



Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Budaya Lokal Pesisir Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar

Neza Agusdianita, Yusnia

Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: nezaagusdianita@unib.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran Blended Learning berbantuan bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal pesisir pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dimasa pandemi covid 19 ini. Kegiatan penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Memetakan sub tema dan kompetensi dasar pada tema peduli terhadap makhluk hidup pada kelas IV, (2) Mengidentifikasi indikator yang terintegrasi dengan budaya lokal pesisir pada setiap kompetensi dasar, (3) Menyusun satu perangkat silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran Blended Learning berbantuan bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal pesisir, (4) Mengembangkan bahan ajar elektronik berupa bahan tayang yang berbasis budaya lokal pesisir, (5) Menyusun penilaian elektronik dengan menggunakan google form, (5) Melakukan validasi model, bahan ajar dan instrumen oleh ahli teknologi dan strategi pembelajaran, (6) Merevisi model, bahan ajar dan instrumen. Hasil penelitian ini adalah telah dihasilkan satu perangkat model pembelajaran model pembelajaran Blended Learning berbantuan bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal pesisir.

Kata kunci: *Blended Learning*, Bahan ajar elektronik, pesisir

1. Pendahuluan

Provinsi Bengkulu dengan luas laut territorial 53.000 km² dan luas Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) yaitu batas jarak 12 – 200 mil laut dari pantai (Mulyasari, 2015). Kota Bengkulu memiliki pesona pantai yang panjang dan indah. Potensi wisata pesisir menjadi daya tarik visual bagi Kota Bengkulu. Namun sejak awal tahun 2019 virus covid 19 mulai menyebar luas di dunia hingga sampai juga ke Kota Bengkulu. Masa pandemi ini memberikan banyak dampak bagi berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dampak yang nyata adalah pergeseran pola pelaksanaan pembelajaran baik di perguruan tinggi maupun di sekolah. Perkuliahan sekarang lebih banyak menggunakan media *e learning* kampus, atau penggunaan aplikasi seperti *zoom*, *googleclassroom*, *youtube*, *facebook*, *whatsapp*, dan aplikasi lainnya (Agusdianita, 2021). Pembelajaran di sekolah yang biasanya dilaksanakan tatap muka antara guru dan siswa sekarang menjadi pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Hal tersebut merupakan bentuk upaya untuk menekan penyebaran virus covid 19 yang semakin berbahaya.

Beberapa tahun lalu diawal maret 2021 pemerintah telah mengeluarkan edaran untuk kembali membuka sekolah namun tetap menerapkan protokol kesehatan seperti menggunakan masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan. Dengan demikian sekolah diminta untuk mempersiapkan prasarana dan sarana yang mendukung dalam penerapan protokol kesehatan selama pembelajaran di sekolah. Pihak sekolah akhirnya mengurangi jumlah

rombongan belajar (rombel) di setiap jenjang kelas. Selain itu juga alokasi waktu pembelajaran juga lebih sedikit.

Dengan dikurangnya jumlah rombel per kelas maka siswa akan dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok bergilir melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Sementara kelompok lainnya belajar mandiri di rumah. Berdasarkan analisis kebutuhan melalui survey kepada beberapa guru di SDN Kota Bengkulu diperoleh informasi bahwa hal tersebut sangat menyulitkan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan baik. Siswa tidak bisa secara langsung bertanya kepada guru setiap harinya. Siswa dituntut untuk belajar mandiri di rumah menggunakan buku siswa dan tugas yang diberikan guru. Begitupun yang terjadi dengan guru, guru juga terbatas dalam menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif, bahan ajar yang diandalkan hanyalah buku siswa dan buku guru. Sementara guru juga harus mengejar capaian kurikulum setiap semesternya. Hal ini menjadi dilema yang cukup rumit di level sekolah. Guru membutuhkan model pembelajaran yang bisa memfasilitasi siswa dalam belajar di sekolah maupun belajar mandiri di rumah.

Salah satu model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran *Blended learning*. *Blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran berbasis *online* dengan pembelajaran melalui tatap muka di kelas (Fitzpatrick, 2011). Menurut (Wilson, 2018) dan Istiningasih (2015) *blended learning* adalah metode yang menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran online. Menurut (Maarop & Embi, 2016) *blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran fisik di kelas dengan lingkungan virtual. Model ini mengintegrasikan penggunaan teknologi dan bahan ajar elektronik dalam pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring.

Bahan ajar elektronik yang dapat digunakan adalah bahan ajar elektronik seperti dan bahan tayang. Bahan tayang yang dipersiapkan hendaknya mengintegrasikan budaya lokal pesisir Kota Bengkulu karena Kota Bengkulu kaya akan budaya lokal pesisir yang indah. Budaya lokal pesisir itu perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini. Namun berdasarkan penelitian Mutiara, dkk (2018) masih terdapat kelemahan dari aspek Kesadaran sebagian masyarakat akan lingkungan yang masih sangat rendah. Dengan demikian perlu mulai diberikan pemahaman kepada anak usia SD tentang budaya lokal pesisir dalam pembelajaran. Hal tersebut bisa dituangkan dalam beberapa kompetensi dasar yang ada di kurikulum SD yang bermuatan lingkungan. Bahan ajar elektronik yang menarik ini dapat membantu guru dalam mendampingi siswa belajar mandiri di rumah. Dengan menggunakan bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal pesisir ini siswa akan lebih familiar, tertarik serta antusias dalam belajar. Selain itu juga akan menambah kecintaan siswa terhadap budaya lokal pesisir dari daerahnya sendiri.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah pengembangan dan penelitian (*research and development/ R&D*) karena mencakup serangkaian kegiatan: (1) tahap pengembangan model dan bahan ajar; (2) validasi model dan bahan ajar oleh ahli; (3) revisi model dan bahan ajar berdasarkan hasil validasi; (4) uji coba model dan bahan ajar pada skala kecil; (5) revisi model dan bahan ajar berdasarkan hasil uji coba skala kecil; dan (6) penelitian eksperimen (Borg, 1983).

Pengembangan model pembelajaran ini, menempuh langkah-langkah desain pembelajaran (*Intructional designe*) model Dick (1990) melalui tahap-tahap: 1) Tahap Identifikasi yang meliputi (a) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum (b) melakukan analisis instruksional (AI), (c) mengidentifikasi perilaku awal siswa. 2) Tahap pengembangan (a) menulis tujuan instruksional, (b) menulis tes acuan patokan (c) menyusun strategi instruksional (d) mengembangkan bahan instruksional. Dan 3) Tahap evaluasi dan merevisi, yakni mendesain dan melaksanakan evaluasi dan kegiatan merevisi.

Tahap pengembangan bahan ajar berdasarkan: (1) Memetakan sub tema dan kompetensi dasar pada tema peduli terhadap makhluk hidup pada kelas IV, (2) Mengidentifikasi indikator yang terintegrasi dengan budaya lokal pesisir pada setiap kompetensi dasar, (3) Menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal pesisir, (4) Mengembangkan bahan ajar elektronik berupa bahan tayang yang berbasis budaya lokal pesisir, (5) Menyusun penilaian elektronik dengan menggunakan *google form*, (5) Melakukan validasi model, bahan ajar dan instrumen oleh ahli, (6) Merevisi model, bahan ajar dan instrumen.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal pesisir ini dimulai dari analisis kebutuhan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di beberapa SD di Kota Bengkulu peneliti mendapatkan informasi bahwa di masa awal pandemi ini guru-kesulitan untuk mengajar melalui daring. Guru kerepotan melaksanakan pembelajaran secara daring. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah menggunakan buku tematik. Pembelajaran guru dan siswa terhubung melalui aplikasi WA grub. Seiring perkembangan kasus Pandemi virus Covid 19 yang semakin membaik. Sekolah sudah diperbolehkan melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Sekolah membagi rombongan belajar menjadi dua kelompok. Pembelajaran tatap muka dilaksanakan secara bergantian antara kelompok satu dan kelompok dua. Ketika kelompok 1 mengikuti pembelajaran tatap muka maka kelompok dua diberikan tugas mandiri di rumah, begitu sebaliknya. Maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi tersebut. Model yang sesuai adalah model *blended learning*.

Kemudian analisis isi kurikulum pembelajaran tematik. Peneliti menganalisis tema pada kelas IV SD. Salah satu tema adalah peduli terhadap makhluk hidup. Tema ini sangat sesuai jika ingin memberikan pemahaman kepada siswa mengenai kondisi lingkungan yang ada di sekitarnya. Salah satunya adalah budaya lingkungan pesisir. Selanjutnya peneliti menganalisis kurikulum tema peduli lingkungan yang bisa diintegrasikan kedalam budaya lokal pesisir. Berikut pemetaan tema, dan subtema yang bermuatan budaya lokal pesisir.

Tema	Subtema
3. Peduli Terhadap Mahluk Hidup	1. Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

2. Keberagaman Mahluk Hidup di Lingkunganku
3. Ayo Cintai Lingkungan.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis muatan mata pelajaran apa saja yang dapat digunakan untuk model blended learning berbantuan bahan ajar elektronik pada pembelajaran tematik. Muatan mata pelajaran yang dapat digunakan adalah PPKN, Bahasa Indonesia, IPA dan IPS. Berikut disajikan data pemetaan, muatan mata pelajaran dan Kompetensi dasar untuk subtema 1. Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

Subtema	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar
1. Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku	Bahasa Indonesia	Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.
	IPA	Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.
	IPS	Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi untuk kesejahteraan masyarakat

Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Maka peneliti melakukan pengembangan perangkat pembelajaran model model blended learning berbantuan bahan ajar elektronik pada pembelajaran tematik. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah Silabus, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrumen penilaian menggunakan google form, bahan ajar tayang berisi materi mengenai budaya lokal pesisir. Perangkat pembelajaran tersebut selanjutnya divalidasi oleh Dra. Sri Ken Kustianti, M.Pd sebagai dosen bidang teknologi dan strategi pembelajaran. Masukan dan saran dari validator menjadi bahan peneliti untuk merevisi perangkat pembelajaran.

3.2. Pembahasan

Menurut Rusman (2011) tujuan pembelajaran tematik adalah; (1) memusatkan perhatian pada satu tema tertentu; (2) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi antarmata pembelajaran dalam tema yang sama; (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (4) kompetensi dasar yang dikembangkan menjadi lebih baik dengan mengkaitkan berbagai mata pelajaran dengan pengalaman pribadi siswa; (5) meningkatkan rasa kebermanfaatan dan makna belajar; (6) belajar menjadi lebih bergairah; (7) penghematan waktu. Menurut Winarni, (2018), penggunaan tema pada pembelajaran tematik terpadu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna (*meaningfull experience*) kepada siswa.

Menurut Garrison (2004) dalam (Kaur, Manjot: 2013) *Blended learning* merupakan kombinasi yang efektif dengan berbagai model pembelajaran dan gaya pembelajaran yang dapat dilakukan dalam lingkungan belajar yang interaktif pada pembelajaran online (*e-learning*) dan pembelajaran tatap muka. Manfaat *blended learning* menurut Ronsen, dkk dalam

(Oktarina et al., 2018) *blended learning* lebih efektif daripada hanya belajar tatap muka atau hanya belajar secara online. Terdapat 3 dokumentasi pengertian *Blended learning* yang dikemukakan oleh Graham, Allen dan Ure dalam Bonk dan Graham (2006: 4) yaitu : 1) Kombinasi antara strategi pembelajaran, 2) Kombinasi antara metode pembelajaran, 3) Kombinasi antara *online learning* dengan pembelajaran tatap muka. *Blended learning* mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran *blended learning*. Komponen-komponen itu terdiri dari 1) *online learning*, 2) pembelajaran tatap muka, dan 3) belajar mandiri (Istiningsih & Hasbullah, 2015).

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat yang terdiri materi atau substansi pembelajaran yang tersusun sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Prastowo (2013) menyebutkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis untuk menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran. Selanjutnya menurut *National Center For Competency Based Training* dalam Prastowo (2016:16), Bahan ajar merupakan segala bahan yang digunakan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar dibedakan menjadi yang bahan ajar cetak dan bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang disajikan secara elektronik menggunakan media seperti Hp android dan laptop.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan bahan ajar berbasis budaya lokal pesisir Kota Bengkulu. Provinsi Bengkulu dengan luas laut territorial 53.000 km² dan luas Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) yaitu batas jarak 12 – 200 mil laut dari pantai dengan luas 685.000 km² (Mulyasari, 2015). Sangat disayangkan jika potensi sumber daya alam yang baik ini tidak diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Guru bisa mengembangkan kompetensi dasar yang ada pada pembelajaran tematik dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis budaya lokal pesisir. Dengan mempelajari budaya lokal pesisir daerahnya diharapkan siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami materi pelajaran dengan baik.

4. Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah telah dihasilkan perangkat pembelajaran model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal pesisir pada pembelajaran tematik. Perangkat pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran dimasa pandemi virus covid 19 ini.

Daftar Rujukan

Agusdianita, N, dkk. (2021). Utilization of YouTube application in lectures to improve pedagogic competency of PGSD UNIB students in the period of covid-19 pandemic. Prosiding Seminar Internasional ICETEP 2020.

- Borg, W.R. dan M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction* (4 th edition) New York: Longman Dick, W., dan Carey, L. 1990. *The Sistematic Designe of Instruction* (3rd Ed) Glenview, Illinos: Scott, Foresman and Company.
- Fitzpatrick, J. (2011). *Planning Guide for Creating new Models for Student SucceSS Online and Blended Learning*. Retrieved from <https://michiganvirtual.org/wp-content/uploads/2017/03/PlanningGuide-2012.pdf>
- Hardianti, Enyea Winanda. 2015. *Sikap Peduli Lingkungan, Pengetahuan dan Keterampilan Membuat Kolase Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL)*. Bengkulu: Skripsi Universitas Bengkulu
- Istiningsih, S. Hasbullah. (2015). *BLENDED LEARNING, TREND STRATEGI PEMBELAJARAN MASA DEPAN*. *Jurnal Elemen* Vol. 1 No. 1, Januari 2015, hal. 49 - 56
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). *Blended Learning, Trend Strategi Masa Depan*. *Jurnal Elemen*, 4(1), 49–56. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i1.140>
- Kaur, M. (2013). *Blended Learning - Its Challenges and Future*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 612–617. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.248>
- Kemendikbud. 2013. *Bahan Pelatihan Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusbangprodik.
- Maarop, A. H., & Embi, M. A. (2016). *Implementation of Blended Learning in Higher Learning Institutions: A Review of Literature*. *International Education Studies*. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n3p41>
- Mulyasari, G. (2015). *PROSPEK PENGEMBANGAN USAHA PERIKANAN TANGKAP DI KOTA BENGKULU*. *Jurnal Social Economic of Agriculture*, Volume 4, Nomor 2, Desember 2015 (1-7)
- Mutiara, dkk (2018). *POTENSI PENGEMBANGAN PARIWISATA PANTAI PANJANG KOTA BENGKULU DALAM PERSPEKTIF KONSERVASI LINGKUNGAN*. *NATURALIS – Jurnal Penelitian Pengelolaan Sumberdaya Alam dan Lingkungan*. Volume 7 Nomor 2, Agustus 2018 (109-119)
- Oktarina, sheren dwi, Budiningsih, A., & Risdianto, E. (2018). *Model Blended Learning Berbasis Moodle* (1st ed.). Jakarta: Halaman Moeka.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Rahman, F., (2017), *Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Daur Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains*, *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 2, No. 1.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: PT. Grafindo Pustaka
- Wilson, C. (2018). *6 Blended Learning Models & Platforms*. Retrieved from <https://www.teachthought.com/learning/6-blended-learning-models-platforms/>
- Winarni, E. W., (2011), *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Jakarta: Bumi Aksara
- Winarni, E. W., (2018), *Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Bengkulu:FKIP UNIB