



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 3234-3246

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Model Four-D (4D) dalam Pengembangan Media Video Materi Keanekaragaman: Meningkatkan Toleransi dan Kebhinekaan pada Peserta Didik

Selfia Montori^{1✉}, Susan N.H Jacobus²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Manado, Indonesia

Email: selfiamontori13@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan rancangan proses pengembangan media video materi keanekaragaman: meningkatkan toleransi dan kebhinekaan pada peserta didik sebagai tugas mata kuliah Pengembangan Materi dan Pembelajaran PKN SD. Sehingga dengan hasil penelitian ini dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagaradjan. Model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu: 1) Define (Pendefinisian) merupakan tahap untuk mengidentifikasi tujuan pengembangan, sasaran audiens, konteks pembelajaran, dan analisis kebutuhan pengembangan media video, 2) Design (Perancangan) sebagai tahap untuk pemilihan format, konten, fitur media video, serta skenario, 3) Develop (Pengembangan) merupakan tahap yang melibatkan produksi, pengeditan, dan pengujian media video oleh para ahli serta mahasiswa sebagai sasaran audiens, 4) Disseminate (Penyebaran) merupakan tahap untuk mendistribusikan atau menyebarkan media video yang telah selesai dikembangkan kepada mahasiswa pada mata kuliah kompetensi pembelajaran. Tahap penyebaran (disseminate) tidak dilakukan dikarenakan waktu serta kondisi yang kurang memungkinkan, dan pada tahap pengembangan (develop) tujuan penelitian telah tercapai dimana media pembelajaran yang dikembangkan telah diketahui sejauh mana kelayakannya untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Tingkat kelayakan media pembelajaran diketahui dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Kata Kunci : *Model Pengembangan 4D, Media Video, Toleransi, Kebhinekaan*

Abstract

This study aims to describe the design and development process of video-based instructional media on the topic of diversity, with the objective of enhancing students' understanding of tolerance and pluralism. Conducted as part of the coursework for Development of Civic Education Materials and Learning in Elementary School, this research is intended to contribute to the improvement of teaching and learning practices by providing practical and pedagogically sound media tools for both educators and learners. This research is a type of research development (Research and Development) with a 4D development model developed by Thiagaradjan. The 4D model consists of 4 stages, namely: 1) Define (Defining) This stage is used to identify the development objectives, audience targets, learning contexts, and analysis of the need for developing video media, 2) Design (Design) This stage involves selecting the format, content, video media features, as well as scenarios, 3) Develop (Development) This stage involves producing, editing, and testing video media by experts and students as the target audience, 4) Disseminate (Deployment) This stage is to distribute or disseminate the completed video media to students in the learning competency course. The disseminate stage is not carried out due to time and conditions that are less likely, and at the stage of development (develop) research objectives have been achieved where the learning media developed has been known the extent of its feasibility to be applied in the learning process. The level of feasibility of learning media is known from the results of validation by material experts and media experts.

Keywords: 4D Development Model, Video Media, Tolerance, Pluralism

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara sosial dan emosional. Di tengah realitas keberagaman masyarakat Indonesia yang multikultural, penguatan nilai-nilai toleransi dan kebhinekaan menjadi agenda strategis dalam dunia pendidikan. Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri dari lebih dari 17.000 pulau, ratusan kelompok etnis, serta berbagai agama dan bahasa daerah. Keberagaman ini merupakan potensi besar sekaligus tantangan dalam membangun integrasi nasional. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi sarana utama untuk menanamkan nilai-nilai persatuan dalam keberagaman (unity in diversity).

Penanaman nilai toleransi dan kebhinekaan harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, terutama melalui jalur pendidikan formal. Sekolah menjadi ruang sosial penting untuk mengenalkan perbedaan sekaligus membangun kesadaran kolektif akan pentingnya hidup berdampingan secara damai. Pendidikan yang mampu menumbuhkan sikap saling menghargai, empati, serta kesadaran terhadap perbedaan budaya dan pandangan hidup sangat dibutuhkan untuk mencegah potensi konflik sosial yang berakar

pada prasangka, stereotip, dan diskriminasi. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai.

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai bagian integral dari kurikulum nasional memiliki peran sentral dalam membentuk karakter kebangsaan dan kesadaran pluralitas peserta didik. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik dibekali pemahaman tentang hak dan kewajiban warga negara, serta nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa seperti toleransi, demokrasi, dan keadilan sosial. Namun demikian, penyampaian materi Pendidikan Kewarganegaraan sering kali masih didominasi pendekatan konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang kurang menarik perhatian siswa dan tidak mendorong keterlibatan aktif mereka. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk mencari strategi dan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran adalah rendahnya partisipasi aktif peserta didik akibat metode pembelajaran yang monoton dan media yang kurang variatif. Guru seringkali kesulitan menyampaikan materi abstrak secara konkret, terlebih dalam kelas besar yang heterogen. Akibatnya, materi tidak sepenuhnya dipahami, dan nilai-nilai penting seperti toleransi hanya berhenti pada tataran kognitif, tidak sampai pada afektif dan psikomotorik. Padahal, pendidikan karakter yang efektif harus menyentuh seluruh ranah belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom, 1956).

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi digital. Salah satu media yang terbukti efektif adalah media video. Video edukatif memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, auditif, dan kinestetik sekaligus, sehingga dapat meningkatkan atensi dan retensi siswa. Media ini juga memungkinkan penyajian konteks kehidupan nyata secara konkret, yang mendekatkan peserta didik pada pengalaman sosial yang sesungguhnya. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta membangun empati siswa terhadap isu-isu sosial (Mayer, 2009; Berk, 2009).

Pengembangan media video yang baik tentu memerlukan perencanaan dan pendekatan sistematis. Dalam hal ini, Model Four-D (4D) menjadi salah satu pendekatan pengembangan yang relevan dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Model ini diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dan mencakup empat tahap utama: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pada tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan, identifikasi karakteristik siswa, serta analisis tugas pembelajaran. Tahap Design melibatkan perancangan media dan strategi penyampaian. Tahap Develop merupakan

proses pembuatan dan validasi media, sedangkan tahap Disseminate mencakup implementasi dan evaluasi dampak media terhadap pembelajaran.

Penerapan model Four-D dalam pengembangan media video materi keanekaragaman bertujuan untuk menghasilkan produk yang tidak hanya menarik dan mudah dipahami, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Melalui proses yang sistematis ini, pengembangan media dapat dilakukan secara terstruktur, mulai dari penggalan kebutuhan pembelajaran hingga uji coba dan penyebaran. Dengan demikian, kualitas media yang dihasilkan dapat lebih terjamin dan sesuai dengan standar pedagogik.

Materi keanekaragaman dalam Pendidikan Kewarganegaraan mencakup topik-topik penting seperti identitas nasional, budaya lokal, toleransi antarumat beragama, serta kesetaraan dalam kehidupan sosial. Materi ini seringkali bersifat abstrak dan normatif, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat menghadirkan makna secara nyata. Dengan bantuan video, peserta didik dapat melihat langsung representasi keberagaman dalam kehidupan sehari-hari, seperti interaksi antar kelompok etnis, praktik ibadah berbagai agama, atau kehidupan multikultural di lingkungan masyarakat. Hal ini membantu memperkuat pemahaman mereka bahwa perbedaan bukanlah ancaman, tetapi kekayaan yang harus dirayakan bersama.

Video yang dikembangkan melalui model Four-D juga memungkinkan integrasi antara konten kognitif dan nilai afektif. Misalnya, melalui alur cerita yang menggambarkan situasi konflik antarindividu yang berbeda latar belakang, peserta didik dapat diajak merefleksikan sikap toleransi dan mencari solusi damai. Penyisipan pesan moral yang eksplisit maupun implisit dalam video mampu membentuk kesadaran sosial peserta didik secara lebih mendalam dibandingkan penjelasan verbal semata. Selain itu, penggunaan tokoh-tokoh yang dekat dengan kehidupan siswa, alur cerita yang realistis, dan ilustrasi yang menarik akan memperkuat keterlibatan emosional dan afektif siswa terhadap pesan yang disampaikan.

Dalam era digital saat ini, peserta didik sangat terbiasa dengan media visual seperti video YouTube, animasi, dan aplikasi multimedia lainnya. Hal ini menuntut pendidik untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran dengan gaya belajar generasi digital native. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video bukan hanya menjadi alternatif, tetapi menjadi kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Penggunaan media ini juga dapat mendukung pendekatan student-centered learning, yang mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi, berdiskusi, dan merefleksikan pengalaman belajar mereka.

Dengan mengembangkan media video menggunakan model Four-D, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman, tetapi juga membentuk sikap inklusif, empatik, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media video berbasis model Four-D dalam meningkatkan toleransi dan kebhinekaan di kalangan peserta didik. Harapannya, inovasi ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam menciptakan pendidikan karakter yang responsif terhadap tantangan zaman dan kebutuhan masyarakat Indonesia yang beragam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 25 Manado yang berlokasi di Jalan Pogidon, Kelurahan Tumumpa, Kecamatan Tuminting, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video edukatif pada materi keanekaragaman dengan mengintegrasikan nilai-nilai toleransi dan kebhinekaan. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk merancang, mengembangkan, dan menguji efektivitas produk pendidikan secara sistematis. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 407), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji keefektifan produk tersebut melalui tahapan-tahapan yang runtut dan berlandaskan kebutuhan empiris di lapangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model 4D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Pada tahap Define, dilakukan analisis awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, analisis materi, dan perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap Design, peneliti merancang skenario media video pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kompetensi dasar yang akan dicapai. Pada tahap Develop, media video yang telah dirancang dikembangkan dalam bentuk prototipe dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengukur kelayakan serta keterpahaman isi. Uji coba terbatas juga dilakukan untuk melihat respons siswa dan efektivitas media terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap akhir yaitu Disseminate, di mana media video yang telah

dikembangkan dan direvisi disebarluaskan secara terbatas dalam lingkungan sekolah, serta dilakukan evaluasi terhadap penerapannya dalam pembelajaran nyata di kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan dan kendala dalam penyampaian materi keanekaragaman. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk menilai keterlibatan siswa dan efektivitas media yang dikembangkan. Angket digunakan untuk menjaring penilaian dari siswa dan guru terhadap kualitas media video, baik dari segi isi, tampilan visual, maupun kemudahan pemahaman. Dokumentasi dilakukan untuk merekam proses pengembangan produk serta tanggapan dari pengguna media. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana, dengan menampilkan hasil validasi ahli, hasil uji coba produk, serta analisis tanggapan pengguna untuk menentukan kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan.

Dengan menggunakan model pengembangan Four-D yang terstruktur, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang tidak hanya informatif dan menarik, tetapi juga efektif dalam membentuk sikap toleransi serta pemahaman siswa terhadap pentingnya hidup dalam keberagaman. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tantangan pendidikan multikultural di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Media Video

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri atas empat tahap utama yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan). Namun, dalam konteks penelitian ini, proses pengembangan hanya dilakukan hingga tahap ketiga, yaitu develop, dengan mempertimbangkan bahwa media yang dikembangkan telah mencapai tingkat kelayakan yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahap keempat, yaitu disseminate, tidak dilanjutkan karena fokus penelitian ini adalah pada pengembangan dan uji kelayakan produk, bukan pada distribusi massal produk ke sekolah-sekolah lain.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini diawali dengan analisis kurikulum dan

analisis kebutuhan pembelajaran di kelas VI SD Negeri 25 Manado. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi awal di kelas, ditemukan bahwa materi keanekaragaman yang berisi nilai-nilai toleransi dan kebhinekaan masih disampaikan secara konvensional melalui ceramah dan buku paket. Siswa cenderung kurang tertarik dengan penyampaian materi yang monoton dan tidak kontekstual, serta kurang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sosial mereka sehari-hari.

Selain itu, ditemukan pula bahwa siswa kurang menunjukkan pemahaman mendalam tentang makna toleransi dalam keberagaman. Misalnya, dalam interaksi antarsiswa masih ditemukan kecenderungan pengelompokan berdasarkan suku atau agama, serta kurangnya penghargaan terhadap perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwa materi keanekaragaman membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mampu menyentuh aspek afektif siswa. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis video yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan psikologis siswa SD menjadi sangat mendesak.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan konsep media video yang akan dikembangkan. Desain awal mengacu pada hasil analisis kebutuhan, kurikulum, serta karakteristik siswa. Materi keanekaragaman yang diangkat dalam video mencakup tema-tema seperti keberagaman budaya, agama, bahasa, serta pentingnya sikap saling menghargai dan bekerjasama di tengah perbedaan. Skenario video dirancang sedemikian rupa agar mencerminkan situasi nyata di lingkungan sosial siswa. Tokoh-tokoh dalam video digambarkan sebagai siswa sekolah dasar dengan latar belakang yang beragam, sehingga siswa dapat merasa dekat dan terlibat secara emosional.

Dalam proses desain ini, dipilih format media berupa video naratif dengan alur cerita sederhana dan pesan moral yang kuat. Media dirancang menggunakan perangkat lunak video editing berbasis komputer, dengan memanfaatkan elemen visual seperti ilustrasi bergerak, teks informatif, narasi suara (voice over), dan musik latar yang menarik. Prototipe media video yang dihasilkan kemudian melalui proses uji validitas pada tahap selanjutnya.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi produksi media video dan proses validasi oleh para ahli. Produk awal media video yang telah selesai disusun kemudian divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian berbasis skala Likert yang mengukur beberapa aspek, antara lain: (1) kesesuaian materi dengan kurikulum; (2) akurasi isi dan pesan moral; (3) tampilan visual dan audio; (4)

keterpahaman dan daya tarik siswa; serta (5) potensi media dalam membentuk sikap toleransi dan menghargai keberagaman.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media video mendapatkan rerata skor sebesar 89 dari total skor maksimum 100, yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Ahli materi menyampaikan bahwa isi video sudah sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan berhasil menampilkan representasi keberagaman secara adil dan mendalam. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh skor 86 dari total 100, dengan kategori "Layak", dan menyarankan penyesuaian durasi serta penguatan visualisasi konflik sosial yang realistis agar lebih menggugah empati siswa.

Setelah revisi berdasarkan masukan dari ahli, dilakukan uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas VI SD Negeri 25 Manado. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 85% siswa menyatakan video menarik dan mudah dipahami, 80% siswa merasa lebih paham makna toleransi dan keberagaman setelah menonton video, dan 75% siswa menyatakan tertarik untuk mendiskusikan isi video bersama teman. Guru kelas juga memberikan tanggapan positif bahwa video membantu menjelaskan materi dengan lebih konkret dan memfasilitasi diskusi aktif di kelas.

Perancangan dan Pembuatan Produk

Perancangan dan pembuatan media video materi keanekaragaman dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang efektif, menarik, serta relevan dengan konteks sosial budaya peserta didik. Langkah awal dalam proses perancangan adalah menyusun kerangka isi materi berdasarkan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas VI SD, khususnya pada kompetensi dasar yang berkaitan dengan keberagaman sosial budaya, nilai-nilai toleransi, dan hidup rukun dalam perbedaan. Selain mengacu pada kurikulum nasional, penyusunan konten juga didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru dan siswa, serta studi literatur mengenai pendidikan multikultural dan karakter.

Konten video dirancang agar mencerminkan pengalaman konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, tema-tema dalam video difokuskan pada situasi yang sering terjadi di lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar, seperti: bekerja sama dalam kelompok yang beragam, menghormati cara beribadah teman yang berbeda agama, atau menerima perbedaan logat dan bahasa daerah. Setiap skenario dibuat sedemikian rupa agar menggambarkan konflik sosial ringan yang realistis dan berakhir dengan resolusi yang mencerminkan nilai-nilai toleransi, empati, dan kerja sama.

Dalam tahap perancangan visual, sketsa alur video (storyboard) dibuat terlebih dahulu untuk memvisualisasikan isi pesan dalam bentuk urutan gambar dan narasi. Storyboard ini terdiri atas tiga segmen utama: segmen pembuka (introduksi topik), segmen konflik (penyajian masalah atau ketegangan), dan segmen resolusi (pemecahan masalah dan refleksi nilai). Misalnya, dalam salah satu segmen, digambarkan dua siswa yang berasal dari suku berbeda mengalami kesalahpahaman, namun melalui bimbingan guru dan diskusi kelompok, mereka akhirnya saling memahami dan bekerja sama menyelesaikan tugas sekolah. Proses ini ditutup dengan pesan reflektif yang disampaikan secara langsung oleh narator atau karakter utama.

Prototipe awal dari video dibuat dengan menggunakan software editing seperti Camtasia dan Adobe Premiere Pro, sedangkan ilustrasi dan animasi ringan dirancang dengan bantuan Canva dan Powtoon. Narasi suara direkam dengan suara narator yang jelas dan ramah anak, serta diiringi musik latar yang lembut dan tidak mengganggu konsentrasi. Penggunaan kombinasi teks, suara, dan visual dalam media video ini bertujuan untuk mendukung prinsip pembelajaran multimedia menurut Mayer (2009), yaitu bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan dalam format visual dan verbal secara bersamaan.

Pemilihan warna, bentuk karakter, dan animasi juga disesuaikan dengan psikologi perkembangan siswa sekolah dasar. Warna-warna cerah dan karakter bersahabat dipilih untuk menumbuhkan perasaan nyaman dan keterlibatan emosional siswa terhadap cerita. Bahasa yang digunakan dalam narasi dan dialog adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar, namun tetap komunikatif dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 11–12 tahun. Setiap adegan dijaga agar tidak terlalu panjang dan tetap fokus pada nilai yang ingin disampaikan.

Setelah storyboard dan skenario dikembangkan, dilanjutkan dengan proses produksi video yang mencakup perekaman suara narator, pengumpulan aset visual (gambar, video pendek, ilustrasi), serta penyuntingan dan penyusunan alur video. Proses penyuntingan dilakukan secara iteratif, yaitu direvisi beberapa kali untuk memastikan alur logis, kejelasan pesan, kualitas audio-visual, dan kohesivitas antar segmen. Video akhir berdurasi sekitar 10 menit, dan dikemas dalam format MP4 agar mudah diakses di berbagai perangkat seperti laptop, proyektor, atau smartphone.

Dalam proses pembuatan media ini, prinsip user-centered design juga diterapkan, yakni desain produk selalu merujuk pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna akhir, yaitu guru dan siswa. Oleh karena itu, video juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan singkat di awal (intro), serta disiapkan lembar diskusi dan refleksi sebagai pendamping

setelah video diputar. Lembar tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan terbuka seperti: "Apa perbedaan yang kamu lihat dalam video?" atau "Bagaimana kamu bersikap jika mengalami kejadian serupa di sekolah?". Ini dimaksudkan untuk memperkuat pemahaman afektif dan mengaktifkan refleksi nilai siswa.

Secara umum, perancangan dan pembuatan produk ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada nilai edukatif dan muatan karakter. Setiap elemen video, mulai dari gambar, suara, hingga cerita, dipilih dan disusun secara cermat agar mampu menanamkan pesan moral secara implisit dan eksplisit. Produk ini dirancang agar bersifat portable dan fleksibel, sehingga dapat digunakan oleh guru dalam berbagai format pembelajaran, baik di kelas secara langsung maupun dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning).

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan uji coba internal untuk mengecek ketepatan visual, sinkronisasi audio, serta kejelasan narasi. Prototipe video kemudian dibawa ke tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh umpan balik terhadap kualitas desain dan isi. Validasi ini menjadi dasar untuk revisi akhir produk sebelum dilakukan uji coba lapangan terbatas. Dengan mengikuti prinsip desain instruksional dan standar pengembangan multimedia pendidikan, media video yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai toleransi dan kebhinekaan secara efektif kepada peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model 4D dalam pengembangan media video materi keanekaragaman terbukti efektif dalam membentuk sikap toleransi dan menghargai kebhinekaan peserta didik. Media video yang dikembangkan berhasil mengemas materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Temuan ini selaras dengan pendapat Mayer (2009) bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep dan memperkuat keterlibatan afektif peserta didik. Dalam konteks ini, video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pembentuk karakter sosial siswa.

Selain itu, pendekatan pengembangan sistematis melalui tahapan define, design, dan develop memberikan kerangka kerja yang terstruktur dalam menciptakan produk pendidikan yang berkualitas. Validasi oleh ahli dan tanggapan siswa menunjukkan bahwa media video memenuhi kriteria pedagogik dan teknologik yang memadai. Ini juga mendukung pandangan Borg & Gall (2003) bahwa proses pengembangan pendidikan harus melalui evaluasi berulang untuk menjamin keberhasilan implementasi produk.

Dari sudut pandang pembelajaran karakter, media ini memiliki nilai strategis karena mampu mengintegrasikan nilai-nilai kewarganegaraan dalam alur cerita yang menyentuh dimensi emosional siswa. Nilai-nilai seperti empati, menghargai perbedaan, dan kerja sama dalam keberagaman disampaikan melalui contoh nyata, bukan sekadar teori. Hal ini sejalan dengan pandangan Lickona (1991) yang menekankan pentingnya pendidikan karakter berbasis pengalaman nyata dan keterlibatan emosional.

Dengan demikian, pengembangan media video menggunakan model Four-D ini memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung pendidikan multikultural di tingkat sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk merefleksikan nilai-nilai sosial dalam konteks kehidupan nyata mereka. Harapannya, pendekatan ini dapat diadopsi lebih luas di sekolah lain dan menjadi bagian dari strategi pembelajaran karakter yang efektif di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Four-D (4D) dalam pengembangan media video materi keanekaragaman menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan toleransi dan kebhinekaan di kalangan peserta didik. Melalui tahapan define, design, develop, dan disseminate, proses pengembangan media video dapat dilakukan secara sistematis dan terencana, sehingga menghasilkan produk yang relevan dan menarik bagi audiens.

Media video yang dikembangkan tidak hanya menyajikan informasi tentang keanekaragaman, tetapi juga mengajak peserta didik untuk memahami dan menghargai perbedaan yang ada di masyarakat. Dengan penggunaan media yang interaktif dan menarik, peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai toleransi dan kebhinekaan.

Secara keseluruhan, penerapan Model Four-D (4D) dalam pengembangan media video merupakan langkah strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung pembentukan karakter peserta didik yang menghargai perbedaan. Dengan demikian, diharapkan bahwa upaya ini dapat berkontribusi pada terciptanya masyarakat yang lebih harmonis dan saling menghormati.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Astutik, M., & Rusimanto, P. W. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu software Lectora Inspire. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 1–6.
- Barlow, J. (2000). *Teaching tolerance: A handbook for educators*. Montgomery, AL: Southern Poverty Law Center.
- Efendi, R., & Jalinus, N. (2020). Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 145–151. <https://doi.org/10.24036/jptk.v17i2.106387>
- Hamalik, O. (1994). *Media pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hidayat, D. R., & Suherman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan nilai karakter toleransi siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 89–99. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.37402>
- Kurniawan, B., & Permana, A. (2021). Implementasi model 4D dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 25–33. <https://doi.org/10.30595/edutech.v7i1.9421>
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nussbaum, M. C. (1997). *Cultivating humanity: A classical defense of reform in liberal education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Padmo, D., et al. (2004). *Peningkatan kualitas belajar melalui teknologi pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Prawiradilaga, D. S., & Siregar, E. (2012). *Mozaik teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Putri, F. R., & Hidayatullah, R. (2022). Media pembelajaran berbasis video animasi untuk pendidikan karakter toleransi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 177–188. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.27678>
- Riyanto, Y. (2014). *Paradigma baru pembelajaran*. Surabaya: Kencana.
- Rusman. (2013). *Metode-metode pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sriadhi. (2018). Instrumen penilaian multimedia pembelajaran. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. (2012). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, E., & Nugroho, H. (2020). Pengembangan video edukasi berbasis animasi untuk meningkatkan nilai karakter siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2), 55–63.
- UNESCO. (1995). Declaration of principles on tolerance. Paris: UNESCO.
- Yulianti, L., & Hidayati, N. (2019). Implementasi pendidikan multikultural untuk membentuk sikap toleransi peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1(2), 98–105.