah kecakapan mutlak dimiliki seseorang (Griffin dalam Patrick : 2012). Ditambahkan juga setiap personel Polri perlu berpikir kreatif, inovatif, kritis dan memiliki pemecahan masalah. Dari segi cara bekerja Setiap personel Polri harus memiliki kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi. Salah satu tuntutan kompetensi yaitu pelatihan keterampilan berupa karakter disiplin.

Pendidikan karakter bertujuan untuk meluluskan pembelajar yang cerdas dan baik (Lickona, 1991). Battistich, dkk (2008: 82) memandang pendidikan karakter sebagai "*deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development*". Pengembangan karakter di sekolah tidak terbatas pada pengajaran semata, tetapi mencakup seluruh aspek kehidupan sekolah. DeRoche dan William (2001: 20) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai "*any deliberate approach by which school personnel, often in conjunction with parents and community members, help children and youth become caring, principled, and responsible*".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diartikan bahwa pendidikan karakter adalah upaya-upaya terencana dan terperinci yang dilaksanakan secara sistematis dan

berkesinambungan untuk membantu peserta didik dalam mengimplementasikan nilai-nilai kebaikan yang menghubungkan manusia dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia lainnya, lingkungan, Bangsa dan Negara yang diwujudkan dalam pikiran, perasaan, sikap, perkataan dan perbuatan.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif sebagai pegangan atau referensi peserta didik dalam pelatihan karakter disiplin. sehingga dapat mengasah pengetahuan dan pemahaman mereka serta dapat mendukung sistem pembelajaran yang telah ada. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa video cd interaktif yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam program pelatihan. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengembangan pelatihan karakter disiplin siswa pada Sekolah Polisi Negera Pontianak”.

METODE

Penelitian ini dilakukan di sekolah polisi negara pontianak (SPN). Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D)- Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Pribadi, 2016).

Hal inipun senada dengan pendapat : *Aldoobie (2015), the ADDIE model is one of the most common models used in the instructional design field. It helps instructional designers and teachers to create an efficient, and effective teaching design by applying the processes of the ADDIE model on any instructional product (Aldoobie, 2015).*

Tahapan analisis mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga diharapkan media yang dikembangkan dapat menunjang kegiatan belajar siswa. Pada tahap ini, diantaranya mengenai analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis media, dan analisis sarana dan analisis lingkungan sekolah polisi negara Pontianak.

Tahap desain digunakan untuk acuan dalam penyusunan suatu kerangka isi program yang disajikan dalam media pembelajaran. Kerangka isi program untuk menggambarkan keseluruhan isi materi yang tercakup dalam penulisan garis besar isi media dan penyusunan naskah yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang dicapai agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Pada Tahap pengembangan dimulai dengan memproduksi media pembelajaran, Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, animasi. Sehingga tahap ini menghasilkan prototipe. Prototipe yang dihasilkan Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran program media pembelajaran kartun 3D di cek dan di validasi untuk diberikan komentar dan saran agar dapat dilakukan proses perbaikan. Jika prototipe tersebut sudah divalidasi oleh ahli materi dan media maka prototipe tersebut dinyatakan layak atau tidak untuk diuji cobakan.

Pada tahap implementasi, prototipe yang sudah dihasilkan dalam tahap pengembangan diimplementasikan kepada pengguna pada situasi nyata di lapangan. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Tahap implementasi dilakukan setelah media program pelatihan dinyatakan layak oleh para expert judgement. Implementasian media ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kebermanfaatan media ini dalam menunjang program pelatihan di sekolah polisi negara Pontianak.

Pada Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur dan menilai produk pembelajaran yang dihasilkan dari angket validasi oleh para ahli dan angket kepraktisan oleh siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Dalam tahap ini peneliti selalu mengevaluasi kinerja produk dalam hal program pelatihan media pembelajaran untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada.

Subjek penelitian dalam Pengembangan media Pembelajaran program pelatihan disini adalah di sekolah polisi negara Pontianak (SPN) berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dan teknik komunikasi tidak langsung dengan alat pengumpul data tes hasil belajar berbentuk tes pilihan ganda angket respon siswa yang berisi pernyataan positif dan angket validasi yang terdiri dari angket validasi ahli materi dengan aspek isi materi; validasi ahli desain dengan aspek tujuan pembelajaran kaitan dengan SK/KD/ Kurikulum/Materi; dan validasi ahli media dengan aspek dengan aspek kebahasaan, penyajian, efek media terhadap pembelajaran, tampilan menyeluruh yang dibuat berdasarkan skala Likert. Data hasil validasi ahli materi, ahli desainer dan ahli media dihitung dan dikategorikan pernyataan positif ke dalam rentang nilai 1-4 dengan kategori yaitu: (4) sangat valid, (3) valid, (2) kurang valid, dan (1) tidak valid.

Tabel 1. Kevalidan media

Interval Skor	Kategori Kevalidan
$3 \leq RPP \leq 4$	Sangat Valid
$2 \leq RPP < 3$	Valid
$1 \leq RPP < 2$	Kurang valid
$0 \leq RPP < 1$	Tidak valid

Sumber: Akbar (2013)

Langkah selanjutnya adalah menilai kelayakan media pembelajaran untuk diimplementasikan pada program pelatihan pendidikan karakter disiplin di sekolah polisi negara pontianak, yaitu dengan mengklasifikasikan jawaban butir instrument menjadi empat pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor rentang 1-4, yaitu 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju), (sangat tidak setuju). Kategori kelayakan berdasarkan kriteria seperti pada sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Respon Siswa

Skor	Kategori Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan	Keterangan Respon Pernyataan Positif	Respon Pernyataan Negatif
4	$75 \% \leq NR < 100 \%$	Sangat Positif	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
3	$50 \% \leq NR < 75\%$	Positif	Setuju	Tidak Setuju
2	$25 \% \leq NR < 50\%$	Kurang Positif	Tidak Setuju	Setuju
1	$0 \% \leq NR < 25\%$	Tidak Positif	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan memiliki dua tujuan yaitu yang pertama dalam pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media video pembelajaran program. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon peserta didik dan seberapa keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran menggunakan media video pembelajaran program pelatihan.

Jenis produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran program pelatihan. Pada penelitian ini menyandingkan metode pengembangan Borg and Gall dengan model pembelajaran berorientasi yang pada sistem yaitu menggunakan model *ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluation)*. Hal ini sesuai dengan pendapat Ching Yee Yong dkk (Jusrin Efendi Pohan dkk, 2014:5) yang menyatakan *ADDIE model is the generic process traditionally used by instructional designers and training developers. The five phases ADDIE of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation-represent a dynamic, flexible guideline for building effective training and performance support tools*. Pendapat ahli ini menekankan bahwa model ADDIE adalah proses tradisional seorang pengembang yang bersifat umum dalam merancang pengajaran dan latihan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sezer dkk (Jusrin Efendi Pohan dkk, 2014:5) bahwa *ADDIE is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all design, development, implementation and evaluation activities*. Artinya,

ADDIE merupakan sistem pendekatan secara tidak langsung, yakni analisis bagaimana hubungan komponen yang satu dengan komponen yang lain dan saling koordinasi, terdiri atas perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan penilaian (*evaluation*).

Tahap analisis (*analyze*), Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data berupa hasil wawancara terhadap guru dan siswa untuk mengetahui dan menguraikan permasalahan yang dihadapi sekolah berkaitan dengan penggunaan media yang dibutuhkan dalam penelitian

Tahap desain (*design*), merupakan proses membuat rancangan (*story board*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat rancangan awal media pembelajaran program pelatihan karakter disiplin dengan menggunakan camtasia studio.

Tahap pengembangan (*development*) merupakan proses mewujudkan desain menjadi produk yang siap divalidasi dan diuji cobakan. Tahap pengembangan adalah tahap dimana peneliti melakukan validasi oleh 1 orang validasi ahli media, 1 orang validasi ahli desain dan 1 orang validasi ahli materi. Validasi dilakukan dengan cara menghadirkan tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk tersebut Akker dkk (2013: 127).

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan proses menerapkan media yang dikembangkan untuk uji coba produk yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu meliputi (a) uji perorangan yang melibatkan 3 orang siswa kelas B3, Ketiga siswa ini terdiri dari satu orang siswa yang memiliki nilai berkemampuan tinggi, satu orang siswa yang memiliki nilai berkemampuan sedang, dan satu orang siswa yang memiliki nilai berkemampuan rendah. (b) uji coba kelompok kecil mengikutsertakan 9 orang siswa kelas B3, tiga orang siswa yang memiliki nilai berkemampuan tinggi, tiga orang siswa yang memiliki nilai berkemampuan sedang dan tiga orang siswa yang memiliki nilai berkemampuan rendah. dan uji coba lapangan melibatkan 30 (tiga puluh) orang siswa kelas B3.

Tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan proses penilaian akhir dari pengembangan. pada tahap ini dilakukan analisis pada hasil evaluasi formatif dan evaluasi sumatif yang terkumpul dari implementasi guna mengevaluasi pengembangan produk dalam melihat respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran program pelatihan. Adapun hasil evaluasi formatif yang akan di analisis berupa penilaian dari validasi ahli, uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan, sehingga didapatkan perbaikan produk. Sedangkan hasil evaluasi sumatif dilakukan guna mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil program pelatihan peserta didik dengan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli media

Aspek	Rata-rata	kategori
Huruf	3.76	Sangat valid
Kemudahan	3.80	Sangat valid
Suara	3.79	Sangat valid
Tampilan	3.83	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan	3.79	Sangat valid

Berdasarkan data validasi ahli media menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran memiliki hasil nilai rata-rata 3,79 dengan kriteria kevalidan yaitu sangat valid. Menurut Bungin (2009:333), skor hasil validasi berada dalam rentang 3,26-4,00 dapat dikategorikan sangat baik. Kelengkapan, keluasan, kemenarikan, dan kedalaman materi secara keseluruhan mendapatkan penilaian sangat baik.

Tabel 4. Hasil Validasi materi

Aspek	Rata-rata	kategori
Tujuan Pembelajaran	3.83	Sangat valid
Kelayakan Isi	3.78	Sangat valid
Bahasa	3.70	Sangat valid
Penyajian Materi	3.80	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan	3.77	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran program pelatihan menunjukkan hasil nilai rata-rata 3,77 dengan kriteria sangat valid. Setelah itu dilakukanlah revisi, dan masukan serta saran yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Validasi desain

Aspek	Rata-rata	Kategori
Tampilan	3.75	Sangat valid
Kemanfaatan	3.73	Sangat valid
Kemudahan	3.77	Sangat valid
fisik aplikasi	3.80	Sangat valid
rata-rata keseluruahn	3.76	Sangat valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran, praktisi dan hasil analisis pada saat ujicoba, dapat disimpulkan bahwa modul dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hasil rata-rata yang diberikan oleh validator adalah 3,76 yang masuk dalam kategori sangat valid maka dan dapat diuji cobakan. Berkaitan dengan kepraktisan dalam penelitian pengembangan Akker, Van Den (1999: 10) menyatakan: *“Practically refers to extent that user (and) other experts) consider the intervention as appealing and usable in normal conditions”*. Kepraktisan mengacu pada sejauh mana pengguna menganggap produk pengembangan menarik dan mudah digunakan.

Selanjutnya Pada tahap uji coba satu-satu ini peneliti melakukan uji coba lapangan awal dengan jumlah 3 orang siswa. Adapun respon siswa pada uji one to one dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil uji coba one to one

Aspek	Rata-rata	Persentase%
Pembelajaran	7.33	91.66
Materi	7.33	91.66
Bahasa	7.33	91.66
Tampilan	7.66	95.83
rata-rata keseluruahn		92.70

Pada tahap uji coba kelompok kecil ini dengan jumlah 9 orang peserta didik. Adapun penilaian sikap respon peserta didik dilakukan selama proses penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil uji coba kelompok sedang

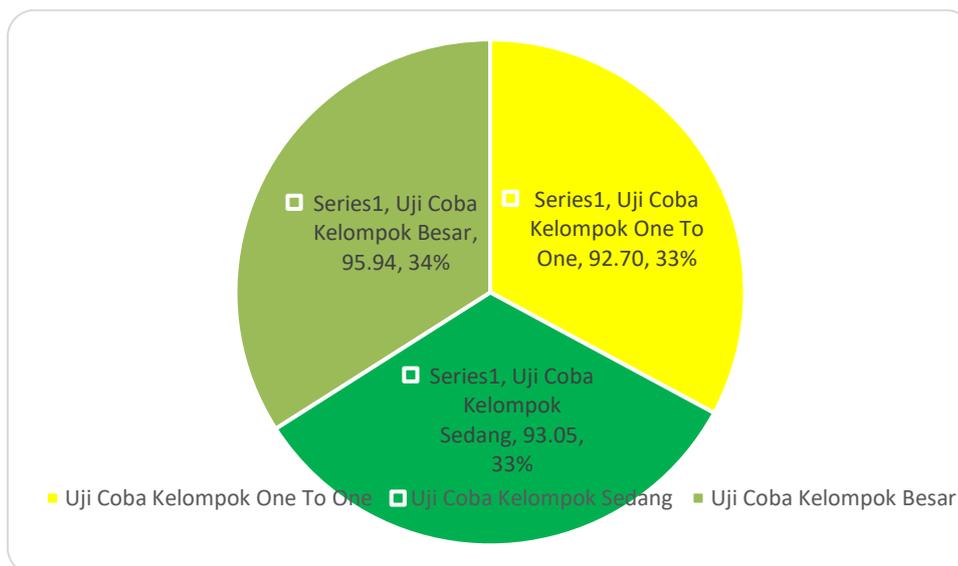
Aspek	Rata-rata	Persentase%
Pembelajaran	7.44	93.05
Materi	7.33	91.66
Bahasa	7.44	93.05
Tampilan	7.55	94.44
rata-rata keseluruahn		93.05

Pada tahap uji coba kelompok besar ini peneliti melakukan uji coba lapangan dengan jumlah 30 orang siswa. Adapun penilaian sikap respon peserta didik dilakukan selama proses penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil uji coba lapangan

Aspek	Rata-rata	Persentase%
Pembelajaran	7.66	95.83
Materi	7.56	94.58
Bahasa	7.7	96.25
Tampilan	7.76	97.08
rata-rata keseluruhan		95.94

Adapun perbandingan hasil persentase angket respon siswa terhadap media pembelajaran program pelatihan antara kelompok one to one, kelompok sedang dan kelompok besar dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Perbandingan Uji coba

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil revisi yaitu dari hasil uji coba *one to one* 92,70, kemudian direvisi dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil mengalami peningkatan sebesar 93,05, dan dilanjutkan lagi dengan uji coba kelompok besar mengalami peningkatan nilai sebesar 95.94% semakin mendekati tahap sempurna dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berkaitan dengan keefektifan dalam penelitian pengembangan Akker, Van Den (1999: 10) menyatakan: *“Effectiveness refers to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims”*. Keefektifan mengacu pada hasil ujicoba lapangan yang konsisten/sesuai dengan tujuan yang dimaksud. Jadi, suatu produk pengembangan dikatakan efektif jika mencapai tujuan yang diharapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahapan yang dilakukan berkenaan dengan desain media pada materi pelatihan karakter disiplin peserta didik dirancang dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

2. Pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran program pelatihan yang sudah diuji kevalidannya dan layak digunakan dengan penilaian ahli media rata-rata 3,79, penilaian ahli materi rata-rata 3,77, dan untuk penilaian ahli desain praktisi pembelajaran rata-rata 3,76 dengan kategori secara keseluruhan penilaian ahli adalah sangat valid.
3. Pada tahap implementasi uji coba one to one memiliki nilai persentase 92,70%, uji coba kelompok sedang memiliki nilai persentase 93,05%. Dan untuk penilaian uji coba lapangan memiliki nilai persentase sebesar 95,94% terhadap respon peserta didik menggunakan media pembelajaran program pelatihan di sekolah polisi negara pontianak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). Addie Model. *American International Journal of Contemporary Research* Vol. 5, No. 6; December 2015. Issn 2162-139x (Print), 2162-142x (Online) © Center For Promoting Ideas, Usa [Www.Ajjernet.Com](http://www.ajjernet.com)
- Akker, Van Den J. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher. hal. 125–135
- Battistich, V. (2008). *Voices: A Practitioner's Perspective: Character Education, Prevention, And Positive Youth Development*. *Journal of Research in Character Education*, 6 (2), 81-90.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction*. 4 th Edition. London: Longman Inc.
- Bungin, B. (2009). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Deroche, E. F. & William, M. M. (2001). *Character Education: A Guide for School Administrators*, Blue Ridge Summit, Pa: Scarecrow Press.
- Jusrin Efendi Pohan. (2014). *Pengembangan Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Menulis Resensi Di Kelas Ix Smp 7 Padang Bolak*. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajaran*. Volume 2 Nomor 2.
- Leon. (1963). *Lessons from Europe For American Business*. Published Jointly by The Southwestern Social Science Association and The University of Texas Press.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Kencana.
- LOT. (2001). *Addie: instructional design model*.
- Sutarti, T. dan Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Thomas Lickona, (1991). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam Books.