

Penerapan Model *Four-D* dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Jasmine Riani Johan¹, Tuti Iriani², Arris Maulana³

¹ Universitas Negeri Jakarta dan jasminerianijohan_1503619046@mhs.unj.ac.id

² Universitas Negeri Jakarta dan tutiiriani@unj.ac.id

³ Universitas Negeri Jakarta dan arrismaulana@unj.ac.id

Article Info

Article history:

Received: Juni, 2023

Revised: Juni, 2023

Accepted: Juni, 2023

Kata Kunci:

Model *Four-D*, Media Video, Keterampilan Mengajar, Kelompok Kecil, Perorangan

Keywords:

Four-D Model, Video Media, Teaching Skills, Small Groups, Individuals.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan proses pengembangan media video keterampilan mengajar yaitu keterampilan dalam mengajar kelompok kecil dan perorangan dengan model *Four-D* (4-D) untuk mata kuliah kompetensi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk menguraikan penerapan model 4-D yang dimodifikasi. Hasil dari penelitian ini memberikan gambaran sebagai berikut: 1) Pendefinisian (*Define*) merupakan tahap untuk mengidentifikasi tujuan pengembangan, sasaran audiens, konteks pembelajaran, dan analisis kebutuhan pengembangan media video, 2) Perancangan (*Design*) sebagai tahap untuk pemilihan format, konten, fitur media video, serta skenario, 3) Pengembangan (*Develop*) merupakan tahap yang melibatkan produksi, pengeditan, dan pengujian media video oleh para ahli serta mahasiswa sebagai sasaran audiens, dan 4) Penyebaran (*Disseminate*) merupakan tahap untuk mendistribusikan atau menyebarkan media video yang telah selesai dikembangkan kepada mahasiswa pada mata kuliah kompetensi pembelajaran. Hasil dari penerapan tahapan model *Four-D* menunjukkan bahwa model ini dapat digunakan untuk mengembangkan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

ABSTRACT

This research aims to describe the design process of developing video media for teaching skills, specifically teaching small groups and individuals, using the Four-D (4-D) model for the learning competency course. This research uses a descriptive method to explain the application of the modified Four-D model. The results of this research provide the following overview: 1) Define: This stage is used to identify the development objectives, audience targets, learning contexts, and analysis of the need for developing video media, 2) Design: This stage involves selecting the format, content, video media features, as well as scenarios, 3) Develop: This stage involves producing, editing, and testing video media by experts and students as the target audience, 4) Disseminate: This stage is to distribute or disseminate the completed video media to students in the learning competency course. The results of applying the Four-D model stages show that this model can be used to develop video media for teaching small groups and individuals' skills.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Name: Jasmine Riani Johan

Institution: Universitas Negeri Jakarta

Email: jasminerianijohan_1503619046@mhs.unj.ac.id

1. PENDAHULUAN

Salah satu ciri khas dari pembelajaran abad 21 adalah *collaboration* (kolaborasi), yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan mengajar kelompok kecil maupun perorangan. Kolaborasi merupakan aktivitas di dalam kelompok di mana seseorang atau beberapa orang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama sebelumnya. Ketika bekerja sama dengan orang lain, siswa akan terbiasa mengembangkan cara kerja sama dan berpikir untuk mencari solusi terbaik bersama dengan kelompoknya (Rini 2022).

Berdasarkan hasil penelitian oleh Laititia & Ngazizah (2021) kemampuan mahasiswa terkait keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan termasuk rendah dengan persentase 0,5% atau cukup. Hasil penelitian lainnya (Ramdani *et al.* 2018) didapatkan bahwa mahasiswa yang melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 9 Pontianak belum menguasai aspek keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Oleh karena itu, agar mahasiswa calon guru siap dalam mengaplikasikan keterampilan mengajar, diperlukan peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang dapat dilakukan pada mata kuliah Kompetensi Pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan media video pembelajaran untuk melihat contoh praktis dalam mengajar melalui penglihatan (Khotimah 2021).

Dalam penelitian riset dan pengembangan untuk pembuatan media pembelajaran, ada beberapa model yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk tersebut. Pemilihan model tersebut bertujuan agar proses pengembangan dan riset berjalan dengan lancar, memenuhi standar dan kriteria yang relevan. Seperti model Borg *and* Gall pada penelitian pengembangan video tutorial untuk mata pelajaran peng-apian di SMK (Yoga Utomo dan Ratnawati 2018). Kemudian model lainnya yang sudah banyak digunakan untuk pengembangan media pembelajaran adalah model *Four-D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*), *Plomp*, dan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model *Four-D* (4-D). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Model 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Arkadiantika *et al.* 2020). Setelah melalui proses pengembangan dalam pelatihan, model ini disebut model *Four-D* yang terdiri dari empat tahap: *define, design, develop*, dan *disseminate* (Haviz 2013).

Pemilihan model *Four-D* dikarenakan kelebihanannya yang tidak memakan waktu lama karena tahapannya relatif tidak terlalu rumit (Maydiantoro 2021), serta digunakan pada penelitian sebelumnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah kompetensi pembelajaran pokok materi keterampilan dasar mengajar (Mawardi *et al.* 2019).

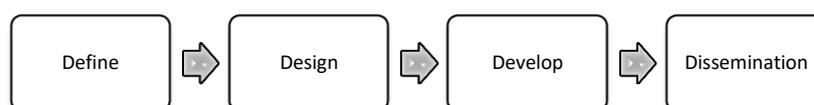
Berdasarkan pemaparan diatas, maka penerapan model 4-D sangat terkait dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, sehingga diharapkan dapat membantu proses pengembangan media pembelajaran ini menjadi lebih efektif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Model Four-D (4-D)

Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Model 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Arkadiantika *et al.* 2020). Menurut Rochmat dalam Haviz (2013) awalnya Thiagarajan, Semmel, dan Semmel memodifikasi model ini menjadi empat tahap, yaitu: *analysis, design, evaluation, dan dissemination*. Setelah melalui proses pengembangan dalam pelatihan, model ini disebut model *Four-D* yang terdiri dari empat tahap: *define, design, develop, dan disseminate*.

B. Tahap-Tahap Model Four-D (4-D)



Sumber: Haviz, 2013

Gambar 1. Flowchart model 4-D

Berikut ini penjabaran dari tahap model 4-D (Haviz, 2013):

- 1) Tahap pendefinisian atau *define*, membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan di buat. Tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis pembelajar, analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan-tujuan instruksional khusus.
- 2) Tahap perancangan atau *design*, membantu menentukan desain yang akan diterapkan. Pada tahap ini dapat dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal.
- 3) Tahap pengembangan atau *develop*, bertujuan untuk menghasilkan produk. Dalam tahap ini, produk yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna. Tahap uji pengembang dilakukan jika proses pembuatan produk telah selesai dan siap diuji kevalidannya oleh para ahli. Proses pengujian dilakukan bertahap, mulai dari uji validasi produk oleh para ahli, uji coba pada skala individu, uji coba pada kelompok kecil, dan terakhir uji coba pada kelompok besar. Apabila produk terbukti tidak atau kurang valid saat di uji oleh ahli, pengujian ini akan diulang untuk memastikan hasil yang sesuai dengan harapan.
- 4) Tahap penyebaran atau *disseminate*, pada tahap ini produk dapat disebarkan dan dikenal kan kepada masyarakat luas melampaui lingkup pengembangan itu sendiri. Beberapa faktor yang harus dipertimbangkan saat melakukan penyebarluasan adalah analisis pengguna, strategi dan tema, *timing* penyebaran, dan pemilihan media penyebaran (Maydiantoro 2021).

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Four-D (4-D)

Kelebihan dari model 4-D adalah tidak memakan waktu yang lama karena tahapannya relatif tidak terlalu rumit. Namun, salah satu kelemahan nya adalah model hanya sampai pada tahap

penyebaran saja dan tidak mencakup evaluasi, yaitu proses mengukur kualitas produk yang telah diuji. Evaluasi ini dilakukan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk (Maydiantoro 2021).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Hasil analisis disampaikan secara deskriptif mengenai proses pengembangan media video menggunakan model *Four-D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Setiap tahap menjelaskan proses pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Penelitian ini dilaksanakan pada program studi Pendidikan Teknik Bangunan di Universitas Negeri Jakarta. Sasarannya adalah mahasiswa yang sedang atau telah mengambil mata kuliah Kompetensi Pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

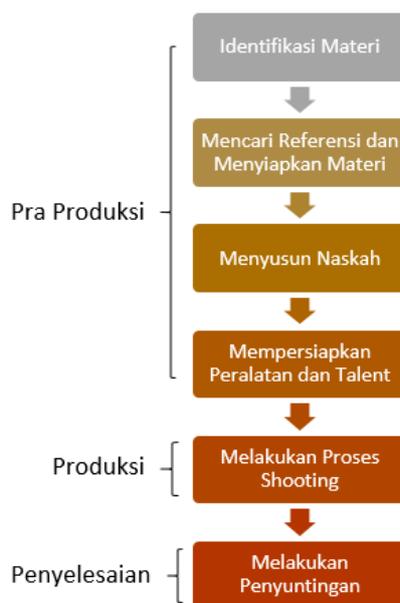
Hasil dan pembahasan diperoleh berdasarkan invensi selama proses penelitian pengembangan dengan model *Four-D* (4-D). Artikel ini difokuskan untuk mendeskripsikan proses atau langkah-langkah pada model 4-D yang digunakan untuk pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

A. Pendefinisian (*Define*)

Tahap *Define* (*Definisi*) dalam model pengembangan 4D adalah tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan untuk pengumpulan informasi, menentukan tujuan pembelajaran, tema atau topik, sasaran yang ditunjukkan kepada mahasiswa, dan konten yang akan disampaikan dalam video pembelajaran berupa simulasi mengajar kelompok kecil dan perorangan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui kuesioner untuk menganalisis kebutuhan.

B. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan, dimulai dengan pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan media. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran mengajar kelompok kecil dan perorangan. Video pembelajaran akan menggunakan *live action* yang dikemas dalam bentuk MP4. Dalam tahap ini juga dilakukan penentuan durasi, isi konten, penyusunan naskah untuk skenario video pembelajaran, serta jadwal perekaman dan teknologi yang dibutuhkan dalam produksi video pembelajaran tersebut. Berikut *flowchart* perancangan dalam pembuatan media video tersebut:



Sumber: Data Pribadi, 2023

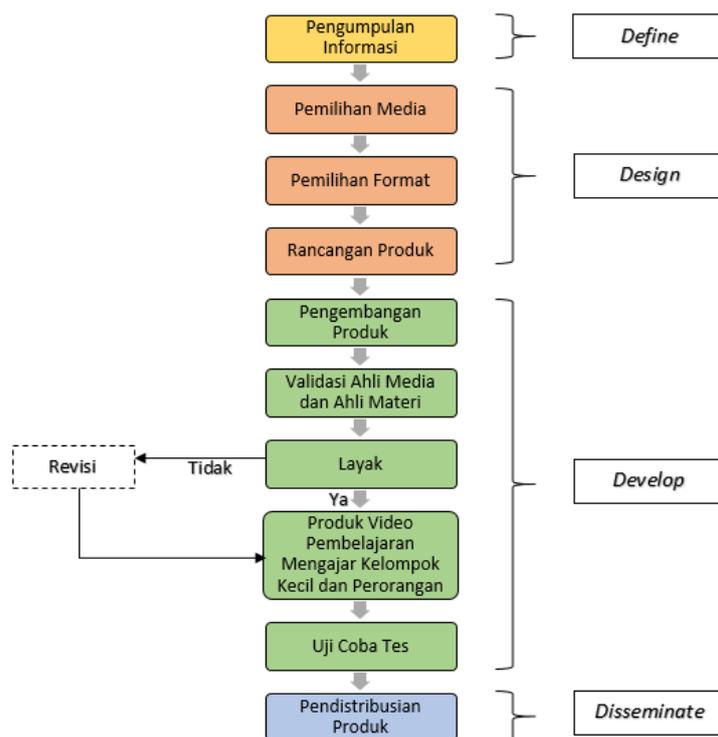
Gambar 2. Flowchart Rancangan Video Pembelajaran Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

C. Pengembangan (*Develop*)

Tahap develop dalam model pengembangan 4-D adalah tahap di mana media pembelajaran dikembangkan atau dibuat berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, dimulai proses produksi seperti pada *flowchart* rancangan video pembelajaran. Mulai dari pembuatan atau *shooting* dan mengedit video, serta melakukan pengujian kualitas oleh ahli media dan ahli materi. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba terhadap mahasiswa untuk melihat interaksi dan pengalaman pengguna dalam media pembelajaran. Jika ditemukan masalah atau kesalahan, maka akan dilakukan perbaikan sebelum tahap penyebaran dimulai.

D. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap disseminate (penyebaran) dalam model pengembangan 4-D adalah tahap terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan akan didistribusikan atau disebarakan kepada target pengguna atau mahasiswa. Dalam hal ini adalah mahasiswa pada program studi Pendidikan Teknik Bangunan yang mengambil mata kuliah Kompetensi Pembelajaran. Berikut alur prosedur pengembangan model 4-D yang digunakan dalam penelitian ini:



Sumber: Kurniawan dan Dewi 2017

Gambar 3. Alur pengembangan produk dengan model 4-D yang dimodifikasi

5. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini memberikan gambaran proses pengembangan 4-D sebagai berikut: 1) Pendefinisian (*Define*) untuk mengidentifikasi tujuan pengembangan, sasaran audiens, konteks pembelajaran, dan analisis kebutuhan pengembangan media video, 2) Perancangan (*Design*) untuk pemilihan format, konten, fitur media video, serta skenario, 3) Pengembangan (*Develop*) melibatkan produksi, pengeditan, dan pengujian media video oleh para ahli serta mahasiswa, dan 4) Penyebaran (*Disseminate*) untuk menyebarkan media video yang telah selesai dikembangkan. Dalam konteks pengembangan media video pembelajaran untuk keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, model 4-D memungkinkan pendekatan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media tersebut. Untuk itu, model ini dapat digunakan untuk mengembangkan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika I, Ramansyah W, Effindi MA, Dellia P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *J Dimens Pendidik dan Pembelajaran*. 8(SEMNASDIKJAR2019):29–36. doi:10.24269/dpp.v0i0.2298.
- Haviz M. 2013. Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*. 16(1):28. doi:10.31958/jt.v16i1.235.
- Khotimah SKSH. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif J Ilmu Pendidik*. 3(4):2149–2158. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>.
- Kurniawan D, Dewi SV. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4D Thiagarajan. *J Siliwangi*. 3(1).

- Laititia T, Ngazizah N. 2021. Evaluasi Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perseorangan Mahasiswa Pgsd Semester Vi Mata Kuliah Pembelajaran Mikro 2020/2021. *J Dharma PGSD*. 1(2):104–110.
- Mawardi G, Iriani T, Daryati D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar. *J Pensil*. 8(1):24–30. doi:10.21009/jpensil.v8i1.8485.
- Maydiantoro A. 2021. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and development). *J Pengemb Profesi Pendidik Indones*. 1(2):29–35.
- Ramdani R, Khosmas, Syahrudin H. 2018. Persepsi Guru Pamong Terhadap Keterampilan Mengajar Mahasiswa Ppl Tahun Ajaran 2017/2018. 2(1):1–8.
- Rini. 2022. Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Communication, Collaboration , Critical Thinking Dan Creative Thinking (4C) Dengan Pendekatan Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Luqman Al-Hakim Kelas 5 SDN 010 Bengkulu Utara. *J Pendidik Profesi Guru Agama Islam*. 2(9):25–30.
- Yoga Utomo A, Ratnawati D. 2018. Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK The Development of Tutorial Video on Ignition System Learning. *J ustjogja*. 6(1):68–76. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi>.