
Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar

Kiki Pratama Rajagukguk¹⁾, Renni Ramadhani Lubis²⁾, Jihan Kirana³⁾, Novi Sri Rahayu⁴⁾

STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

E-mail : kikipratamargg@gmail.com¹⁾, renni.ramadhani.rr@gmail.com²⁾,
novisrirahayu592@gmail.com³⁾, kiranajihan34@gmail.com⁴⁾

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran model 4D. Luaran dari pelatihan ini adalah diperolehnya penguasaan ilmu pengetahuan dari guru tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran model 4D. Pelatihan dilengkapi dengan power point tentang media pembelajaran model 4D, ranah pengetahuan yang termasuk dalam model 4D, Tips membuat media pembelajaran model 4D. Media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4-D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahapan-tahapan dalam pelatihan ini meliputi perencanaan, pengumpulan data/informasi, desain/perancangan, konstruksi (pembuatan perangkat lunak), pengujian dan analisa hasil. Pelaksanaan yang dilakukan selama dua hari memiliki empat sesi agenda. Kegiatan ini memberikan manfaat kepada para guru di dalam upaya untuk meningkatkan kreatifitas, kemampuan dan keterampilan membuat media pembelajaran agar kelak di kemudian hari pengetahuan yang di dapat bisa bermanfaat dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar di lingkungan Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Model 4D

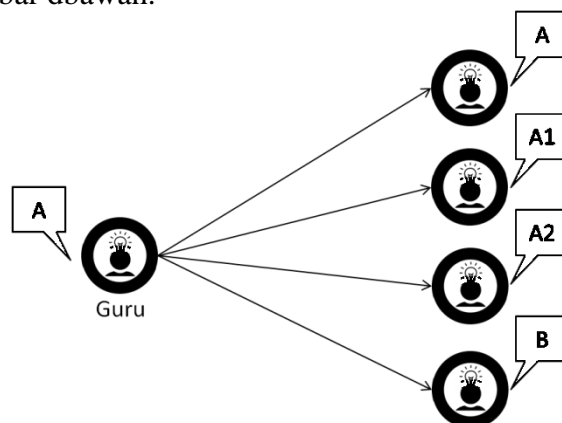
ABSTRACT

This This research is a type of research and development which aims to provide knowledge and teachers comprehension about about how to create a 4D model of learning media. The output of this research is teacher acquisition of knowledge about how to create 4D model of learning media. The training also equipped with power points about the 4D model of learning media, the realm of knowledge included in the 4D model, Tips for making 4D model learning media. The learning media in this study were compiled and developed based on the Thiagarajan 4-D model which consists of four stages, namely define, design, develop, and disseminate. The stages in this research include planning, data collecting/information, design, construction (software creation), testing and results analysis. The implementation had four agenda sessions from two-day. This activity provides benefits to teachers an effort to improve creativity, ability and skills to create learning media so can be useful in supporting the process of teaching and learning activities in Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli,

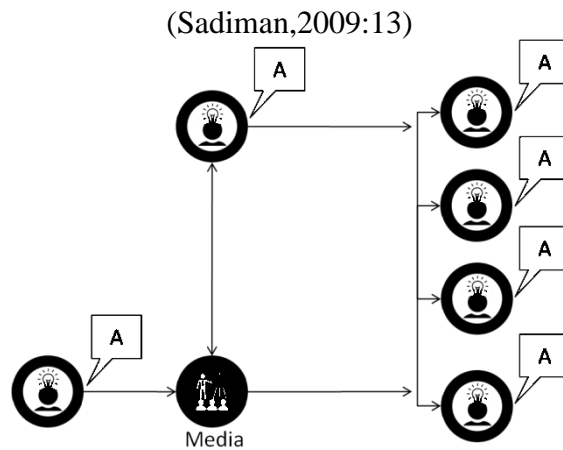
Keywords: Learning Media, 4D Model

I. PENDAHULUAN

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media belajar. Guru berkewajiban untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif bagi siswa agar mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Dimiyati, 2002). Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas tentunya harus memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Tujuan pembelajaran harus tercapai setiap proses pembelajaran berlangsung, jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, maka proses pembelajaran tersebut dapat dikatakan kurang berkualitas (Tegeh, 2019). Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. Seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 1 Media sebagai alat komunikasi yang gagal



Gambar 2 Media sebagai alat komunikasi yang berhasil
(Sadiman,2009:15)

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Media memiliki fungsi dan manfaat sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Perkembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber daya pengajar, fasilitas di sekolah, lingkungan tempat atau lokasi sekolah, dan lain-lain.

Aqib (2015:50) menyatakan media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar. Sejalan dengan Yaumi (2012:61) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah peralatan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kaya tentang rangsangan atau dorongan (misalnya multimedia, video, teks dan benda asli). Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu; media cetak, media pameran (*Display*), media audio, media visual, media video, multimedia dan perangkat komputer (Yaumi, 2012). Media komputer dapat digunakan sebagai pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat menimbulkan minat siswa sehingga media komputer dapat mengoptimalkan dalam membantu minat dan meningkatkan pemahaman siswa serta merangsang pikiran siswa terhadap materi pelajaran (Parinduri, 2019). Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis multimedia yang menggunakan software Adobe Flash yang di sajikan dalam bentuk gambar-gambar animasi, teks dan suara. Adobe Flash dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif secara efektif dan efisien serta mudah diakses oleh siswa, sebab dunia pendidikan dituntut untuk selalu berkembang secara cepat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi (Rajagukguk, 2019).

Aplikasi media pembelajaran ini bersifat *multiplatform*, yaitu aplikasi ini tidak hanya dalam satu sistem operasi saja melainkan bisa digunakan dalam sistem operasi windows, android, linux, dan lain-lain. Dan juga aplikasi yang dikembangkan ini menggunakan model Four-D (4D) yang memiliki beberapa tahap, tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Multiplatform adalah pernyataan untuk suatu program atau aplikasi yang dimana aplikasi tersebut dapat dijalankan dengan

sistem operasi lebih dari satu sistem operasi, yaitu windows, android, blackberry, macOS, Symbian, dan lain-lain (Anam, 2017).

Mengingat bahwa selama ini guru yang berkaitan juga hanya menggunakan media buku teks dan ceramah saja sehingga siswa merasa bosan dan jenuh tidak ada perubahan yang membuat siswa tertarik untuk memperhatikan, maka pemanfaatan media yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tombol eksekusi, dapat membuat suasana belajar mengajar berlangsung menarik dan tidak terkesan monoton, serta mudah dipahami. Hasil wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli, media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran yang diajarkan di kelas lebih sering menggunakan powerpoint, dimana diketahui materi yang ditampilkan pada slide hanya memuat poin-poin penting dari materi yang diajarkan oleh guru, hal ini membuat siswa kebanyakan enggan untuk mencatat penjelasan secara luas mengenai materi yang diajarkan oleh guru, dengan alasan guru terlalu cepat saat menjelaskan sehingga tidak memiliki kesempatan mencatat hal-hal yang penting dari materi yang diajarkan.

Hasil wawancara lainnya pada beberapa siswa di sekolah tersebut menyatakan bahwa mereka membutuhkan media yang memuat ringkasan-ringkasan materi yang ada pada materi yang disampaikan oleh guru sebagai pendamping buku cetak yang memiliki cakupan materi yang lebih ringkas, mudah dimengerti dan memiliki gambar-gambar sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, diperlukan suatu media pembelajaran dengan tujuan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan paparan di atas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu menambah motivasi siswa dalam belajar. Selain itu Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli sudah memiliki fasilitas Projector yang menunjang proses belajar mengajar yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yakni menunjang metode mengajar yang diperlukan guru (Sudjana, 2009:7).

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru tentang membuat aplikasi media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman materi ajar secara mendalam dan untuk meningkatkan keterampilan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran model 4D dalam upaya meningkatkan kompetensi guru-guru Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini dilakukan melalui menggunakan model pengembangan 4D. Pemilihan model pembelajaran ini didasari atas pertimbangan bahwa desain pembelajaran model 4D ini penyajian model dilakukan secara sederhana. Dalam pengembangan media video pembelajaran ini terdiri dari 4 fase atau tahap utama, yaitu *Define, desain, development and Disseminate*.

Target utama dari pelatihan ini adalah guru-guru Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli dan tidak menutup kesempatan bagi guru-guru dari sekolah lain maupun praktisi pendidikan yang berminat mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4D. Luaran dari pelatihan ini adalah diperolehnya penguasaan ilmu

pengetahuan dari guru tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran model 4D. Pelatihan dilengkapi dengan power point tentang media pembelajaran model 4D, ranah pengetahuan yang termasuk dalam model 4D, Tips membuat media pembelajaran model 4D. Dalam pelatihan ini juga dilengkapi dengan instrumen pembuatan media pembelajaran model 4D yang sudah di format sebelumnya, sehingga peserta dapat mengisinya secara langsung di kolom yang sudah disediakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan yang dilakukan selama dua hari memiliki empat sesi agenda. Hari pertama pada sesi pertama, peserta diwajibkan untuk melakukan registrasi kemudian dilanjutkan dengan sesi pembukaan. Kemudian pada sesi II, materi I diberikan yaitu mengenai pengenalan media pembelajaran model 4D, komponen-komponen media pembelajaran model 4 D, dan ciri-ciri media dalam pengajaran dan pembelajaran. Setelah itu materi II mengenai perancangan media pembelajaran dan langkah-langkah membuat media pembelajaran model 4D. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3 Suasana Pelatihan

Selanjutnya pada hari yang kedua, pada sesi I, pengenalan tentang perangkat Adobe Flash Professional sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran. Materi yang diberikan pada saat pelatihan antara lain materi pengenalan tentang multimedia, komponen komponen dasar yang ada di multimedia, ciri-ciri bahan ajar berbasis multimedia, pengenalan IDE dari Adobe Flash, membuat scene, membuat animasi dengan motion tween, menggunakan action script pada tombol untuk navigasi antar scene, mengimport video dan suara. Materi yang diberikan juga dalam bentuk video sehingga peserta pelatihan dapat mencoba kembali materi tersebut. Setiap *tool-tool* yang ada, *stage*, *timeline* dan lain-lain yang ada di lingkungan kerja Flash dijelaskan dengan singkat sebagai awal perkenalan terhadap lingkungan kerja perangkat lunak. Selanjutnya, dari rancangan/papan cerita yang sudah dibuat dihari sebelumnya, dituangkan ke dalam bentuk animasi yang dibangun langkah per langkah dibawah bimbingan instruktur. Hasil dari pelatihan yaitu aplikasi media pembelajaran yang dapat dijadikan referensi untuk dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang lebih baik.

Media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4-D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, and *desseminate*. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada tiga syarat kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif. Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap fase pengembangan media pembelajaran yang dimaksud diuraikan berikut ini:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

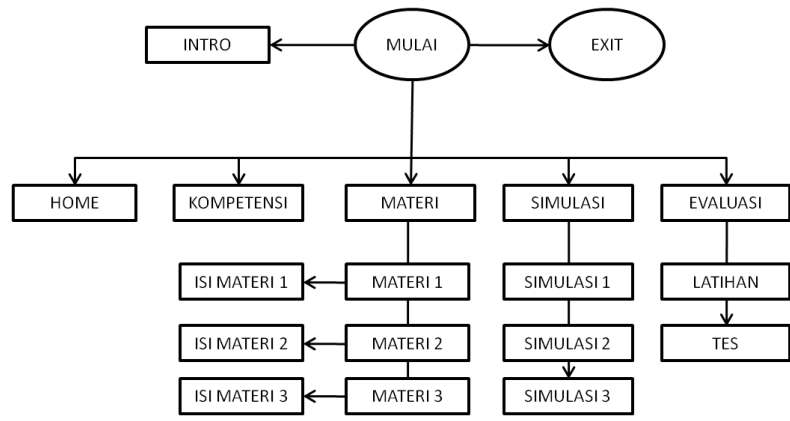
Tahap ini adalah tahap awal yang harus dimulai sebelum rancangan media itu sendiri, dimana tahap ini meliputi beberapa tahapan yaitu:

- a. Analisis Awal-Akhir
Komponen-komponen yang harus dimiliki suatu media pembelajaran. Untuk mencapai media pembelajaran yang baik, maka media ini dikembangkan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terdiri kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- b. Analisis Peserta Didik
 - 1) Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 7 – 13 tahun, anak dalam kelompok usia seperti itu berada dalam tahap operasi formal atau mereka telah dapat berfikir abstrak dan dapat memecahkan masalah melalui penggunaan eksperimentasi sintesis.
 - 2) Kemampuan akademik siswa Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli tahun pelajaran 2019/2020 bersifat heterogen, yaitu berkemampuan tinggi, sedang, rendah.
- c. Analisis Materi
Berdasarkan kenyataan yang ada dilapangan bahwa, siswa lebih senang belajar jika materi pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih ringkas namun mudah dipahami.
- d. Analisis Tugas
Tugas dalam pembelajaran ini berupa tes evaluasi yang dianalisis berdasarkan tujuan pembelajaran yang tercantum pada rencana pelaksanaan pembelajaran setiap mata pelajaran.
- e. Tujuan pembelajaran
Penyusunan tujuan pembelajaran ini didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum 2013.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Penyusunan Tes
Penyusunan tes dirumuskan berdasarkan analisis materi dan analisis tugas yang dicantumkan dalam indikator pencapaian.
- b. Pemilihan media
Pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- c. Pemilihan format.
Pemilihan format media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan.
- d. Rancangan awal.
Perancangan media pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian, dan fase lain sebelumnya pada tahap perancangan ini. Fase ini akan menghasilkan produk berupa prototipe awal media yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan



Gambar. 4 Desain Pengembangan Produk

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Media

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator (narasumber) dimana aspek yang dinilai yaitu aspek desain cover, desain isi, kelengkapan materi dan isi materi media pembelajaran. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media.

b. Tahap uji coba media

Media yang telah direvisi selanjutnya diujicobakan dan di presentasikan di depan pada sesi pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4D



Gambar 5 Prototipe I

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru yang ada di sekolah lain tetapi karena keterbatasan waktu dan materi, maka tahap penyebaran ini terbatas hanya dilakukan saat ujicoba media pada saat pelatihan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan: Dari hasil kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4D kepada guru-guru Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat kepada para guru di dalam upaya untuk meningkatkan kreatifitas, kemampuan dan keterampilan membuat media pembelajaran agar kelak di kemudian hari pengetahuan yang di dapat bisa bermanfaat dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar di lingkungan Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli terkhususnya.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut. (1) Bagi siswa, disarankan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. media pembelajaran tidak hanya dimanfaatkan di sekolah saja, namun dapat dimanfaatkan di mana dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar. (2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menciptakan pemahaman yang lebih cepat terhadap proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih efektif lagi. (3) Bagi sekolah, disarankan agar guru-guru dapat mengembangkan kreativitas dan lebih mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar melalui media pembelajaran yang inovatif. Selain itu pihak sekolah juga harus menambah sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran agar proses pembelajaran nantinya lebih efektif dan mampu menambah daya tarik siswa dalam memahami materi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Kepala Sekolah beserta Guru-guru di Sekolah Dasar Negeri Nomor 070974 Gunungsitoli yang telah membantu dan memberikan waktunya sehingga program pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik sesuai harapan bersama.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, Khairil dan Choifin, Muhammad. 2017. Implementasi Model Four-D (4D) Untuk Pembelajaran Aplikasi Multiplatform Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Bluto). *Teknika : Engineering and Sains Journal*. Volume 1, Nomor 2, Desember 2017, 111-116
- Aqib. 2013. *Model-Model, Media, dan strategi Pembelajaran Kontekstual (INOVATIF)*. Bandung: Yarma Widia
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: DPDIKBUD bekerjasama dengan Rineka Cipta
- Parinduri, Wina Mariana. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berbasis

Komputer Dengan Macromedia Flash 8 Pada Pokok Bahasan Unsur, Senyawa Dan Campuran Terhadap Kejelasan, Kedalaman Dan Ketepatan Isi Materi. *Jurnal Sintaksis Vol.1, No.1, Desember 2019. 64-77*

Sadiman, A. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sudjana, Nana . 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Tegeh, I Made. 2019. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Yaumi Muhammad. 2012. *Buku Daras Desain Pembelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin Universitas Press