



Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra

A. Rafida^{1*}, Abd. Aziz Ahmad², Ali Ahmad Muhdy³

¹Pendidikan Seni Rupa, Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Makassar, ²Pendidikan Seni Rupa, Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Makassar, ³ Pendidikan Seni Rupa, Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Makassar

¹email: andirafidha@gmail.com

²email: azizahmad@unm.ac.id

³email: aliahmadmuhdy@gmail.com

*Corresponding author

Dikirim: 12-01-2022

Direvisi: 24-05-2022

Diterima: 25-05-2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan video tutorial untuk pembelajaran menggambar alam benda bagi peserta didik SMPN 1 Tonra. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan menggunakan model 4D yang terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Dissemination* (penyebarluasan). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Dari hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media video tutorial yang dihasilkan, diperoleh skor penilaian sebesar 95,15% dari ahli materi, dan 89,7% dari ahli media. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media video tutorial untuk pembelajaran menggambar alam benda ini layak digunakan dan dikembangkan, serta diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : media pembelajaran; video tutorial; menggambar alam benda

Abstract

This research aims to describe the development of video tutorials for learning to draw natural objects for students of SMPN 1 Tonra. This research is a type of research and development (R&D). Development models use 4D models consisting of Define, Design, Develop (development), and Dissemination. But in this study it only reached the stage of Develop. From the results of assessments or validations conducted by material experts and media experts on the resulting video tutorial media, obtained a rating score of 95.15% from material experts, and 89.7% from media experts. Based on the results obtained, it can be concluded that the video tutorial media for learning to draw nature is worth using and developing, and is expected to help teachers and students in the learning process.

Keywords: learning media; video tutorials; drawing natural objects

1. PENDAHULUAN

Definisi pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan pernyataan dalam UU tersebut, pendidikan dapat dikatakan sebagai upaya yang dilakukan untuk mengembangkan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh masyarakat dan bertujuan untuk mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak.

Sedangkan berdasarkan fungsi dari pendidikan seperti yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab II pasal 3 menjelaskan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi menjadi sangat berperan penting dalam setiap kegiatan manusia. Kegiatan manusia hampir tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi terutama dalam proses belajar mengajar. Manusia sebagai pengguna teknologi harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah, agar menjadi lebih baik atau lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Ketersediaan fasilitas sekolah berupa barang elektronik berupa LCD proyektor, VCD, Komputer/Laptop dan sebagainya, bertujuan untuk membuat suasana belajar mengajar tidak membosankan antara peserta didik dengan

pendidik. Dengan ketersediaan fasilitas-fasilitas tersebut, pendidik diharapkan mampu mengoperasikan prasarana yang tersedia, serta memanfaatkan prasarana tersebut untuk membuat inovasi-inovasi baru dalam proses belajar mengajar agar tidak terlihat membosankan bagi peserta didik dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis Pendidikan seni budaya dan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Ranah seni budaya yaitu seni rupa, seni tari, seni musik dan seni teater. Dalam aspek seni rupa mencakup pengetahuan peserta didik, keterampilan peserta didik dan nilai dalam menghasilkan karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. Pendidikan seni rupa merangsang peserta didik agar lebih kreatif dan inovatif, hal tersebut dikarenakan dalam mata pelajaran ini menuntut pendidik atau guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam melatih mengungkapkan apa yang ia rasakan melalui karya yang dihasilkan. Secara tradisional, pembelajaran telah dianggap sebagai bagian "menirukan" suatu proses yang melibatkan pengulangan siswa, atau meniru-niru informasi yang baru disajikan dalam laporan atau quis dan tes. Menurut paradigma konstruktivistik, pembelajaran lebih diutamakan untuk membantu siswa dalam menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru (Santya, 2007).

Hal yang menjadi dasar dari dilakukannya penelitian ini ialah berdasarkan hasil pengamatan di lapangan khususnya pada peserta didik di Sekolah SMPN 1 Tonra diketahui bahwa, penguasaan peserta didik dalam belajar seni budaya khususnya menggambar alam benda masih terbilang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam proses belajar mengajar yang mengganggu tercapainya KKM yang maksimal serta mengakibatkan peserta didik tidak terampil dalam menggambar, khususnya menggambar alam benda. Kendala yang muncul pada proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa

faktor di antaranya kurangnya bahan ajar yang digunakan oleh pendidik, dan teknik pembelajaran yang masih belum bervariasi, sehingga selain menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan materi, juga menimbulkan rasa bosan atau tidak adanya rasa ketertarikan peserta didik dalam mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik di dalam kelas. Sehubungan dengan hal tersebut, untuk membantu peserta didik dalam menggambar, maka pendidik harus membuat sebuah trobosan baru dalam proses belajar mengajar di kelas, berupa model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, yaitu penggunaan media video tutorial dalam menggambar alam benda yang dapat dimengerti oleh peserta didik. Kehadiran media pembelajaran video tutorial ini untuk menciptakan suasana belajar di kelas dan dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menggambar alam benda. besarnya keperluan/kebutuhan dalam memahami sesuatu maka berpengaruh besarnya minat yg baik (Susanto, 2016).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Menggambar Alam Benda bagi Peserta Didik SMPN 1 Tonra” dengan harapan nantinya media pembelajaran video tutorial ini dapat diterima dengan baik, sehingga mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran menggambar alam benda, serta peserta didik nantinya lebih mampu memahami serta mengasah keterampilan menggambar mereka terutama dalam menggambar alam benda, khususnya untuk peserta didik di di SMPN 1 Tonra.

2. METODE

Pada penelitian pengembangan media pembelajara video tutorial ini mengacu pada model 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Dessiminate*) (Thiagarajan, 1974). Penelitian dan pengembangan (R&D) terdiri dari empat jenis kegiatan, yaitu:

penelitian dasar, penelitian terapan, pengembangan produk, dan proses pengembangan. (Asriadi dkk., 2018), sementara akan dideskripsikan dengan metode deskriptif-kualitatif menurut (Gumanti, 2016) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kualifikasi lainnya. Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pengembangan video ini dimulai dari tahap *Define* yang terdiri dari (a) analisis permasalahan yang meliputi wawancara dengan pendidik di sekolah untuk mengetahui sejauh mana kendala yang dialami pendidik dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran di kelas, (b) analisis kompetensi dasar pada mata pelajaran menggambar alam benda berdasarkan RPP dan silabus, (c) analisis ruang lingkup topik/materi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam mata pelajaran menggambar alam benda, (d) merumuskan tujuan dengan mengembangkan video pembelajaran ini berdasarkan kompetensi dasar yang berada pada silabus dan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) (Prayitno, 2017).

Selanjutnya Tahap *design* yang terdiri dari (a) pemilihan media dengan menentukan jenis media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran, (b) perancangan dan pembuatan produk ini dilakukan melalui 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan paska produksi. Terakhir adalah tahap *develop* yang terdiri dari (a) validasi merupakan tindak lanjut dari tahap *design*. Tahap validasi dilakukan dengan menilaikan hasil produk kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing, (b) revisi dilakukan untuk memperbaiki hasil penilaian oleh validator. (c) produk akhir merupakan hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian dilanjutkan ke tahap revisi sehingga menjadi media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli materi dan ahli media. Menurut Arikunto (1993), data kuantitatif yang berupa angka-angka hasil dari perhitungan atau pengukuran diproses dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase kelayakan. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$\text{kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Pencarian presentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase.

Tabel 1. Tabel skala persentase menurut Arikunto (1993)

Persentase pencapaian	Kategori
76 - 100 %	Sangat Layak
56 – 75 %	Layak
40 – 55 %	Cukup
0 – 39 %	Kurang Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial menggambar alam benda untuk peserta didik . Pengembangan media pembelajaran video tutorial ini dikembangkan menggunakan model 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Namun pada tahap ini hanya sampai pada tahap *Development*.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendefinisian (*define*) yaitu melakukan observasi dan wawancara dengan pendidik di SMPN 1 Tonra untuk mengetahui sejauh mana kendala yang dialami pendidik dan pemanfaatan media dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama di masa pandemi ini, serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sehingga memengaruhi tercapainya KKM yang maksimal. Selanjutnya sebelum kita

merangkum isi materi dalam video pembelajaran ini kita harus melakukan analisis kompetensi dasar terlebih dahulu agar isi materi dari media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik, serta mampu membantu dalam mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan kompetensi dasar yang ada di dalam silabus dan RPP kurikulum 2013 yaitu: (1) Memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur dalam menggambar alam benda menggunakan berbagai bahan dan teknik, (2) menggambar alam benda, dengan demikian materi di dalam media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda ini meliputi pengertian menggambar alam benda, prinsip-prinsip menggambar, unsur-unsur menggambar, dan teknik-teknik menggambar serta tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda.

Setelah melakukan tahap pendefinisian kita melangkah ketahap desain yang dimulai dengan pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran berupa video ini dipilih karena termasuk media yang sangat mudah untuk digunakan, tidak hanya dapat diputar di laptop dan LCD tetapi juga dapat diputar di layar ponsel peserta didik sehingga selain dapat digunakan di sekolah, media ini juga dapat digunakan di rumah dalam membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri di rumah. Selain dari itu media ini dipilih karena dapat memvisualisasikan bagaimana tahapantahapan dalam menggambar alam benda.

Setelah menentukan media yang akan digunakan kita melangkah ketahap proses yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi peneliti menyiapkan materi dan menyusun kegiatan-kegiatan perencanaan dalam proses pengembangan produk. Materi di susun dan dikembangkan

Berdasarkan standar presentase pencapaian Kategori 76-100% disebut Sangat Layak, 56–75% disebut Layak, 40–55% disebut Cukup, 0–39% disebut Kurang Layak. Kompetensi dasar yang telah ditentukan di dalam RPP yang digunakan pendidik di SMPN 1 Tonra memasuki tahap

produksi yaitu menyiapkan peralatan-peralatan apa saja yang dibutuhkan selama proses pengembangan produk, dilanjutkan dengan pengambilan gambar atau rekaman dimulai dari menjelaskan pengertian, unsur, prinsip dan teknik menggambar alam benda hingga mempraktikkan atau memvisualisasikan bagaimana prosedur atau tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda. Kemudian tahap pasca produksi yang dilakukan setelah pengambilan gambar selesai. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu proses *editing* dengan menggabungkan beberapa rekaman gambar yang telah diambil, lalu menambahkan beberapa efek di antaranya musik, transisi gambar, dan voice over menggunakan aplikasi Premiere Pro CC 2018.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, media pembelajaran video tutorial yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik (Pramudito, 2013). Dari hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 65 dengan persentase kelayakan yang berada pada skala 95,15% (sangat layak). Sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 76 dengan persentase kelayakan yang berada pada skala 89,7% (sangat layak). Revisi dilakukan apabila dari aspek media atau materi masih terdapat kelemahan dan kekurangan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan masih kurang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2. Pembahasan

Video tutorial ini merupakan salah satu media pembelajaran yang terbilang sesuai dengan pembelajaran produktif karena selain memuat materi-materi dalam menggambar alam benda, media ini juga mampu menampilkan atau memvisualisasikan bagaimana tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda.

Apalagi dalam kurikulum 2013 dituntut untuk aktif dan dapat bekerja secara mandiri. Sarana yang tepat sebagai pendukung bagi peserta didik untuk dapat aktif dan mandiri dalam pembelajaran (Akbar dkk., 2017). Media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda ini dianggap dapat lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indra seperti mata, telinga dan tangan sehingga akan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut Muhaemin (2018) bahwa seluruh data dari hasil validasi sebagai catatan untuk melakukan perubahan terhadap materi yang dibuat.

Apabila dalam proses pembelajaran digunakan media yang layak dan menarik, maka akan membuat motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat sehingga dapat menuntun peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat gairah dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar (Sidharta, 2005). Untuk itu, mata pelajaran seni budaya ini sangat memerlukan media yang layak, menarik dan mudah digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi menggambar alam benda serta tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda.

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima (Arsyad, 2011). Pengembangan media pembelajaran video tutorial ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan 4D dengan hanya melalui tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Development* (Pengembangan), namun pada pengembangan video tutorial menggambar alam benda ini hanya sampai pada tahap *development*. Dari hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 65 dengan persentase kelayakan yang berada pada skala 95,15% (sangat layak). Sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 76 dengan persentase kelayakan yang berada pada skala 89,7% (sangat layak). Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli

media dan ahli materi dapat diartikan bahwa media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda ini dari segi materi maupun medianya termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk di produksi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas, walaupun masih perlu dilakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengembangan Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Menggambar Alam Benda bagi Peserta Didik di SMPN 1 Tonra, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda ini berhasil dikembangkan dengan menggunakan model 4D. adapun tahap-tahap yang dilalui dimulai dari tahap: a) *Define*/pendefinisian yang meliputi analisis permasalahan, analisis kompetensi dasar, analisis ruang lingkup/materi, merumuskan tujuan, b) *Design*/perancangan yaitu pemilihan media dan perancangan media, c) *Develop*/pengembangan yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Video tutorial menggambar alam benda pada mata pelajaran seni budaya dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, di mana hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 95,15% dan ahli media memperoleh skor 89,7 dengan persentase kelayakan berada pada skala 1 (sangat layak).

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka berikut ini adalah saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu: (1) bagi pendidik diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas, di mana media ini diharapkan dapat menarik

minat siswa dan membangun suasana belajar di dalam kelas. Selain itu dapat lebih membantu siswa dalam memahami materi ajar yang disampaikan. (2) bagi Peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial ini terutama pada mata pelajaran seni budaya dengan materi menggambar alam benda, materi-materi yang ada dalam video ini masih perlu dikembangkan dengan menambah materimateri yang belum tercakup dalam video ini. Selain itu mengembangkan media video ini agar lebih menarik lagi sehingga dapat membangun motivasi peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, F. I., Hartono, R. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4-D Pada Materi Mitigasi Bencana dan Adaptasi Bencana Kelas X SMA. *Jurnal AM*, M. (2018). Pengembangan Modul Fisika Dasar 1 Terintegrasi Al-Qur'an pada Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar (*Dissertation*, Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Arikunto, S. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi II, Cetakan Kesembilan)*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gumanti A. G., Yunidar, Syahrudin. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Muhaemin, M. (2019). Pengembangan Modul Teknik Pewarnaan Cat Air Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Pertama. Tesis. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Muhydy, A. A. (2019). *Asupan Mata Kuliah "Gambar Bentuk"*. Makassar: UNM.
- Pramudito, A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(1), 1-12.
- Prayitno, T. A. (2017). *Pengembangan Petunjuk Praktikum Mikrobiologi Program Studi Pendidikan Biologi*. *Jurnal Biota*, 3(1), 31-37.
- Santayasa, I. W. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sidharta, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Susanto A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thiagarajan. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. University of Minnesota.