

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemerintah Indonesia beserta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengambil keputusan menjalankan proses pembelajaran yang dilakukan di rumah yang merupakan implementasi proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Menurut Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, menyatakan bahwa pengajaran jarak jauh diharapkan dapat membantu siswa guna mendapatkan keahlian belajar yang bermanfaat untuknya pada proses pengajaran agar mencapai persyaratan kenaikan kelas dan kelulusan siswa tanpa merasa terbebani oleh tuntutan dalam menuntaskan pencapaian kurikulum (Sholihah, 2020)

Pandemi Covid-19 menyebabkan sistem pembelajaran dialihkan dengan melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh (Sholihah, 2020). Permasalahan yang ditemukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh yaitu siswa belum tentu memahami isi dari materi pembelajaran, dimana materi pembelajaran dikemas berupa e-book maupun power point yang berisikan rangkuman materi yang digunakan pada proses pembelajaran. Kemudian kurangnya keahlian guru saat mengaplikasikan teknologi dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) seperti mengaplikasikan laptop, *gadget*, platform digital serta membuat media atau video pembelajaran yang dibuat sendiri yang digunakan dalam proses pembelajaran (Wahyuningsih, 2021).

Pendidikan merupakan wadah yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Pendidikan sangat penting didapatkan sejak dini bahkan hampir hayat. Pendidikan sangat dibutuhkan karena pendidikan selalu berkembang dan bertambah banyak sesuai perkembangan zaman, (Wulandari, 2020). Tata cara pengajaran yang diterapkan di kala pandemi yaitu proses pembelajaran jarak jauh melalui pemanfaatan IT. Pengajaran jarak jauh siswa diinstruksikan untuk belajar dari rumah dengan menggunakan media sosial atau teknologi dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media dalam proses pembelajaran jarak jauh (Kemdikbud RI, 2020). Proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19 yang memaksakan pengimplementasian proses pengajaran dilakoni melalui *online* yang mengakibatkan pendidik mharus merencanakan pengajaran selaras pada situasi sekarang terlebih lagi untuk penentuan media pembelajaran yang cocok dipakai saat pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai mampu membantu proses pembelajaran dari rumah hingga peserta didik bisa cepat mengerti topik yang dibelajarkan oleh pendidik.

Pendidikan sangat berhubungan dengan kondisi, situasi, tradisi dan nilai yang ada di lingkungan belajar peserta didik. Masyarakat Bali menjadikan Tri Hita Karana sebagai dasar kehidupan dan menjadi pandangan dunia masyarakat Bali. Tri Hita Karana ialah ajaran filosofi masyarakat Bali yang beragama Hindu yang mesti ada di segala komponen kehidupan masyarakat agama Hindu di Bali. Tri Hita Karana merupakan 3 pemicu kebahagiaan yang didapat Ketika mampu memelihara

keharmonisan dari tiga unsur yang ada pada Tri Hita Karana yakni *prahayangan* (Tuhan), *pawongan* (sesama) serta *palemahan* (lingkungan) (Nopitasari, 2013).

Tri Hita Karana sebagai ilmu pengetahuan yang nyata dan bermakna yang dipercayai masyarakat Bali khususnya agama Hindu. Cerminan dari adanya Tri Hita Karana yaitu masyarakat menyadari pentingnya mewujudkan ikatan yang harmonis bersama tuhan, ikatan harmonis bersama sesama makhluk hidup dan menciptakan ikatan yang harmonis bersama lingkungan. Tri Hita Karana yaitu tiga penyebab kesejahteraan atau kebahagiaan manusia. Untuk itu Tri Hita Karana sangat tepat untuk di implementasikan dalam proses pembelajaran (Atmadja, 2021)

Pendidikan sangat berhubungan dengan kondisi, situasi, tradisi dan nilai yang ada di lingkungan belajar peserta didik. Masyarakat Bali menjadikan Tri Hita Karana sebagai dasar kehidupan dan menjadi pandangan dunia masyarakat Bali. Tri Hita Karana ialah ajaran filosofi masyarakat Bali yang beragama Hindu yang mesti ada di pada setaip komponen kehidupan masyarakat agama Hindu di Bali. Tri Hita Karana merupakan 3 pemicu kebahagiaan yang didapat dengan menjalin keharmonisan dari tiga unsur yang ada pada Tri Hita Karana yaitu *prahayangan* (Tuhan), *pawongan* (manusia) dan *palemahan* (lingkungan) (Nopitasari, 2013).

Berlandaskan perolehan observasi yang sudah dilakoni saat pelaksanaan Program Asistensi Mengajar di SD Negeri 3 Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng yang peneliti laksanakan selama 4 bulan sehingga peneliti sangat memahami karakter siswa, memahami tata cara pengajaran yang dilakukan guru, cara

yang digunakan pendidik dan memahami situasi atau kondisi sekolah. Maka dari itu peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Pegadungan dengan analisis permasalahan sebagai berikut: 1. siswa kurang fokus dan kurang memiliki minat belajar dalam mengikuti proses pengajaran hal ini dikarenakan proses pembelajaran cenderung monoton, 2. siswa merasa bosan dengan materi atau metode yang dipakai saat proses pembelajaran, 3. penggunaan metode yang monoton saat pembelajaran mengakibatkan siswa merasa bosan dalam mengerjakan tugas dikarenakan siswa kurang paham tentang materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Dari perolehan wawancara bersama guru kelas V di SD Negeri 3 Pegadungan menyatakan bahwa:

“Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, guru belum pernah membuat video pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran ke siswa, dan perlunya pengembangan media pembelajaran khususnya materi IPA karena siswa sangat sulit memahami materi tentang alam yang tidak bisa dilihat secara langsung dalam proses pembelajaran”.

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk sekolah dasar ialah suatu proses pengajaran dengan menggunakan pengalaman belajar secara langsung yang bertujuan untuk menciptakan pemahaman dan kognitif yang baik. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar harus menekankan terhadap pemecahan masalah dengan menggunakan berpikir konkrit atau nyata, (Pramana, 2016). Dengan begitu dimasa pandemi siswa sangat sulit dalam mengamati lingkungan sekitar, mengamati lingkungan sekolah maupun yang lainnya yang disebabkan adanya proses pembelajaran jarak jauh. Dalam proses pembelajaran IPA, siswa sangat sulit

memahami materi pembelajaran dikarenakan kurangnya penjelasan materi oleh guru secara langsung. Salah satu materi IPA yang perlu penjelasan secara langsung yaitu ekosistem, materi ini berada di kelas V yang memerlukan penjelasan materi yang kuat agar mengetahui apa yang terjadi dan dapat memahami apa saja yang ada pada ekosistem. Materi ekosistem sangat sulit dipelajari ketika pemilihan media yang tidak tepat dan hanya berpatokan dengan buku ajar. Jikalau guru sebatas memberikan penugasan siswa akan kurang memahami apa saja yang ada pada materi ekosistem. Maka, diperlukanlah media pembelajaran yang inovatif guna menolong guru saat memberikan materi yang akan dibahas.

Pemilihan materi IPA pada topik Ekosistem yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Pegadungan dikarenakan lokasi sekolah berada di daerah pedesaan yang mayoritas lebih dekat dengan suasana alam. Selain itu, meskipun siswa berada di lingkungan yang dekat dengan alam tetapi mereka tidak tahu bagaimana cara menjaga lingkungan tersebut. Sehingga tujuan dari pemilihan materi Ekosistem yaitu untuk bisa membantu siswa agar lebih rinci dalam mengetahui proses makhluk hidup berinteraksi dengan lingkungannya, siswa lebih mengenal tentang keadaan lingkungan di sekitarnya, untuk menumbuhkan perasaan ingin tahu siswa kepada situasi lingkungan alam agar mereka bisa menjaga lingkungan di sekitarnya, pemahaman yang terdapat di dalam Ilmu Pengetahuan Alam bermanfaat guna mengartikan segala kendala-kendala alam dan mendapatkan jalan keluar dalam mengatasi persoalan itu, serta untuk menciptakan kepedulian kepada alam yang sudah diciptakan oleh TYME.

Kelas V dikategorikan sebagai kelas tinggi, sudah lebih mampu memahami materi dengan cara mencermati dan mengamati. Maka, guru bisa menjelaskan materi lebih mendalam lagi supaya siswa bisa mencermati dan mengerti materi secara baik. Penggunaan video pembelajaran sangat menunjang proses pembelajaran di kelas V, dengan tak langsung mereka akan mencoba untuk mencermati dan mengamati materi dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat secara langsung melalui video pembelajaran.

Pada abad 21 ini, peran teknologi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Salah satu pengaruh teknologi untuk pembelajaran abad 21 yaitu terdapatnya fasilitas dalam mengakses sumber belajar digital guna melengkapi keperluan siswa. Pada abad ini peserta didik cenderung sangat terampil dalam menggunakan perangkat teknologi seperti *smartphone* dan lain sebagainya. Kreatifitas dan *High Order Thinking Skill* (HOTS) sangat diperlukan oleh peserta didik untuk dapat memperoleh pengalaman yang berkesan saat belajar mengajar dengan bermutu tinggi. Di negara berkembang, meningkatkan kreatifitas peserta didik adalah suatu jalan yang bisa diterapkan untuk menghasilkan siswa yang berdaya kreatifitas tinggi. Untuk itu, diperlukan media pengajaran yang bisa menunjang kebutuhan siswa. Untuk dapat mencapai proses pembelajaran maka guru maupun calon guru mesti mempunyai pemahaman terkait pada pemahaman konten, pedagogis, dan konsolidasi di bidang teknologi. Pembauran teknologi dengan pengajaran yang dikenal dengan TPACK merupakan gambaran atau cara untuk mengintegrasikan teknologi. *Technological Pedagogy Content Knowledge* (TPACK)

adalah suatu istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Shulman pada tahun 1986. Pada abad 21 ini, teknologi mempunyai dampak yang besar kepada proses pembelajaran dimana guru dan calon guru harus memiliki pengetahuan terkait teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat dapat meninggikan pembauran pembelajaran menjadi lebih baik (Pujiriyanto, 2019).

Melalui terdapatnya teknologi yang semakin canggih terdapat berbagai jenis media pengajaran yang bisa dipakai dalam menyokong tahap pengajaran supaya siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran di masa pandemi merupakan tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran baik itu guru maupun siswa (Djamarah, 2006). Masih ditemukan siswa yang tak bersemangat saat belajar dan tak responsif dalam menerima materi yang dijelaskan guru. Mereka merasa jenuh pada cara pengajaran melalui ceramah dan menggunakan metode penugasan, sehingga guru mesti mengadakan evaluasi serta eskalasi mutu pengajaran di kelas. Media pembelajaran memiliki fungsi dalam menambah kemauan siswa dalam belajar. Dari adanya bentuk visualisasi akan menolong siswa saat menangkap materi yang dijelaskan oleh gurunya. Selain itu, media pengajarannya yang harus menyesuaikan dengan karakter siswa yang masih senang menonton film atau video (Supriyono, 2018).

Video pembelajaran yaitu media pengajaran yang bisa dipergunakan saat menjelaskan materi dalam proses pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka yang berisikan audio visual yang dikombinasikan dengan suasana yang menarik sesuai

materi yang akan dibahas. Perubahan latar dalam video diperlukan agar tidak monoton serta dapat menarik minat siswa dalam menonton video pembelajaran. Penggunaan media seperti ini bisa menyokong guru saat menjelaskan materi salah satunya pada materi ekosistem di kelas V.

Penggunaan media video pembelajaran berbantuan *green screen* berfungsi sebagai pembuatan latar belakang dalam video, foto, film, dan lain sebagainya tanpa mesti melaksanakan pengambilan foto langsung ke lokasi. Pemanfaatan teknologi *green screen* ini sudah tidak asing lagi bagi masyarakat kebanyakan digunakan untuk membuat video dalam suatu film, namun media ini juga bisa dipakai menjadi media pengajaran yang menarik. Pemanfaatan video pembelajaran berbantuan *green screen* membuat video pembelajaran lebih menarik dikarenakan dapat mengubah latar belakang yang disesuaikan dengan materi atau suasana yang diinginkan saat pengajaran. Untuk itu tujuan dari video pengajaran melalui latar yang menarik yaitu untuk menambah semangat belajar siswa yang berisikan animasi, audio visual yang dapat diamati secara langsung melalui video pembelajaran. Berbeda dengan video pembelajaran yang sudah ada sebelumnya yang proses pembuatannya hanya menggunakan satu tempat atau satu latar yang monoton yang dapat menimbulkan rasa bosan siswa dalam mengamati atau mendengarkan video pembelajaran (Astuti, 2016).

Video pembelajaran sangat mempermudah siswa Ketika memahami materi dikarenakan siswa bisa mendengar kemudian menonton materi secara langsung yang dapat diamati siswa. Berlandaskan hal itu, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berlandaskan Tri Hita

Karena Pada Materi Ekosistem Kelas V di SD Negeri 3 Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, maka bisa diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang fokus dan kurang memiliki niat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran karena proses pembelajaran cenderung monoton.
2. Siswa kurang memahami pentingnya nilai ketuhanan, kerjasama dan pentingnya lingkungan.
3. Dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa adanya kreativitas dalam pembelajaran.
4. Siswa selalu mengeluh dan merasa bosan dengan materi atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan latar belakang serta banyaknya permasalahan yang diidentifikasi pada studi ini, untuk itu perlu dilaksanakan pembatasan masalah supaya penyajian masalahnya mencakup permasalahan-permasalahan terutama yang mesti di cari jalan keluarnya guna mendapatkan hasil yang terbaik dan menghindari meluasnya

permasalahan yang timbul pada identifikasi masalah. Adapun pembatasan masalah untuk studi ini yakni terbatas untuk pengembangan video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana pada materi ekosistem kelas V yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka bisa dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana pada materi ekosistem kelas V di SD Negeri 3 Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng?
2. Bagaimana validitas video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana pada materi ekosistem kelas V di SD Negeri 3 Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan, maka tujuan dari studi dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana pada materi ekosistem kelas V di SD Negeri 3 Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng.

2. Mengetahui validitas video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana pada materi ekosistem kelas V di SD Negeri 3 Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media ini terdapat dua manfaat yakni secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Untuk pemahaman awal untuk guru Ketika menjelaskan kajian diduga yang sukar oleh siswa pada saat pembelajaran, hingga menimbulkan suasana belajar yang menciptakan kreativitas, komunikasi yang bagus agar membentuk keahlian modern. ekspansi ini berlandaskan mengenai pentingnya video pembelajaran saat proses pengajaran sehingga dimaksudkan bisa mempersembahkan dampak positif bagi keterusan proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, studi ini mempunyai sejumlah manfaat seperti berikut.

1) Bagi Siswa

Perolehan studi ini dapat menolong siswa saat membangun pengetahuannya sendiri dan memberikan pengalaman kepada siswa dalam menggunakan video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, memahami tugas atau penjelasan guru, mengetahui nilai dari Tri Hita Karana yang disampaikan melalui

video pembelajaran, serta dapat menambah minat belajar siswa atau menghilangkan rasa bosan dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Perolehan studi ini bisa dijadikan informasi serta dapat memanfaatkan video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Serta penelitian ini diharapkan dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran yang tepat yang dilaksanakan saat proses pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Perolehan studi ini bisa sebagai informasi untuk kepala sekolah dalam menarik sebuah kebijakan ketika memastikan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dan dijadikan alternatif pemilihan media pengajaran yang cocok yang dipergunakan saat proses pembelajaran serta memilih media pengajaran yang inovatif guna menambah mutu pada proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan Video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana ini dapat dijadikan salah satu acuan pustaka dalam pengembangan berikutnya supaya memperoleh produk yang kian baik lagi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada studi pengembangan ini, produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana pada materi ekosistem kelas V di sekolah dasar. Video pembelajaran ini berfungsi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran guna memudahkan guru dalam menjelaskan

materi, memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan mengerti materi yang dijelaskan oleh gurunya. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran berbantuan *green screen* yakni seperti berikut.

1. Video pembelajaran mencakup materi Ekosistem kelas V di Sekolah Dasar berorientasi pada kurikulum 2013.
2. Video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana pada materi Ekosistem kelas V di sekolah dasar bisa menjadikan siswa lebih gampang mengerti materi dan video pembelajaran bisa diputar kembali jika ada suatu hal yang belum dipahami.
3. Video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana mengajak siswa mengamati materi ekosistem yang berhubungan dengan Tri Hita Karana yang bisa diamati melalui video pembelajaran yang dapat diamati oleh siswa secara langsung yang bisa dikirimkan ke smartphone masing-masing siswa maupun orang tua ketika pembelajaran daring serta bisa ditayangkan memakai proyektor.
4. Video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana didesain menyerupai proses pembelajaran secara langsung baik itu di dalam ruangng kelas, ruang praktek, lingkungan sekolah, hingga lingkungan sekitar yang menyangkut materi yang akan dijelaskan dengan mengkombinasikan dengan gambar maupun penjelasan guru yang terdapat dalam video pembelajaran sehingga terlihat lebih menarik dan meningkatkan niat belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berlandaskan perolehan analisis di lapangan, bisa dirangkum bahwasanya masih diperlukan adanya suatu pengembangan media yang dapat menambah

keinginan siswa Ketika belajar, untuk memotivasi siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi dalam proses pengajaran baik ketika belajar di sekolah maupundi rumah. Pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan penjelasan materi mata pelajaran IPA dengan topik ekosistem kelas V yang di kombinasikan dengan memberikan pemahaman tentang Tri Hita Karana. pengaplikasian media berupa video pembelajaran mampu menambah minat belajar siswa yang disebabkan karena video pembelajaran dapat didengar dan dapat diamati langsung oleh siswa.

1.9 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pengajaran pada studi ini didasari berlandaskan asumsi sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana belum digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada topik ekosistem khususnya ketika proses pengajaran yang dilaksanakan jarak jauh (PJJ).
2. pengaplikasian media video pengajaran bisa membuat pengalaman belajar baru untuk siswa yang disebabkan karena guru belum pernah memakai atau memberikan video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana dalam menyampaikan materi.
3. Video pembelajaran ini di rancang seperti melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas, disuatu ruang praktek, hingga di lingkungan yang berhubungan dengan

materi yang akan dijelaskan yang mendukung penyampaian materi tentang mata pelajaran IPA dengan topik ekosistem.

Sedangkan keterbatasan pengembangan video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana pada studi ini ialah.

1. Pengembangan media berupa video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana dibuat berlandaskan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V di SD Negeri 3 Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, sehingga pengembangan video pembelajaran ini hanya diperuntuhkan bagi siswa kelas V dalam materi ekosistem.
2. Materi yang dijelaskan pada video pembelajaran terbatas pada materi ekosistem di kelas V sekolah dasar.
3. Pengembangan media ini mengacu pada model 4D.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah yang dipergunakan agar menjauhkan kesalah pahaman untuk sebutan-sebutan yang dipakai pada studi ini. Berikut ini ialah istilah yang dipergunakan.

1. Studi pengembangan ialah studi yang menciptakan produk berupa media, materi, alat dan cara pengajaran yang dipergunakan agar memecahkan kendala pembelajaran serta tak untuk menguji teori.
2. Media ialah instrumen penunjang apa pun yang bida digunakan selaku penyalur pesan supaya memperoleh target pembelajaran.

3. Video pembelajaran merupakan sebuah instrument penunjang yang dipakai dalam proses pengajaran yang membahas mengenai materi pengajaran yang berisikan audio visual yang bisa memicu atensi siswa.
4. Video pembelajaran berlandaskan Tri Hita Karana ialah media yang yang bisa memicu minat belajar siswa yang berisikan penjelasan materi ekosistem dari guru, kemudian mengkombinasikan dengan materi Tri Hita Karana dan latar yang disesuaikan dengan keadaan yang diinginkan seperti pelaksanaan proses pengajaran di kelas, di ruang praktek, hingga di lingkungan sekolah yang ditargetkan supaya peserta didik lebih gampang mengerti materi.
5. Model 4-D ialah model pengembangan yang terdiri dari Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), dan Tahap Penyebarluasan (*Desseminate*).

