

A. Judul Pengabdian

Workshop Penggunaan Model DDD-E Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari.

B. Pendahuluan

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa diperlukan adanya proses pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat dan kreatifitas siswa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Model pembelajaran mampu membuat siswa bekerja sama menyelesaikan masalah dengan baik, sehingga hasil belajar yang maksimal dapat tercapai.

Berikut merupakan fenomena di sekolah yang dijadikan alasan pentingnya untu menerapkan model pembelajaran kooperatif di kelas. *Pertama*, Siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa mengerjakan tugas masih dengan cara individu. Siswa tidak memiliki gambaran atau langkah-langkah yang jelas tentang apa yang mau dikerjakan. Akibatnya, siswa cenderung banyak bermain dan terlalu lama berpikir karena belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga pada saat mengerjakan tugas, siswa tidak dapat menyelesaikannya dengan baik.

Kedua, siswa lebih pasif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran masih banyak didominasi guru. Hal ini disebabkan guru pada umumnya lebih suka memberikan materi pembelajaran dengan berceramah. Akibatnya, siswa jarang sekali dilibatkan dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru sehingga siswa lebih cenderung pasif dalam pembelajaran. *Ketiga*, guru masih menggunakan cara tradisional. Pembelajaran masih sering dilakukan dengan ceramah di depan kelas dan pemberian tugas langsung. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan guru tentang metode-metode terbaru yang telah diuji oleh para ahli. Akibatnya, guru cenderung menerapkan kemampuan yang ia miliki. Pada umumnya guru hanya menggunakan metode-metode yang bersifat tradisional.

Keempat, guru kurang memperhatikan siswa disaat mengerjakan tugas. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan pembelajaran kelompok tradisional sehingga tidak memperhatikan siswa yang mengalami kendala atau tidak dalam

mengerjakan tugas. Akibatnya, siswa melakukannya dengan cara mereka sendiri sehingga pembelajaran kelompok tidak maksimal.

C. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan fenomena di atas, model yang tepat digunakan adalah model **DDD-E**. Model **DDD-E** adalah model pembelajaran yang sederhana dan sangat cocok digunakan bagi guru yang jarang atau bahkan yang tidak pernah menggunakan model pembelajaran.

D. Tujuan Pengabdian

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada para mahasiswa sebagai calon guru agar mampu menggunakan model **DDD-E** dalam pembelajaran. Sejalan dengan tujuan tersebut, kegiatan ini juga memberikan beberapa manfaat antara lain: (1) untuk memberikan pemahaman kepada para mahasiswa sebagai calon guru mengenai tips, trik, dan cara menerapkan model pembelajaran **DDD-E** dalam pembelajaran; (2) untuk membudayakan kepada para mahasiswa sebagai calon guru agar mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam segala situasi pembelajaran; (3) mengoptimalkan peran dalam belajar di kelas.

E. Output Diharapkan

Adapun output yang diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah peningkatan kemampuan mahasiswa sebagai calon guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran di kelas.

F. Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam sosialisasi ini adalah metode ceramah (presentasi), tanya jawab (diskusi) dan pemodelan (demonstrasi). Metode ceramah (presentasi) digunakan untuk menyampaikan materi pelatihan kepada para peserta. Metode tanya jawab digunakan untuk menjawab pertanyaan peserta mengenai materi yang belum jelas, sedangkan metode pemodelan (demonstrasi) digunakan untuk mempraktikkan penggunaan model dalam pembelajaran.

G. Materi Pelatihan

Desain pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model perencanaan DDD-E yang terdiri dari *Decide*, *Design*, *Develop* dan *Evaluate*, yang dikemukakan oleh Ivers dan Baron (Sudjarwo, 2011:212) seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:

Decide: fase ini langkah-langkah yang dilakukan adalah studi literature, menentukan tujuan instruksional, memutuskan tema multimedia interaktif. fisika atau area multimedia interaktif fisika yang akan dibuat, menentukan keterampilan prasyarat menggunakan computer yang harus dimiliki mahasiswa. *Design*: fase ini meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang akan dijadikan dasar pijakan untuk membuat *software* program. *Develop*: fase ini hal-hal yang dilakukan adalah membuat komponen-komponen multimedia interaktif fisika yang diperlukan misalnya membuat grafik, membuat program, dan menguji program. *Evaluate*: fase ini memastikan bahwa multimedia interaktif fisika yang telah sesuai dibuat sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dan kesesuaian standar yang berlaku, maka perlu dilakukan validasi oleh ahli dan uji coba untuk membangun *feedback* pengguna.

Model DDD-E, merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Menurut Tegeh, dkk (2014) model ini terdiri atas empat langkah, yaitu:

1) Menetapkan (*Decide*) merupakan tahap untuk merencanakan produk multimedia. Pada tahap ini dilakukan kegiatan: penetapan tujuan instrumental; menentukan tema atau ruang lingkup materi; menentukan pengetahuan atau keterampilan prasyarat; dan menilai ketersediaan komputer dan sumber daya lain yang diperlukan. 2) Perancangan (*design*) kegiatan merancang pembelajaran, yaitu tahap berpikir visual karena menghasilkan cetak biru untuk keseluruhan produk multimedia dalam bentuk *outline* materi, tampilan *interface* atau antar muka, *flowchart* dan *storyboard*. Sebelum mulai ke langkah pengembangan, pengembang harus mengklasifikasi informasi untuk menentukan media yang cocok digunakan seperti media grafis, suara, animasi dan video, serta urutan media yang tergambar dalam *flowchart*. 3) Pengembangan (*development*) pengembangan, yang meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio dan video. Hal ini juga mencakup penggabungan elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.

Elemen media (grafis, animasi, audio dan video) merupakan elemen kunci dari produk multimedia. Elemen tersebut mampu membuat presentasi lebih hidup dengan memberikan realism, warna, gerak dan suara. Apabila elemen multimedia digunakan secara efektif, akan meningkatkan literasi visual, memudahkan pemahaman dan mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. Tahap pengembangan menguraikan prosedur untuk membuat dan memanipulasi grafik, animasi, audio, dan elemen video.

Elemen gambar merupakan elemen untuk memperjelas makna pesan yang disajikan dengan teks. Lewat gambar pesan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami bila dibandingkan tanpa menggunakan gambar. Gambar yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dengan cara membuat sendiri, menggunakan gambar yang sudah ada, melakukan scan gambar, dan melakukan pemotretan.

Animasi merupakan elemen multimedia yang lebih konkret daripada gambar. Gerakan yang dapat dimanipulasi dalam animasi membantu peserta didik memahami makna abstrak yang terkandung dalam animasi. Penggunaan animasi dalam multimedia dapat diperoleh dengan cara menggunakan animasi yang sudah ada atau memproduksi animasi sesuai kebutuhan.

Audio dalam multimedia dapat sebagai media yang berdiri sendiri maupun media yang terintegrasi dengan media lain, ada tiga jenis audio yang dapat digunakan dalam multimedia yaitu: narasi, *music latar* dan *sound effect*. Media audio dapat diperoleh dengan cara mengunduh di internet atau memproduksi sendiri melalui proses rekaman. Apabila melakukan produksi sendiri maka proses perekaman tetap mengacu pada *script audio* yang telah dibuat pada tahap desain.

Elemen yang mampu memberikan kesan nyata dalam multimedia adalah video. Video dihasilkan melalui proses shooting dan mengacu *shooting script* yang telah dibuat pada tahap desain. 4) Evaluasi (*evaluating*) dilakukan pada setiap tahap pengembangan atau evaluasi formatif. Tidak hanya pada produk akhir, evaluasi dilakukan mulai dari tahap *decide*, design dan *develop*, pada tahap *decide* dilakukan penilaian terhadap ketepatan antara topic dengan multimedia dan kelayakan hasil penelitian awal untuk memastikan kecocokan produk multimedia sebagai solusi dokumen multimedia yaitu *outline* konten, *flowchart*, *storyboard* dan tampilan *interence*.

H. Daftar Rujukan

1. Daryanto dan Rahardjo, M. (2012). Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
2. Fathurrohman, M. (2016). Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif desain Pembelajaran yang Menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
3. Isriani & Puspitasari, D. (2015). Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep & Implementasi. Yogyakarta: Relasi Inti Media Group.
4. Mulyasa, E. (2014). Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
5. Saefudin, A & Berdiati, I. (2014). Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
6. Widiaworo, E. (2016). Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Diluar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, Dan Komunikatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.