

## Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas

Amara Hudaya Salsabila<sup>1</sup>, Tuti Iriani<sup>2</sup>, Santoso Sri Handoyo<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, [amarahudayasalsabila\\_1503619051@mhs.unj.ac.id](mailto:amarahudayasalsabila_1503619051@mhs.unj.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta, [tutiiriani@unj.ac.id](mailto:tutiiriani@unj.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Negeri Jakarta, [santoso\\_handoyo@unj.ac.id](mailto:santoso_handoyo@unj.ac.id)

### Article Info

#### Article history:

Received: Aug, 2023

Revised: Aug, 2023

Accepted: Aug, 2023

#### Kata Kunci:

Keterampilan Mengelola Kelas,  
Model 4D, Video Pembelajaran

#### Keywords:

4D Model, Classroom Management  
Skills, Learning Video

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media video pembelajaran yang menampilkan penerapan komponen-komponen keterampilan mengelola kelas dalam situasi pembelajaran secara nyata. Metode yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap *define* ditemukan alasan-alasan mahasiswa kesulitan dalam memahami materi keterampilan mengelola kelas dan 100% mahasiswa setuju dilakukan pengembangan video pembelajaran keterampilan mengelola kelas. Pada tahap *design* dilakukannya persiapan pengembangan video keterampilan mengelola kelas. Pada tahap *develop* dilakukan pembuatan video pembelajaran serta validasi hasil video oleh ahli media dan ahli materi. Dan pada tahap *disseminate* dilakukan penyebaran hasil video yang telah divalidasi melalui platform YouTube dan Learning Management System (LMS).

### ABSTRACT

*This research aims to develop an instructional video that shows the application components of classroom management skills in learning situations. The method used in this study is Research and Development (R&D) method with a 4D model. The 4D development model consists of 4 stages define, design, develop, and disseminate. The results showed that at the define stage found that 67,6% of students had difficulty understanding the material for managing class skills and 100% of students agreed to develop a learning video on class management skills. At the design stage, the development script of a 15-minutes classroom management skills video was carried out. At the development stage, learning videos are taken based on the video script and validation of video results by media and material experts. And at the dissemination stage, the video results that have been validated will be distributed through YouTube and Learning Management System (LMS).*

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



### Corresponding Author:

Name: Amara Hudaya Salsabila

Institution: Universitas Negeri Jakarta

Email: [amarahudayasalsabila\\_1503619051@mhs.unj.ac.id](mailto:amarahudayasalsabila_1503619051@mhs.unj.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia untuk mengembangkan potensi setiap individu. Guru menjadi salah satu komponen utama dalam pendidikan yang menentukan keberhasilan pencapaian pembelajaran. Guru berperan sebagai pengajar profesional yang dituntut untuk menguasai kompetensi guru. Menurut Undang-undang No. 14 Tahun 2005 pasal 10 tentang guru dan dosen, terdapat 4 kompetensi guru yaitu: kompetensi pedagogi, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Kompetensi pedagogi menuntut guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang mendidik siswa sehingga dibutuhkan keterampilan dasar mengajar (Madjid, 2019).

Keterampilan dasar mengajar merupakan kemampuan guru dalam menjalankan tugas sebagai guru yaitu membimbing, mengarahkan, serta membangun motivasi siswa untuk belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Meha & Bullu, 2021). Sedangkan Menurut Sri Anitash (2009) Keterampilan dasar mengajar merupakan kemampuan khusus yang harus dimiliki pengajar untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan efektif, efisien, profesional, serta dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran (Madjid, 2019). Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh pengajar untuk melakukan tugasnya selama mengajar dengan efektif, efisien, dan profesional sehingga tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Keterampilan mengelola kelas menjadi salah satu aspek dalam keterampilan dasar mengajar guru.

Keterampilan Mengelola kelas adalah kemampuan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi pembelajaran agar tetap optimal dan kondusif (Maharani et al., 2021). Menurut Weinstein & Weber (Cooper, 2011) Mengelola kelas merupakan tindakan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang saling menghormati, peduli, tertib dan produk (Halimah, 2017). Maka, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengelola kelas adalah kemampuan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif secara akademik dan juga menumbuhkan keterampilan sosial peserta didik yang peduli, tertib, serta produktif. Terdapat 6 komponen keterampilan mengelola kelas yang dilakukan untuk dapat menciptakan dan memelihara hubungan yang harmonis dengan peserta didik yang terdiri dari sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian, memberi petunjuk-petunjuk jelas, memberikan teguran dan memberikan penguatan (Helmiati, 2013).

Menurut kajian Soffiatun dan Rusmaini (2020) tentang mengelola kelas, data menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru kesulitan untuk mempraktikkan keterampilan mengelola kelas seperti, calon guru tidak dapat mengontrol sehingga siswa saling mengobrol dan rata-rata hanya 1% dari waktu mengajar keterampilan mengelola kelas digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan sulitnya memahami materi 8 keterampilan dasar mengajar salah satunya mengelola kelas dengan baik. Alasannya karena calon guru tidak bisa melihat contoh cara penerapan keterampilan secara langsung misalnya melalui video (Soffiatun & Rusmaini, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan calon guru untuk memahami keterampilan mengelola kelas.

Media pembelajaran merupakan segala hal dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pemberi kepada penerima sehingga merangsang motivasi belajar pada mahasiswa sehingga terjadinya proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga

tercapainya tujuan pembelajaran (Novita et al., 2019). Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan jenis media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk audio visual. Pesan- pesan atau materi pembelajaran yang disajikan melalui video pembelajaran dapat dilihat dan didengar secara bersamaan (Pratama et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurwahidah et al., (2021), penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, prestasi, dan minat belajar peserta didik karena video pembelajaran dapat menampilkan situasi atau pengalaman belajar dalam materi pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran juga memudahkan peserta didik untuk mempraktikkan materi yang dilihatnya melalui video daripada media lain seperti buku maupun gambar (Nurwahidah et al., 2021). Penggunaan video pembelajaran sebagai media pada materi keterampilan mengelola kelas dapat memudahkan calon guru untuk memahami penerapan keterampilan mengelola kelas karena cara penerapan komponen-komponen mengelola kelas dapat dilihat secara nyata.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media video pembelajaran untuk materi keterampilan mengelola kelas yang dapat digunakan oleh mahasiswa calon guru pada program studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Materi keterampilan mengelola kelas berupa komponen-komponen yang ada di dalamnya ditampilkan dengan contoh penerapan keterampilan mengelola kelas dalam situasi pembelajaran nyata. Untuk lebih memaksimalkan pemahaman contoh yang ditampilkan berupa contoh benar dan salah sehingga diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini sebagai media pembelajaran dalam dapat memudahkan mahasiswa untuk mengetahui dan membedakan penerapan setiap komponen keterampilan dengan baik.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. *Keterampilan Dasar Mengajar*

Keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan-keterampilan dasar yang harus dilakukan guru setiap melakukan aktivitas mengajar (Damanik, S, & R, 2021). Menurut Sri Anitash (2009) Keterampilan dasar mengajar merupakan kemampuan khusus yang harus dimiliki pengajar untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan efektif, efisien dan profesional. Keterampilan dasar mengajar dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran (Madjid, 2019). Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh pengajar untuk melakukan tugasnya selama mengajar dengan efektif, efisien, dan profesional sehingga tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran.

Keterampilan dasar mengajar terdiri dari 8 keterampilan dasar yang terdiri dari (Istianah et al., 2021): Keterampilan Bertanya, Keterampilan memberikan penguatan, Keterampilan mengadakan variasi, Keterampilan menjelaskan, Keterampilan membuka dan menutup, Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengelola kelas, dan Keterampilan mengajar kelompok dan perorangan.

### 2.2. *Keterampilan Mengelola Kelas*

Menurut Garret (2014) Keterampilan mengelola kelas merupakan kemampuan guru untuk menunjukkan tindakan terhadap setiap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik sehingga terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif dan efektif. Selain itu, Menurut Weinstein & Weber

(Cooper, 2011) Mengelola kelas merupakan tindakan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang saling menghormati, peduli, tertib dan produktif (Halimah, 2017). Maka, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengelola kelas adalah kemampuan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif secara akademik dan juga menumbuhkan keterampilan sosial peserta didik yang peduli, tertib, serta produktif.

Keterampilan mengelola kelas dapat mempengaruhi tingkat kedisiplinan peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kartika (2019), keterampilan mengelola kelas memiliki kontribusi sebesar 25,6% terhadap kedisiplinan belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri se-kecamatan Moyudan (Kartika, 2019). Penelitian lain yang dilakukan oleh Mailani (2020) menunjukkan hasil yang sejalan yaitu kedisiplinan peserta didik berbanding lurus dengan persepsi peserta didik terhadap pengelolaan kelas. Jika semakin tinggi persepsi peserta didik terhadap pengelolaan kelas, maka semakin tinggi pula kedisiplinan peserta didik dan sebaliknya (Mailani, 2020).

Untuk menciptakan pengelolaan kelas yang efektif, terdapat salah satu keterampilan yang wajib dimiliki guru yaitu menciptakan dan memelihara hubungan yang harmonis dengan peserta didik. Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan menerapkan komponen-komponen kegiatan sebagai berikut (Helmiati, 2013):

1. Sikap tanggap yaitu guru memberikan respons terhadap setiap kegiatan peserta didik.
2. Membagi perhatian, yaitu guru memberikan perhatian visual maupun verbal secara merata kepada seluruh peserta didik.
3. Memusatkan perhatian siswa, yaitu hal-hal yang dilakukan guru untuk mempersiapkan siswa selama pembelajaran.
4. Memberi petunjuk-petunjuk tugas dengan jelas yaitu kemampuan guru untuk dapat mengomunikasikan tugas yang diberikan kepada peserta didik dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga tidak menimbulkan keraguan ketika mengerjakan tugas.
5. Memberikan teguran yaitu guru dapat menegur peserta didik yang menunjukkan perilaku negatif dengan tegas, jelas, serta tidak menggunakan kata kasar, penghinaan, dan ocehan yang berlebihan.
6. Memberikan penguatan, yaitu guru dapat memberikan penguatan kepada peserta didik yang menunjukkan perilaku positif baik dengan *gesture* tubuh maupun dengan verbal

### 2.3. Video Pembelajaran

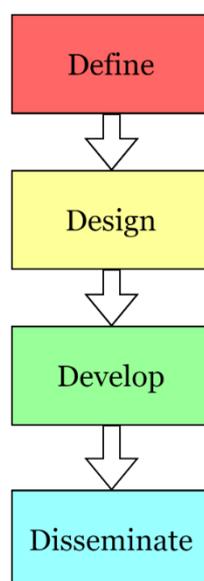
Menurut Cheppy Riana (2007) video pembelajaran merupakan media yang menampilkan materi dalam bentuk audio dan visual sehingga membantu pemahaman peserta didik (Pratama et al., 2020). Video pembelajaran dapat menampilkan informasi, menjelaskan proses dan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat dan memperpanjang waktu penjelasan materi, serta mempengaruhi sikap peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat memutar kembali video sesuai dengan kebutuhan dan keperluannya sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat maksimal (Yuanta, 2020).

Kelebihan penggunaan video sebagai media pembelajaran yaitu sifat yang interaktif sehingga memudahkan penggunaan video pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat melengkapi pengalaman belajar siswa, dapat

menampilkan peristiwa yang tidak dapat dilihat secara langsung, dan dapat ditujukan kepada berbagai macam individu dan kelompok. Dibalik kelebihanannya, penggunaan video pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan seperti memungkinkan peserta didik untuk melompati bagian penjelasan materi di dalam video dan materi yang ditampilkan dalam video tidak selalu sesuai dengan tujuan pembelajaran (Hafizah, 2020). Oleh karena itu, dalam pembuatan video pembelajaran harus memaksimalkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki untuk mencegah muncul kekurangan yang dapat muncul.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and development* (R&D) yaitu proses pengembangan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada kemudian produk akhir dilakukan uji keefektifannya (Birru Muqdamien et al., 2021). Di dalam metode ini, terdapat model yang digunakan sebagai acuan pengembangan produk. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D yang memiliki 4 tahapan pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Thiagarajan et al., 1974).



**Gambar 1.** Tahapan RnD Model 4D

Sumber: Thiagarajan et al., 1974

Teknik pengambilan data dilakukan dengan instrumen non tes yaitu kuesioner dan lembar angket. Kuesioner digunakan untuk pengambilan data responden pada analisis kebutuhan tahap *define* dan uji coba terbatas pada tahap *develop* kepada mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan FT UNJ. Sedangkan, lembar angket digunakan untuk pengambilan data validasi dari ahli media dan ahli materi pada tahap *develop*. Teknik analisis data hasil kuesioner pada analisis kebutuhan adalah analisis data deskriptif. Sedangkan pada hasil angket validasi para ahli dan kuesioner uji coba terbatas mahasiswa adalah kualitatif.

Hasil penelitian ini dibatasi sampai tahap *design* karena saat ini produk masih pada tahap pengembangan (*develop*).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Hasil

###### Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang dapat dijadikan latar belakang dalam penelitian (Thiagarajan et al., 1974). Data analisis kebutuhan didapatkan hasil penyebaran kuesioner kepada 37 mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang telah mengikuti mata kuliah Kompetensi Pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan:



**Gambar 2.** Alasan yang Menyebabkan Mahasiswa Calon Guru Kesulitan Memahami Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut hasil pada gambar di atas penyebab mahasiswa kesulitan memahami keterampilan mengelola kelas yaitu 2,7% memilih karena kurangnya waktu dalam melakukan diskusi dengan dosen pengajar, 18,9% memilih karena kesulitan memahami materi yang hanya dijelaskan dosen, 35,1% memilih karena kurangnya variasi media pembelajaran terkait keterampilan mengelola kelas, 45,9% memilih karena kesulitan mencari bahan ajar lain terkait keterampilan mengelola kelas, dan paling banyak 56,8% mahasiswa memilih karena kurangnya contoh nyata yang dapat dijadikan contoh penerapan mengelola kelas.

Berdasarkan hasil tersebut maka perlu pengembangan media pembelajaran lain yang dapat menunjukkan contoh nyata penerapan keterampilan mengelola kelas seperti video pembelajaran. Video pembelajaran memiliki kemampuan salah satunya untuk mengajarkan keterampilan (Yuanta, 2020). Selain itu, penyampaian materi praktik menggunakan video pembelajaran lebih memudahkan peserta didik untuk memahami keterampilan yang dilihat dibandingkan melalui buku ataupun gambar (Pratama et al., 2020).



**Gambar 3.** *Persentase Mahasiswa yang Setuju Dengan Pengembangan Video Pembelajaran Keterampilan Mengelola Kelas*

Berdasarkan gambar di atas 100% mahasiswa setuju dengan pengembangan media video pembelajaran keterampilan mengelola kelas.

#### **Tahap Design (Perancangan)**

Pada tahap *design* dilakukan perencanaan dan perancangan media dengan menentukan berbagai hal yang dibutuhkan selama proses pengembangan (Thiagarajan et al., 1974). Kegiatan yang dilakukan pada tahap *design* yaitu:

1. Membuat Garis - Garis Besar Isi Media (GBIM) Video Pembelajaran yang berisikan pokok-pokok materi beserta indikator keterampilan mengelola kelas yang ada di dalam video
2. Membuat Jabaran Materi (JM) Video Pembelajaran yang terdiri dari sub tema dan uraian materi keterampilan mengelola kelas dan membuat alternatif visual (gambar, video, animasi, dan lain-lain) yang akan digunakan dalam video beserta sumbernya.
3. Menyusun sinopsis video pembelajaran keterampilan mengelola kelas.
4. Menyusun *treatment* yang akan digunakan dalam video pembelajaran keterampilan mengelola kelas
5. Menyusun naskah video pembelajaran keterampilan mengelola kelas.
6. Menyusun *storyboard* video pembelajaran keterampilan mengelola kelas
7. Menyusun instrumen penilaian untuk para ahli serta untuk uji coba kepada mahasiswa mata kuliah Kompetensi Pembelajaran Pendidikan Teknik Bangunan FT UNJ.
8. Menentukan lokasi *shooting* video pembelajaran mengelola kelas yaitu Lab *Microteaching* Universitas Negeri Jakarta
9. Menentukan pemeran dan kru yang terlibat dalam video pembelajaran keterampilan mengelola kelas
10. Menentukan desain tampilan video pembelajaran keterampilan mengelola kelas.

#### **Tahap Develop (Pengembangan)**

Pada tahap *Develop*, rencana dan rancangan yang telah disusun pada tahap *design* direalisasikan menjadi sebuah produk kemudian produk melewati proses validasi oleh ahli media dan ahli materi (Thiagarajan et al., 1974). Kegiatan yang dilakukan pada tahap *develop* yaitu:

1. Membuat video pembelajaran keterampilan mengelola kelas dengan melakukan *shooting* pada lab *Microteaching UNJ*.
  2. Melakukan *editing* video hingga menjadi produk video pembelajaran keterampilan mengelola kelas.
  3. Memberikan produk video pembelajaran kepada para ahli untuk dilakukan proses validasi dengan lembar angket yang telah dirancang.
- Skor yang dihasilkan dari pengisian lembar angket akan diolah berdasarkan kriteria berikut:

Persentase (%)	Kriteria
85.01 - 100	Sangat Layak/ Dapat digunakan tanpa revisi
70.01 – 85.00	Layak/Dapat digunakan dengan sedikit revisi
50.01 – 70.00	Kurang Layak/ Tidak dapat digunakan karena perlu revisi besar
01.00 – 50.00	Tidak Layak/ Tidak dapat digunakan

**Tabel 1.** Tabel Kategori Hasil Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Sumber: Virgitta et al., 2019

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase (%) validitas:

$$\text{Validitas (\%V)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

4. Melakukan revisi produk video pembelajaran sesuai dengan hasil penilaian, saran, dan masukan para ahli.
5. Produk yang telah direvisi sehingga menjadi produk akhir, diuji coba kan dengan skala terbatas kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kompetensi Pembelajaran pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Hasil skor yang didapatkan dari uji coba terbatas akan diolah berdasarkan kriteria berikut:

Interval Tingkat Pencapaian	Kategori
$3,25 < M \leq 4,00$	Sangat Bagus
$2,50 < M \leq 3,25$	Bagus
$1,75 < M \leq 2,50$	Kurang Bagus
$0,00 < M \leq 1,75$	Tidak Bagus

**Tabel 2.** Kriteria Skor Kuesioner Mahasiswa

Sumber: Purnomo & Palupi, 2016

Keterangan:

M = Nilai rata-rata skor pada setiap aspek dalam kuesioner.

6. Melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan terhadap mahasiswa.

#### **Tahap Disseminate (Penyebaran)**

Pada tahap *disseminate* dilakukan pengemasan dan penyebaran video kepada target produk yang telah ditentukan (Thiagarajan et al., 1974). Produk akhir yang telah direvisi pada tahap *develop*, disebarkan kepada mahasiswa mata kuliah Kompetensi Pembelajaran Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FT UNJ melalui *platform YouTube* dan *Learning Management System (LMS)*. Produk yang telah disebarkan akan di implementasikan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Kompetensi Pembelajaran materi 8 Keterampilan Dasar Mengajar. Setelah di implementasikan, pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran untuk mengukur efektivitas media video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil pengukuran kemudian dapat dijadikan bahan evaluasi dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian selanjutnya.

### **B. Pembahasan**

Penerapan metode penelitian dan pengembangan model 4D dalam pengembangan video pembelajaran keterampilan mengelola kelas dilakukan karena kelebihan yaitu proses pengerjaannya yang cepat namun tetap memiliki uraian pengembangan yang lengkap dan sistematis, dapat digunakan untuk mengembangkan media seperti video pembelajaran, serta hasil produk pengembangan yang telah teruji karena sebelum disebarkan, dilakukan penilaian produk oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Kosassy (2019), Kelebihan yang dimiliki oleh model pengembangan 4D yaitu penggunaan model 4D lebih tepat dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, Uraian tahapan lebih lengkap dan sistematis, serta keterlibatan para ahli dalam penilaian sebelum dilakukan uji coba sehingga produk dapat direvisi berdasarkan penilaian, masukan, dan sarah para ahli (Kosassy, 2019). Namun di samping kelebihannya, metode penelitian dan pengembangan model 4D memiliki kekurangan yaitu tahapannya yang terbatas sampai penyebaran saja sehingga tidak ada evaluasi yang dapat mengukir kualitas produk dan efektivitas produk dalam pembelajaran (Maydiantoro, 2021).

### **5. KESIMPULAN**

Pengembangan media video pembelajaran dilakukan dengan metode R&D model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahapan *define* dilakukan untuk mendapatkan analisa kebutuhan sebagai latar belakang pengembangan; tahap *design* dilakukan perencanaan serta perancangan produk video pembelajaran keterampilan mengelola kelas yang akan dikembangkan; tahap *develop* dilakukan realisasi video pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun, validasi ahli media dan ahli materi, serta uji coba terbatas; dan tahap *disseminate* dilakukan penyebaran video pembelajaran..

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Birru Muqdamien, Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1).
- Damanik, R., S, R. W., & R, T. I. (2021). Keterampilan Mengajar Guru. Medan: Umsu Press.

- Hafizah, S. (2020). Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(225–240).
- Halimah, L. (2017). Keterampilan Mengajar Sebagai Inspirasi Untuk Menjadi Guru Excellent Di Abad Ke-21. Bandung: Pt Refika Aditama.
- Helmiati. (2013). *Micro Teaching Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Istianah, A., Ewi, P., & ... (2021). Pelatihan Keterampilan Mengajar Sebagai Bekal Mewujudkan Program Merdeka Belajar Bagi Calon Guru Ppkn Di Prodi Ppkn, Fkip, Universitas Nusa Cendana. *Kelimutu Journal Of ...*, 1(1), 75–86. [Http://Ejurnal.Undana.Ac.Id/Index.Php/Kjcs/Article/View/5611%0ahttps://ejournal.undana.ac.id/index.php/kjcs/article/download/5611/3078](http://ejournal.undana.ac.id/index.php/kjcs/article/view/5611)
- Kartika, R. W. N. (2019). Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas Terhadap Kedisiplinan Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(8), 1369–1379. [Http://Journal.Student.Uny.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Pgsd/Article/Download/15181/14700](http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/15181/14700)
- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Ppkn Dan Hukum*, 14(1), 152–173. [Https://E-Journal.My.Id/Proximal/Article/View/211](https://ejournal.my.id/proximal/article/view/211)
- Madjid, A. (2019). Kompetensi Profesional Guru: Keterampilan Dasar Mengajar. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 1(2), 1–8.
- Maharani, S., Gistituati, N., Hadiyanto, & Ermita. (2021). Persepsi Siswa Tentang Kemampuan Pengelolaan Kelas Guru Di Smk Negeri 1 Painan. *Journal Of Educational Administration And Leadership*, 2(1), 36–40. [Https://Doi.Org/10.24036/XXXXXXXXXX-X-Xx](https://doi.org/10.24036/xxxxxxxxx-X-Xx)
- Mailani, L. (2020). Hubungan Persepsi Siswa Dalam Pengelolaan Kelas Dengan Kedisiplinan Pada Siswa Smk Pabaku. *Psikologi Prima*, 3(2), 22–36. [Https://Doi.Org/10.34012/Psychoprime.V3i2.1250](https://doi.org/10.34012/psychoprime.v3i2.1250)
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (Jpppi)*, 1(2), 29–35.
- Meha, A. M., & Bullu, N. I. (2021). Hubungan Kesiapan Mengajar Dan Proses Praktik Pengalaman Lapangan Dengan Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 412–420. [Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V3i2.323](https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.323)
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd. *2019-Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 66. [Https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Ijpe/Article/View/22103/10859](https://ejournal.upi.edu/index.php/ijpe/article/view/22103/10859)
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). [Https://Doi.Org/10.31000/Rf.V17i1.4168](https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168)
- Pratama, G. N. I. P., Hidayat, N., & Wahyuni, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Pembelajaran Micro Teaching Berbasis Viduk (Video Unjuk Kerja) Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan, Ft, Uny. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1), 13–23. [Https://Doi.Org/10.21831/Jpts.V2i1.31967](https://doi.org/10.21831/jpts.v2i1.31967)
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus Pgsd)*, 20(2), 151–157.

- Soffiatun, S., & Rusmaini. (2020). Kesulitan Praktek Mengajar Mata Kuliah Pemantapan Kemampuan Mengajar (Micro Teaching) Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang Melalui Daring. *Prosiding Senantias 2020*, 1(1), 1381–1390. [Http://Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Senan/Article/View/8506/5463](http://Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Senan/Article/View/8506/5463)
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook. In *Indiana University : Bloomington, Indiana*. [Https://Doi.Org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://Doi.Org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Virgitta, K., Saleh, R., & Rochadi, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Desain Interior Berbantuan Aplikasi Multimedia Sketch Up Pada Prodi Ptb Ft Unj. *Jurnal Pensil*, 8(2), 81–88. [Https://Doi.Org/10.21009/Jpensil.V8i2.11955](https://Doi.Org/10.21009/Jpensil.V8i2.11955)
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. [Https://Doi.Org/10.30742/Tpd.V1i02.816](https://Doi.Org/10.30742/Tpd.V1i02.816)